

Protokol o hodnocení

kvalifikační práce

**Název bakalářské práce: Felvidék**

**Práci předložil student: Jozef PAVELKA**

**Studijní obor a specializace:** Ilustrace a grafika, specializace Mediální a didaktická ilustrace

**Hodnocení vedoucího práce~~/ Posudek oponenta práce \*~~**

**Práci hodnotil:**

**MgA. Ing. Václav Šlajch**

1. **Cíl práce**

*Cíl práce byl zcela naplněn.*

1. **Stručný komentář hodnotitele**

*Realizací počítačové hry Felvidék završil Jozef Pavelka svůj pomyslný pochod “armády jednoho muže”. A prokázal tak své schopnosti na poli výtvarných návrhů, gamedesignu, scénáristiky, animace, programování a další multioborovou zručnost.*

*Zvolené téma vyplývá z autorova dlouhodobého zájmu o kulturu středověku, šermířství a všeobecné herní mechaniky. Autor si tedy zvolil téma přiléhavé, osobní, které reflektuje směr jeho dosavadního studia v ateliéru Mediální ilustrace.*

*Za silné stránky práce považuji:*

* *Unikátní výtvarné zpracování. Forma malovaných a fotograficky filtrovaných struktur je dostatečně přitažlivá a zároveň velice odlišná od žánrových zvyklostí. Autor po několika experimentech zvolil nepodbízivou “nízkobitovou” paletu, která vytváří unikátní herní atmosféru.*
* *Intuitivní Leveldesign a vynalézavý způsob jak z plochého backgroundu vytvořit iluzi několika podlaží.*
* *Práci s konkrétní a abstrahovanou formou herní mapy, která vnáší do hráčské zkušenosti zajímavou rovinu.*
* *Zajímavou práci s hlavním hrdinou a příběhové větvení.*
* *Autorskou nadsázku, vtip a schopnost fabulace.*

*Slabší stránkou projektu je bohužel vizuální zpracování sprajtů NPC v herní mapě. Oproti malovanému hrdinovi působí poněkud nepřirozeně, ploše a antiprostrorově. Z hlediska gamedesignu mi chybí tutorialová část v úvodu hry s tradičním cvičným soubojem.*

*Silné a slabé stránky díla jsou obrazně řečeno “měřitelné” v očích externího pozorovatele. Je zde ovšem i skrytá vrstva práce, kterou je třeba zmínit. Tou je autorův souboj s herním enginem. Autorovi se podařilo využít engine RPG Makeru za hranici maxima, které program může nabídnout. A tak zdánlivě přirozené charakteristiky hry (např. máchání meče v soubojích nebo běh postavy do osmi směrů) překračují možnosti základního enginu. Některé vlastnosti byly přidány pomocí pluginů, jiné pak až bolestnými okličkami.*

1. **Vyjádření o plagiátorství**

*Nejsou mi známy důvody, kvůli kterým by se dílo dalo považovat za plagiát.*

**4. Navrhovaná známka a případný komentář**

*Rozsáhlejší herní projekty realizované v týmu jedné osoby jsou v oboru relativně vzácné (např. Stardew Valley nebo hry Lucase Popea). Autor v nich vždy prokazuje svou výjimečnou osobnost, originální myšlení a multitalent spojený s tvůrčím drajvem a dedikací. Dílo považuji za velice zdařilé, navrhuji hodnocení výborně.*

**Datum: 12.08.2021 Podpis:**

 **MgA. Ing. Václav Šlajch**