

## Hororová hra v soutěži VCH - Hodnocení Radek Jakl

*V hodnocení přihlížím na krátkou dobu vývoje, ačkoliv se to nemusí z některých popisů zdát. Snažil jsem se jít spíš směrem odezvy, finální hodnocení jsem vytvořil na základě vlastního nejlepšího vědomí a svědomí, ne podle počtu kladů a záporů, beztak jsem vypíchl vždy jen to, co mi přišlo důležité říct.*

*Od hororové hry očekávám, že přinese atmosféru strachu, ať již strachem z neznáma, pocitu prázdna, psychologickým útokem na mozek apod. Tomu, jak se povedla hororová atmosféra hry, jsem přikládal největší váhu.*

*Kteréhokoliv z tvůrců tímto přímo vyzývám, aby mi osobně napsali, pokud by měli problém s kteroukoliv část mého hodnocení, či se chtěli zeptat na nějakou část jejich hry, kterou jsem v hodnocení opomenul.*

### Doombreaker



### Gameplay

- + příjemná výzva v pozdějších fázích hry
- + překvapivě docela chytlavé, když se hráč dostane k obtížnosti se čtyřmi barvami nepřátel
- + dobře vymyšlený je způsob, jakým se hráč v prvních hrách učí rozeznat nepřátele, díky symbolům písmen nad každým prvním novým typem
- + herní prvky jako kombo, multilpier a počítání povedených zásahů v řadě
- pomalejší rozjezd, když už se to hraje třeba potřetí, hráč ví, jak se to ovládá a musí se v podstatě jen proklikat těmi prvními pasážemi, než je to zase výzva

- nedostatečně znázorněno, kdy je ten pravý moment zmáčknout tlačítko, v pozdějších fázích je pak náročné sjednotit klikání v "ten správný moment" a zároveň vyklikat ten příval nepřátel (osobně si nemyslím, že je to vyloženě chyba, ale na minihru je to až příliš hardcore), nemyslím nutně ukazatel, kdy mačkat, ale spíš víc vizuálně podchytit ten útok, stávalo se mi, že jsem ránu dal, napohled jsem nepřítele trefil, ale ztratil jsem život

- hudební doprovod a styl hry přímo evokuje k tomu, že bude hráč mačkat tlačítka do rytmu, což není pravda a je někdy těžké soustředit se na rytmus příchodu nepřátel, když do toho ta silně rytmická hudba hraje

-kdyby si hru chtělo zahrát více hráčů a poměřit síly, je škoda, že hra nenabízí alespoň žebříček 5 nejlepších, každopádně oceňuji aspoň zaznamenání nejlepšího skóre

#### Grafika/Zvuk

+ grafika ve hře k sobě stylově ladí a oproti ostatním hrám je velice odlišná, tvůrci se nebáli přijít se složitějšími grafickými postupy i v takovém krátkém časovém intervalu - osobně nemám tento styl grafiky rád, ale i tak hodnotím zpracování kladně

+ ta ilustrace v začátku hry je skvělá a je škoda, že v podobném duchu se pak nenese celá hra, to intro je moc pěkně vymyšlené

+ pěkně pro

- atmosféra hry mi nepřipadala vyloženě strašidelná, osobně především kvůli té hudbě

#### Celkové hodnocení

Hra jako celek je i přes krátkou dobu vývoje na celkově vysoké úrovni a jako jedna z mála působí celistvě od spuštění, až do doby, kdy světlo pohaslo.

## Paranoia



### Gameplay

+ drobné logické prvky, které jsou nápadité a úžasně podtrhují atmosféru

- ovládání: chápu, že jsou lidé zvyklí hrát na wasd, ale přidat i ovládání na šipky není nikdy na škodu, zvlášť u krátké hry bez jakéhokoliv tutoriálu, stejně tak když se hledá na stole a po neustálem používání klávesnice se ode mě očekává hrát myší (přidal bych posun lupy i klávesnicí), to samé u zadávání kódu na zámek, chtěl jsem to posouvat stejně jako hýbu s postavou, nakonec jsem přišel na to, že se musí kliknout myší na daný řádek. Až ve scéně s Marry jsem po deseti minutách přišel na to, že se mezerníkem dá skákat, čímž jsem tedy mohl utéct doleva (ale to jsem taky možná jen já zabržděnej)

- některé věci se přihodí tak rychle, že hráč nepochopí souvislosti, třeba "co to bylo, náhrobek s mým jménem?" - vůbec jsem napoprvé nepochytil, co to mělo znamenat (možná delší interval s tím inertovaným obrazem by tomu pomohl, nápad ale hezký). Stejně tak s příkazovou řádkou, nápad super, ale pak jsem si o té Marry nestihl ani přečíst a už to bylo pryč, s tím, že "marry mě vidí".

note: nepochopil jsem záměr s oběšencem

### Grafika/zvuk

+ atmosféra je i přes grafické ztvárnění navozena moc hezky, po této stránce jedna z nejlepších her

+ do menu tématicky ladící intro i závěr

+ skvěle vychytané zvuky, ke každé maličkosti

+ vlastně až na konci jsem si znovu uvědomil, že "se mi to jen zdá", pěkně mě to celé vtáhlo do děje

- hlavní postava by si zasloužila větší péči, přece jen je to něco, co vidí hráč po celou dobu hry a oproti ostatním grafickým prvkům se zdá být nejhůře provedená (a proč proboha marry vypadá stylově úplně jinak než všechny ostatní postavy ve hře?)

- vyskakovací obraz hlavy přes celou obrazovku je trochu zbytečná "lekačka", spíš mě to vyrušovalo od té atmosféry hledání v prázdném domě - mnohem víc na mě zapůsobil duch, když prvně proletěl těsně v záběru světla

- škoda že hudba v menu nezačne hrát naplno ještě v momentě, kdy hráč vůbec je ještě v menu. Když jsem měl menu puštěné třeba minutu, vykouzila hra parádní hororovou hudbu

note: menu mi připomnělo v něčem úplně první Unreal :D (asi ty kovové zvuky u tlačítek), trochu mě mrzí ten podpis tvůrce vpravo dole, který nesedí do jinak hezky a jednoduše zpracovaného menu, to už by vyšlo líp tlačítko o autorovi (nebo nechat info o tvůrci jen v tom příkazovém řádku, jako takovou vsuvku)

Celkový dojem:

Po celou dobu hry jsem měl z hraní dobrý pocit (když pominu, že jsem hrál hororovou hru), jen je škoda že se to ke konci kazí, možná že autor už neměl dost času dokončit hru podle svých představ.

## Space chaos



- bolí mě z téhle hry hlava a musím si dát pauzu (blame the alarm), než jí spustím znovu, protože jsem jí zdá se ještě nedohrál (někam jsem utekl před divným modrým světlem, pak jsem se objevil znovu na začtku, s dialogem, cituji: "k\*rva!" a hra spadla.

note: druhé hraní jedu bez zvuku až do místa, kde jsem minule skončil (kde hra opět spadla)

note2: tak se mělo zalézt zpátky odkud jsem přišel a vyhnout se modrému světlu, moji variantu řešení zřejmě hra nepodporovala. Po dalším zkoumání jsem ani na třetí zahrání nebyl schopen dostat se dál, než k místu, kde hra spadne - pokud hra nabízí víc než tohle, pak se autorovi omlouvám

- hra by neměla dát hráči možnost kliknout tlačítkem a až pak ho "vylekat", úplně to ztrácí dynamiku

- na ovládání jsem si brzo zvyknul, co mi přijde jak škoda je, že nemůžu couvat. Když se propadla podlaha vedle mě, chtěl jsem leknutím zacouvat, co se to děje, ale prostě to nešlo

- postrádal jsem více interaktivních prvků, kromě mačkání E u každé zdi s tlačítky

### Grafika/zvuk

+ volba prostředí vesmírné lodi

- zpracování prostředí vesmírné lodi

- spousta míst v levelech je prostě prázdných, bez jakýchkoliv doplňujících prvků

- ten alarm na začátku mě skoro donutil vypnout zvuk, ale bál jsem se, že se pak o něco ochudím .. ale proč pípá dál, když jsem ho konečně slavnostně vypnul na přístrojové desce, to už mi hlava nebrala (možná i proto, že brzo exploduje)

- vůbec nejsou odlišené herní prvky - např. dveře které jdou otevřít se neliší od těch, co jsou vlastně zdi, nevím co se kde dá nebo nedá zmáčknout

- některé popisky vyskakují a mizí strašně rychle, nevím co tam bylo napsáno

- v pasáži, kdy se ptá "co to bylo za zvuk?" jsem ani žádný zvuk neslyšel, přes ten hrozný alarm!!)

Celkový dojem:

Hra je příliš jednotvárná, nezábavná a jediným hororem byl všudypřítomný alarm. Po programové stránce však bylo vše pěkně udělané a funkční, určitě se rád podívám na další autorovy hry, jak se bude učit novým věcem.

## Dr. Strach



### Gameplay

+ parádní atmosféra už od prvního zapnutí, žádné zbytečné zdržování a okamžité vtáhnutí do děje a ačkoliv mi hra nepřišla vyloženě strašidelná, silné psychologické téma si mě získalo (jestli se to tak dá vůbec u takové drobné adventurky takhle říct)

+ přirozené ovládání, pochopitelné herní mechanismy (tady se dostanu k výjimce) a čitelný průchod hrou

+ parádní tečka na konci

- lekací obličej přes celou obrazovku

- pasáž s dveřmi mi osobně nedávala logický smysl a prošel jsem dál úplně náhodou, možná šlo jen o to otevřít dost dveří .. to je ale jediná výjimka v jinak parádně připraveném průběhu hrou

- z pohledu herních mechanik hra nepřináší až tolik nových věcí, možná to chtělo si třeba se zrcadly nějak více vyhrát, ale rozhodně jejich nedostatek vyvažuje zpracování

- škoda, že je hra tak krátká, určitě bych uvítal i další sezení (ale je mi jasné, že za danou dobu v představeném provedení to nebylo možné)

### Grafika/zvuk

+ na první pohled je vidět, že pixelovou grafiku dělal člověk s jasnou vizí o vizuálním stylu a v průběhu hry je spousta pěkných detailů a animací, podtrhujících atmosféru

+ dabing v průběhu celé hry, včetně zvukových efektů dodává hře další rozměr

+ hudba je podmanivá, možná na můj vkus až příliš humorná (nebo tak působí jen na mě?)

Celkový dojem:

Od začátku do konce jsem se bavil a zážitek mi v podstatě nekazilo během hraní vůbec nic. Na druhou stranu je hra spíš takovým interaktivním filmem v pixelovém provedení.

**8/10**



## Bosorka



### Gameplay

- + prvních pár minut mě i bavilo hru hrát, především díky atmosféře, hra se ale docela špatně ovládá a je jednotvárná během celého hraní
- finální souboj s bossem je zase jen opakování předchozích soubojů, jen víc za sebou
- nefungovalo mi vůbec nastavení v menu
- pro zabití nepřátel stačí rychle mačkat útok nožem, oni se přes ten vír vůbec nedostanou a hra pak je velice jednoduchá (ačkoliv oceňuji snahu přidat kouzla a další zbraň, jejich využitelnost je však po této chybě mizivá)

### Grafika/zvuk

- + hned po vstupu do hry člověk opravdu dostane pocit, že je ztracen v temném lese, představená atmosféra na mě hodně zapůsobila, ačkoliv byla tvořena celkem jednoduchým provedením
- přidal bych klidně krom stromů nějaké další prvky, kameny, pařezy, možná do té "mapy" přidat i nějaké jezero, kam se nedá jít, aby to nevypadalo všechno jako jeden a ten samý les, ačkoliv bych podle minimapy čekal rozdíly
- lifebar kazí celou tuto atmosféru
- co se týče lifebarů, klidně bych byl pro to, aby při napadení měl nepřítel zobrazený lifebar až po prvním zásahu, přibližování se neznámého tvaru v temném lese je mnohem strašidelnější, než velký červený obdélník

- vstupy do měst bych si představoval také zpracovány víc ve stylu zbytku hry, nejvíc mi vadily ty červené texty

Celkový dojem:

Musím říct, že cit pro navození atmosféry autor má, jen je škoda, že celkové provedení nebylo lepší, jak po stránce grafiky tak hratelnosti. Po přečtení popisku "pseudo 3d fps" jsem rozhodně čekal mnohem horší počin a za tak krátkou dobu se autor popral s tvorbou parádně.

**6/10**

## Hon na ducha



### Gameplay

- + když jsem doběhl k pojistkám podruhé a byl tam ten duch, fakt jsem se lekl
- špatně se mi hledal vstup k pojistkám
- celkově mi nepřišla náplň hry nijak extra záživná, ačkoliv pobíhat chvíli po domě ve tmě bylo celkem napínavé
- těžko pochopitelná pointa hry

### Grafika/zvuk

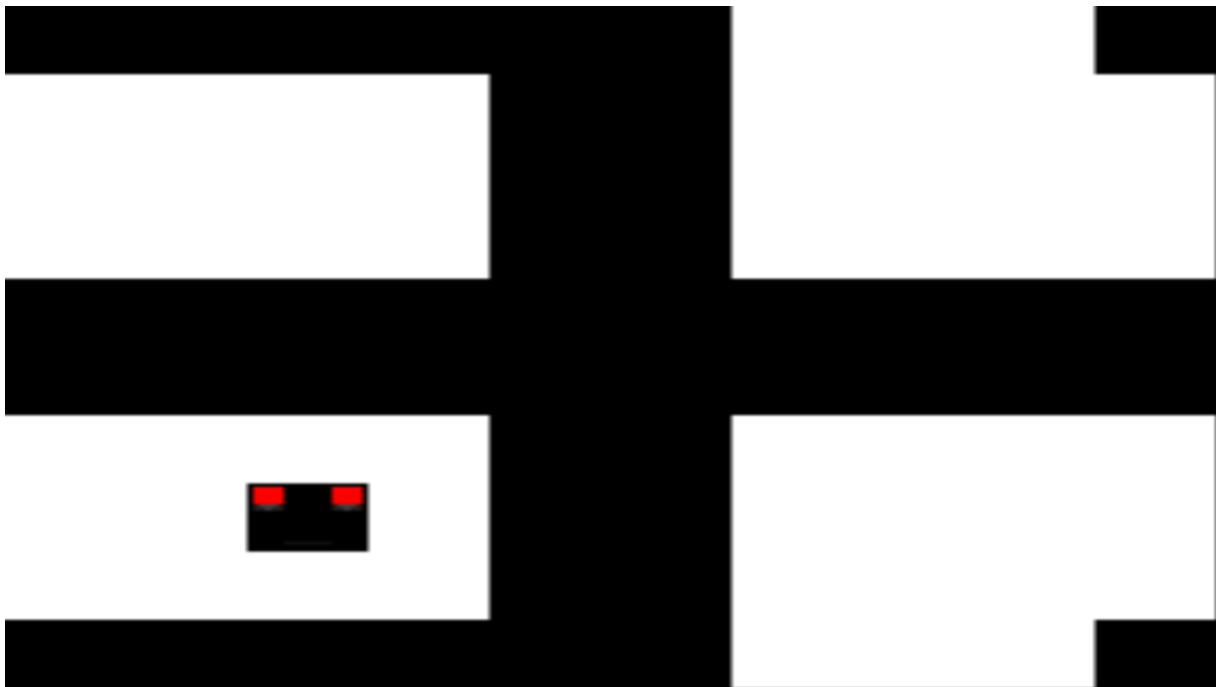
- + skvělé detaily a animace, hlavně ten příchod do domu, odkládání věcí, jak si sundá mikuna :D  
..škoda že jsem po tom čekal podobně detailní průběh i zbytkem hry
- + pěkně udělaná hra se světlem a stíny, možná by při více času na tvorbu bylo možné si se světly ještě víc pohrát a využít je jako herní mechaniku
- škoda, že je celá grafika rozmáznutá, lepší by bylo nechat vyniknout detaily ponecháním pixelové grafiky, nevidím důvod proč by chtěl autor tu grafiku takhle rozmazat (je to snad jen tím, že je to ve fullscreen s interpolací?)
- krom zvuku při nalezení ducha se za celou dobu nic nezve (aspoň bouchnutí dveří by tam být mohlo, když je tam těch dveří tolik)
- hudba úplně přestane v domě hrát

Celkový dojem:

Nebýt rozmazané grafiky, alespoň po vizuální stránce by hra mohla zapadnout mezi nějaké retro hříčky, ale z pohledu hratelnosti mě vůbec neoslovila.

**5/10**

## Only maze



### Gameplay

- už od první obrazovky mi bylo jasné, že bude někde v průběhu hry lekačka na celou obrazovku, s nějakým ošklivým obličejem (po informaci, že si mám nasadit sluchátka nebo zapnout zvuk)
- celá hra byla jen o procházení černobílým bludištěm, bez jakéhokoliv zajímavého prvku s tím, že na konci to na mě baflo

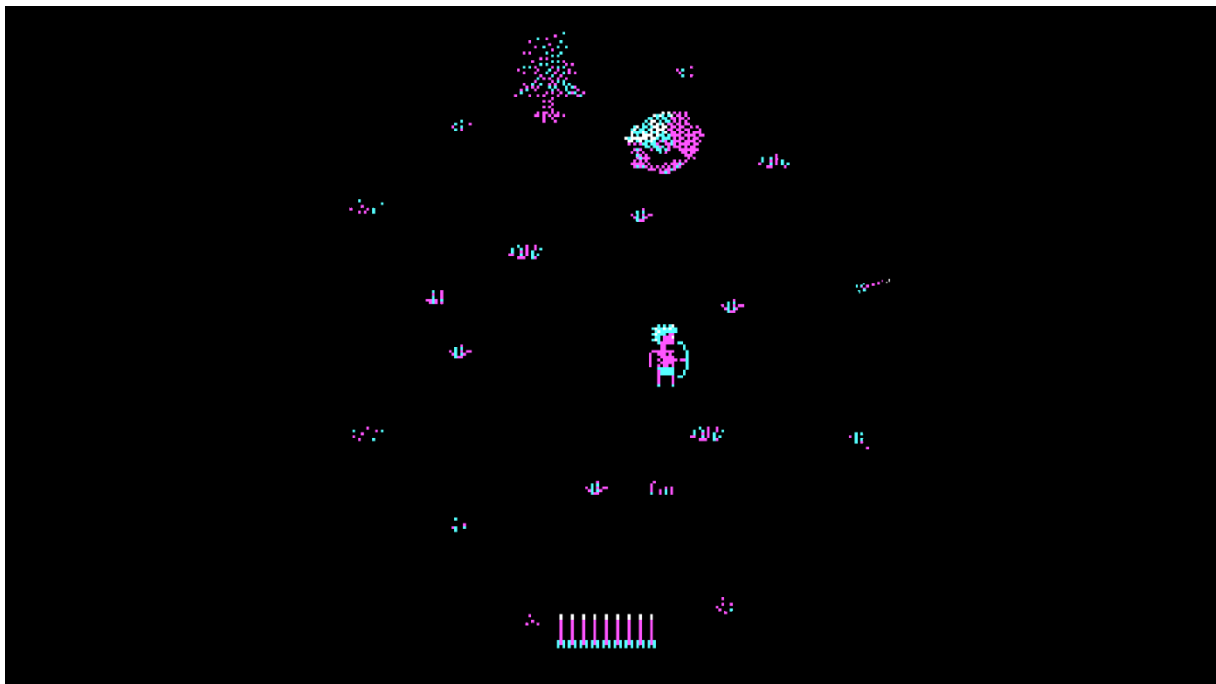
### Grafika/zvuk

- hra celkově působí dost odflákle, od začátku až do konce, ale v podstatě pro takový šprým s lekačkou na konci asi není třeba dělat nic jiného
- celou dobu je klid, až na konci to na vás pořádně křičí

### Celkový dojem:

V konkurenci ostatních, alespoň trochu promyšlených her, se tahle úplně ztrácí. Je krátká, odfláknutá a nezábavná, včetně nepřekvapivého "děsu" na konci.

## Šum



### Gameplay

+ parádní ovládání

+ střílení a sbírání šípů je velice elegantně provedeno, skoro by si hra zasloužila svoji survival verzi ala Don't Starve (což by samozřejmě nešlo udělat za tu krátkou dobu)

- po prvních pěti minutách běhání v pustém lese a nalezení pentagramu hra ztrácí polovinu svého tajemného šarmu, kterým si mě na začátku získala

### Grafika

+ musím říct, že tahle hra na mě udělala obrovský dojem už při spuštění, parádní hudba tématicky spojená s oldschoool grafikou

+ legrační speakrové zvuky nenaladí jen na hororovou, ale i na nostalgickou vlnu

+ hlavní postava si získala i přes svých pár pixelů moje sympatie (kdyby se hodnotil nejoblíbenější charakter v téhle soutěži, tak je jasně na první místě, hned po panu Strachovi, který by dostal ocenění za nejlepší vedlejší roli)

+ ty šípy! :D

Celkový dojem:

Ze všech připravených her je tahle moje nejoblíbenější a moc bych si přál, kdyby měl autor víc času a zvolil směr survivalu. Pro mě je tahle hra takovým malým osobním vítězem, ale objektivně vzato vlastně nenabízí až tolik možností.

## Paranoia (3D)

### Gameplay

- + po třetí hraní mi hra připoměla staříčkou a nejspíš ne moc známou hru Cyberia, kterou všem můžu jenom doporučit
- + na třetí pokus se mi to povedlo dohrát a ne proto, že by to bylo těžká hra, ale že jsem sebral dost trpělivosti (navíc nemám tušení, jestli jsem tu hru opravdu dohrál)
- + snaha autora přinést do soutěže něco trochu jiného
- už od úplného začátku jsem neměl představu, co dělat (popravdě jsem nejdřív myslel, že to okýnko u dveří je celá místnost a já se tam někde v té místnosti hledal)
- nespočítal bych, kolikrát jsem za celou hru vyšel v první pasáži nahoru a dolu, neschopen najít nějaký postup dál
- strašidelné bylo jen to, kolik času jsem u té hry strávil, určitě by pomohlo navodit atmosféru lodi pod útokem, klepání lodi, někde nějaký oheň, záleží na povaze nebezpečí
- vůbec jsem ze hry nepochopil příběh nebo nějaký děj, jedinou představu o hře jsem měl z popisu na stránce soutěže
- vůbec nemám pocit, že bych hru dohrál (a třeba to tak opravdu není) - dostal jsem se k lodi, odletěl jsem a pak game over, bez zjevného důvodu .. je možné, že hra nabízí mnohem víc, ale už tak jsem se k tomuto bodu dostával tak dlouho, že jsem neměl sílu pokračovat

### Grafika/zvuky

- + strašně moc srandovní emzáci, kteří na mě útočili tak rychle, že jsem se mohl kochat, jak vypadají
- celé je to vizuálně hrozně rozházené, zvláštní menu s tlačítky z windows a ohromně složité grafické nastavení, které ve výsledku nemá žádný efekt (alespoň co jsem zkoušel)
- už při východu z prvních dveří jsem ani pořádně neviděl, jestli jsou ty dveře otevřené nebo zavřené
- grafické provedení není vůbec ničím zajímavé, spíš to na mě působí jako takové 3D za každou cenu (ale jsem rád, že se tím autor zabývá a rád uvidím nějaký jeho další počín, až se zase posune dál)
- absence textur na většině materiálů (v podstatě je tam dřevěná židle a jinak bílo a šedá)

Celkové hodnocení:

Jako celek hra působí spíše jako nějaké techdemo, v podstatě očekávám, že autor zkoušel nové dovednosti na základě zadání a douám, že se díky soutěži mnohé naučil. V konkurenci ostatních her však tahle hra bohužel nemohla obstát.