

Ondřej Kačaba

ZMĚNA ROLE CUT-SCÉN V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

Posudek bakalářské práce

Bakalářská práce Ondřeje Kočvary se týká herních studií, v nich zejména těch částí her, které se nazývají cut-scény a slouží k uvedení do hry, k vyjasnění dalších podmínek hry a k ilustraci jejích výsledků. Jejich struktura je odvozena od filmové řeči, primárně tedy není interaktivní a je z této povahy nehomogenním prvkem her. Často se také herní část a cut-scény odlišovaly grafikou. Ta u vlastní herní části nebyla vzhledem k náročnosti na výkon grafické karty při dynamickém vykreslování herního enginu tak dokonalá jako u cut-scén.

Autor chce prokázat, že se však tato situace v poslední době mění. Děje se tak jednak zdokonalování grafiky ve vlastní herní části, dále také prokládáním cut-scén rozhodovacími fázemi, které zachovávají alespoň nejjednodušší možnosti rozhodování, blízké takto herní části, což autor prokazuje analýzou dvou vybraných her.

Aby autor dokázal vysvětlit, v čem spočívá povaha herního enginu, seznamuje nás velmi fundovaně s hlavními teoretickými předpoklady i s hlavními problémy herních studií (naratologie versus ludologie) a k charakteristice podstaty proměny cut-scén velmi příhodně využívá Manovichovu teorii hybridizace médií.

Autor dosáhl proklamovaného cíle práce, srozumitelně a zřetelně vysvětlil posun, jehož se v uplatnění cut-scén dosahuje.

Po formální stránce je práce bezchybná, bohatý seznam literatury prokazuje důkladnou autorovu orientaci v dané problematice.

Práci by bylo možné dále rozvinout dalším, hlubším srovnáním na úrovni např. magisterské práce, kdyby se autor začal zajímat stejně fundovaně i o sémantiku filmové řeči.

Práci hodnotím známkou výborně