

Protokol o hodnocení

kvalifikační práce

**Název bakalářské práce: Tyler's Greys**

**Práci předložil student: BRABEC Alyn**

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

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

**Práci hodnotil: MgA. Ing. Václav Šlajch**

1. **Cíl práce**

*Cíl práce byl naplněn.*

1. **Stručný komentář hodnotitele**

*Autor předkládá k hodnocení vizuální novelu s názvem Tyler’s Greys. Narativ této hry vychází z podstaty existující psychologické hry, která má za úkol prostřednictvím zapomenutých vzpomínek přinést jednomu z účastníků určitý druh duševní očisty. Vizuální novela implicitně vyhodnocuje nepsaná pravidla této psychologické hry a otevírá tak celou řadu možných cest a řešení. Příběh má pevnou a logickou strukturu, větvení jednotlivých linií koresponduje s hráčovými volbami. Novela se v současné době dá dohrát do jednoho “šťastného” konce a řady konců neuspokojivých či dokonce traumatizujících. V tomto ohledu byl vyzdvihl práci s atmosférou - vizualita velice dobře vystihuje náladu experimentu, který se může zúčastněným přinést příjemnou zkušenost, ale potenciálně se může i proměnit v horor.*

*Vizuální zpracování novely odpovídá autorově naturelu. Užití struktur a šedých ploch dává hře příjemnou syrovost, citlivá práce se zdroji světla v jednotlivých backgroundech vhodně variuje atmosféru dle aktuální potřeby. Výtvarná stránka novely překročila hranice běžné produkce - evidentní je snaha o posun, odklon, určitý stupeň originality.*

*Interaktivní nástroje použité v této hře se nevymykají standardům současných vizuálních novel. Hra je v tomto případě zaměřena především na konverzace mezi postavami a na základní interakci s prostředím.*

*V realizaci projektu neshledávám výrazné slabé stránky. Na některých místech by určitým backgroundům slušelo umístění postavy mimo středovou plochu. Určité jemné ladění v “problikavání” (např. Tyler na schodišti, kolem 4 minuty Lets playe) postav na backgroundu je věcí dalšího vývoje hry.*

1. **Vyjádření o plagiátorství**

*Nejsou mi známy důvody, kvůli kterým by se předložená kvalifikační práce dala považovat za plagiát.*

**4. Navrhovaná známka a případný komentář**

*Vizuální novela působí celistvým a promyšleným dojmem. Práce se stromem rozhodnutí je logická a smysluplná. Navrhuji výborně.*

**Datum: 21/05/2023 Podpis:**

MgA. Ing. Václav Šlajch

\*) Nehodící se škrtněte

Tisk oboustranný