



## Protokol o hodnocení diplomové práce

**Název práce: Irský deník – interaktivní e-book**

**Práci předložil student: BcA. Oliver Vršanský**

**Studijní obor a specializace: Intermediální tvorba, specializace  
Animovaná a interaktivní tvorba**

**Hodnocení oponenta práce:**

**Práci hodnotil: MgA. Adolf Lachman**

Štrossova 964, 53003 Pardubice

### **1. Cíl práce:**

Autor si vybral pro diplomovou práci téma "interaktivní animace: E-book". Obsahově se drží tématu a je znát, že jeho touha po vytvoření specifické osobité hry /adventury je více než zřejmá. Jak sám autor uvádí, své práce chápe jako jakési vyprávění a jeho literární cit pro text je zřejmý a hře velmi pomáhá. Zaujala mě forma textu, archaické výrazy, slovosled, podivná květnatost souvětí. Na pozadí, pro mě podivné, syrové irské mytologie, působí vhodně a prozrazuje na autora jeho citlivost a podhaluje tak tvůrčí osobnost jakéhosi roztomilého vnímavého aristokrata. Na jedné straně jeho senzitivní práce s textem a na druhé straně syrový humor a dosti prapodivně nezvyklé morbidní téma lebky na hlavě hrdiny, kterého "zachrání" jakási obluda s bezlebeční kůží na krku, dohromady tvoří kontrast který vnímám jako životodárný a obsahově hře dává "bod navíc" v rovině scénaristické. Pochmurné podnebí tajuplných irských kopců vhodně téma doplňuje a zvolená akvarelová technika je dle mého názoru naprosto adekvátní výtvarnou formou. Cíl se podařilo nejen naplnit, ale i ukázat netradiční herní způsob spojení knihy a hry.

### **2. Technologická specifiky**

Technologicky se autor ve výsledku přiklonil k osvědčenému programu Adobe Flash. Autor zmiňoval též svou zkušenost s programem Unity, ale vývoj takovéto 2D hry s ploškovými animacemi je stále náročný, neboť je to engine stavěný pro převážně pro 3D hry i když pro klasické 2D plošinovky je také ideální. I když Unity má budoucnost a Flash je na ústupu, stále je Flash vhodným animačním programem přesně pro tuto herní 2D platformu a mnoho vývojářů se k němu úspěšně uchýlilo. Zde chápu autora, že vsadil "na jistotu" a použil program, který v rámci diplomky přesně splní co potřebuje. Chci jen zmínit, že v našem týmu probíhá několikaletý vývoj hry v Unity s 2D ploškovými animacemi, a vyžaduje to časově zdlouhavé nasazení programátora. Proto chápu autora, že se do Unity nepouštěl, protože by v časovém rámci vymezeném na diplomku bojoval pouze s programováním struktury hry. Oceňuji, že si přizval programátora a zvukaře a vytvořil tak mini-tým, to je vděčný potup při vývoji.

### **3. Přínos práce pro daný obor**

#### **3.1 Výtvarná forma a animace**

Přínosem pro hru jako takovou je výtvarná stránka hry. Výtvarně je hra jednoznačně krok správným směrem. Autor zmiňuje, že mu práce s analogovým materiálem mnohem více svědčí oproti digitálnímu médiu. S tím souhlasím a právě zvolená akvarelová technika v kombinaci s perokresbou či fixokresbou tvoří ideální vizuální platformu, na které je prostor pro obsah a rozehrání hry. Výtvarná forma neruší a citlivě podporuje autentičnost deníku z cest, který je jemně poničený, přiměřeně zapatinovaný. Tento "efekt" zažloutlých papírů nějakého sešitu prostě a jednoduše stále funguje.

Analogová technika je sympatickým přínosem i proto, že autor tak odhaluje svůj výtvarný rukopis, jakousi jemnou nedokonalost a roztomilou naivitu, je zde prostor pro "autentické chyby" či "náhodu" a to hře sedí a odlehčuje ji. Autor tak nepropadnul digitální posedlosti photoshopovými efekty, která je stále dnes patrná i po tolika letech kdy software tohoto typu je na trhu. V záplavě poč. her plných digitálních barev, softwareových efektů, manga-oidních avatarů a vykontrastněných duhových fireballů, působí takovéto počiny svěže, citlivě a s nadhledem. Prokazuje příklon k nezávislým vývojovým studiím a tento typ her právě nastavuje zrcadlo mainstreamovým vývojářům a je více než nutný. Navíc odkazují k české výtvarné tradici.

Animace jsou vtipné a svým minimalismem jdou vhodně naproti celému projektu. Odlehčenost a humor prostých animací dělá hru zábavnější, a to je pro vývojářův projekt zásadní. Bavit a moc nenudit.

#### **3.2 Hratelnost**

Hratelnost hry je jedna z nejobtížnějších fází vývoje hry. Dá se zcela jasně předpokládat, že propojení principu čtení textu s interaktivní herní animací bude komplikované. Toto téma je vlastně nové, neokoukané a tím je zde více otázek, jak to celé herně zoptimalizovat. Zde vidím největší přínos práce pro daný obor a zároveň i největší slabiny projektu, vycházející z určité kostrbatosti, jak si s daným momentem po herní stránce technicky poradit. Sám si ale kladu otázku, jak technicky s touto problematikou naložit, co např. spustit dřív, jestli animaci, nebo číst nerušeně text. Obojí najednou nelze. Zároveň jsem si vědom, že autor ve své práci experimentuje, bere na sebe tíži poznání nové zkušenosti, a prošlapává tak jako první cestu případným následovníkům, kteří by tento herní princip kombinace interaktivního ebooku rozvíjeli dál. Musí sám hledat, nemá na co navázat, herní systém vymýšlí sám. Je to prostor pro metodu pokus - omyl. Jako hernímu vývojáři mi je jasné, že toto není lehká cesta a v rámci daného omezeného času, který autor na diplomovou práci měl, se s tím v rámci daných podmínek docela popral. Hratelnost u tohoto typu her je náročná věc, nepracuje se s herním prototypem, nejsou k dispozici testeři hratelnosti a proto je autor nucen to zkusit na "první dobrou", což je velké úskalí možného neúspěchu

### **4. Silné stránky díla**

Animace které odlehčují proces čtení textu, výtvarné zpracování, humorné prvky, hravost ve zvukových minihrách. Snaha o propojení hry a ebooku. Interaktivní slova v textu, se kterými hrdina nakládá jako s objekty. Neokoukaná forma interaktivní herní knihy. Citlivě napsaný text a nevšední "podivné" téma inspirované irskou mytologií a autorovou fantazií. Hra je citlivě pojatá a neobsahuje násilí. Oceňuji tak literární obsah a práci s jazykem.

Rád bych se zmínil a přítomnosti malých "miniher" nebo jako "hudební hříčky", jak je nazývá autor. Jedná se převážně o zvukové mini hry, které nemají vliv na vývoj příběhu a pouze doladují atmosféru, či mimovolně baví hráče, pokud je objeví. Hru velmi příjemně osvěžují a je velmi dobře, že jim autor dal prostor. Právě takovéto maličkosti dotahují celek do finální podoby a mnohdy na hráče zapůsobí víc než samotné proklikávání příběhem. Dokazují autorovu touhu "si hrát" a hráč tak může průběžně "relaxovat". Oceňuji tak autorovu snahu a zdá se mi, že právě tyto "nepodstatné" minihry, jsou svou "nedůležitostí" onou trefou do černého a pro hru jsou vítaným zpestřením a troufám si říci i nepostradatelnou součástí.

## 5. Slabé stránky díla

Občasná komplikovanost v hratelnosti vycházející z kombinace čtení textu a interaktivních herních prvků. Znervózňovaly mě situace, kdy jsem nevěděl zda-li dřív číst text nebo naopak hrát. Jedná se ale o prvky, se kterými lze následně pracovat, protože je stále donekonečna možné hru dodatečně vylepšovat a zdokonalovat, a někdy to skutečně jiným způsobem než metodou "pokus omyl" nejde. Záleží na domluvě game-designéra a programátora (správné načasování, vyladění pohybu kamery, kdy povolit hráči klikat a kdy číst atd.).

Chápu, že v udělat hru v omezeném počtu lidí a čase je skutečně náročné. Je zřejmé, že autorovou prioritou bylo hru dokončit jako celek, proto pro dodání nějaké hudební atmosféry a 100% propracování všech ostatních součástí prostě není čas a místo. Přesto, i přes autorův názor, že zvuky v jeho hře jsou silnou stránkou, věnoval bych při vývoji zvukům a hudbě více pozornosti.

## 6. Hodnocení a navrhovaná známka

Oliver Vršanský sám sebe charakterizuje jako člověka co má tendence k rozsáhlému vyprávění spolu s osobním pomalým existenciálním tempem. Načítám jej jako citlivého výtvarníka s duší aristokratického literáta, kterému čas plyne prostě jinak. Je s pochopením znát, že pro něj jako autora bylo pod tíží zodpovědnosti k diplomové práci vskutku nelehké celý projekt stihnout a dát dohromady jako funkční hru.

Musím říci, že Irský deník, jako interaktivní herní ebook, je ambiciosním pokusem a poměrně nevšedním adventurním projektem počítačové hry. Kombinace knihy a hry je neprobádaným prvkem v herním světě. Autor se s tím vypořádal obstojně a i přes zmíněné nedotažené momenty, hra celkové drží, je dohratelná do konce, má atmosféru, herně zaujme a pobaví. Výtvarně je půvabná a přitažlivá se vtipnými animacemi.. V rámci vymezeného času školou a svou vlastní zkušeností z oblasti vývoje her, beru projekt jako dotažený a funkční prototyp herního systému, na který se dá taktéž dívat jako na výchozí materiál, se kterým se nyní dá pracovat dál, rozvíjet a ladit. Tak to i sám vidí a píše autor v kapitole 5.3 o dokončení svého díla.

Diplomová práce splňuje požadavky, které si autor stanovil. Hodnotím ji "**výborně**" a doporučuji ji k obhajobám.

**Datum:** 15. srpna 2016

**Podpis:**



---

\*) Nehodící se škrtněte

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list