

20 -06- 2013

*Hel*



zcupeso6b02d

## Protokol o hodnocení bakalářské práce – diplomové práce \*)

**Název práce:** Interaktivní animace - počítačová hra

**Práci předložil(a) student(ka):** Tomáš Urbánek

**Studijní obor a specializace:** Multimediální design, specializace  
Animovaná a interaktivní tvorba

### Posudek oponenta práce

**Práci hodnotil(a):** MgA. Adolf Lachman  
Štrossova 964, Pardubice 53003

#### 1. Cíl práce

Jak uvádí Tomáš Urbánek, autor bakalářské práce předložené k posouzení oponenta, nejdůležitějším cílem bylo navrhnout scénář, vizuální podobu a hratelnou ukázkou počítačové hry. Z mého pohledu byl tento cíl splněn, hratelná ukáзка je funkční a plně hratelná.

Zároveň poukazuje na to, že jeho ambicí nebylo navrhnout nový herní žánr, ale obohatit stávající herní žánr o nové prvky a navazuje tak na zaběhnutou herní platformu "skákačky" posílenou o další rozměr kvízové hry. Ve spektru ustálených herních žánrů, je záměr autora zřetelně střídavý, což považuji za přínosné.

Kvízová hra s českými slovy, čímž se hra stává zároveň hrou edukativní, je pro mě důležitá a obohacující. Nízkou náročností skládání slov v hratelné ukázce tak hra sice směřuje ke hrám spíše pro mladší školní hráče, ale dle předpokladu by dokončená hra mohla mít velký potenciál ve variabilitě slov a jejich zvyšující se obtížnosti.

Cílem autora bylo taktéž klást důraz na plynulost animací, což z mého pohledu splnil. Technika klasické kreslené animace, na kterou autor navazuje je vizuálně příjemná, plynulá, neruší děj.

#### 2. Technologická specifiky

Tomáš Urbánek pracuje s programovými balíčky společnosti Adobe, jejichž produkty Flash, Illustrator, Air a Photoshop patří k prvotřídním a ideálním programům pro vývoj 2D počítačových her. Dalším, pro mne nezbytným a pozitivním postupem autora bylo navázání spolupráce s programátorem, který vytvořil specifický herní editor SlovoMolEditor pro tvorbu jednotlivých lokací hry. Volba softwareového vybavení, spolupráce s programátorem a použití zvukových souborů z volně šiřitelných databází považuji u autor za správný postup při technologickém vývoji hry, který by měl být v počátcích vývoje dobře podchycen. Co se týče ozvučení, mohla být herní ukáзка přece jen o něco bohatší.

#### 3. Přínos práce pro daný obor

V bakalářské práci autor zmiňuje problematiku přílišného zaujetí programátorů na úkor grafiky hry. S tímto souhlasím a i přes výhrady, které jako výtvarník mám, tento postup hodnotím pozitivně a považuji za přínosné autorovu snahu hru programově a graficky vyladit a dosáhnout vzájemného dialogu mezi výtvarníkem a programátorem.

#### 4. Silné stránky díla

- Oceňuji, že se Tomáš Urbánek nesnaží za každou cenu objevit novou herní podobu hry, neboť přijít dnes s novou herní platformou a konkurovat zaběhlým osvědčeným herním žánrům je velmi obtížné.
- Mezi silné stránky hry jednoznačně řadím obohacení herního žánru plošinové skákačky o koncept kvízové hry se slovy. Jak již bylo řečeno v kapitole Cíl práce, hru Slovomol bych označil spíše hrou výukovou, následně využitelnou různorodými vzdělávacími institucemi nejen pro děti. Dokážu si představit, že hra tohoto typu může svěže doplňovat, někdy i přímo nahrazovat současné statické výukové pomůcky.
- Dále bych rád poukázal na lokalizaci hry pouze do českého prostředí, což se z hlediska marketingového může jevit jako mínus, ovšem pro kreativní práci s českým jazykem to hodnotím pozitivně, neboť takovýchto herních nápadů v záplavě anglo-americké herní produkce, je zde málo. Hra tak může u dětí pracovat se slovy, propojovat je s obrazy a připomenout tak bohatost českého jazyka.
- Hra propojuje "nejen dětskou" touhu hrát si s výukou českých slov, což obohacuje tradiční školskou výukovou metodu o další zábavný pozitivně přijatelný prvek. *Doslova* tak obhajuje výrok "škola hrou".
- Grafická podoba hry, kterou autor vytvořil se mi jeví jako postup správným směrem a i když k výtvarnému zpracování mám nejvíce výhrad, zjednodušená scéna levelů postavená z typografických symbolů a písmen působí přehledně.
- Plynulost animací považuji také za velmi uživatelsky příjemné, jsou svižné a podporují hrátelnost hry.
- Dobrou stránkou díla je SlovomolEditor, který usnadňuje budování herních kapitol a je to velmi dobrý start pro vývoj hry.

#### 5. Slabé stránky díla

- Tomáš Urbánek zmiňuje jako mínus replayabilitu hry, tedy vytracení se herního překvapení v podobě kvízových slov při opakovaném hraní. Obecně s tím souhlasím, mnoho vývojářů řeší obdobný problém, ale v tomto případě to nevnímám jako slabou stránku díla, neboť variabilitu opakovaného hraní není u Slovomolu hlavní náplní.
- Dále autor považuje za slabou stránku díla českou verzi Slovomolu. To se z hlediska prodeje hry může jevit jako nedostatek, ale tato hra je specifická a cíleně směřována na české hráče a dá se předpokládat, že vývoj a následný prodej hry tohoto typu by mohla zajistit nějaká státní či soukromá vzdělávací instituce, která by hru následně distribuovala do škol atd. Myslím si, že to hře neškodí. Hru by navíc šlo přeložit a tím ji připravit i na zahraniční distribuci. Sice by se to neobešlo bez obtíží, ale v tomto ohledu by byl Slovomol Editor výhodou.
- Z pohledu výtvarníka, je hra na můj vkus výtvarně přeci jen příliš strohá. Její zdánlivá jednoduchost, postavená na černých typografických symbolech, je sice dobrý nápad, ale zasloužila by ještě více výtvarně propracovat. Autorova zmínka v bakalářské práci o iluminovaných kronikách, se mi jeví jako velký inspirační zdroj k výtvarnému řešení. Otázkou je, proč od něho později upustil. Právě v souvislosti s autorovou snahou klást důraz na grafickou stránku hry, se mi jeví tato možnost nevyužitá. Myslím si, že výtvarné inspirace by se našlo v klasicky vázaných knihách mnoho (Verneovky, časopisy z 20. století, komiksy, noviny, zpěvníky, manuály, návody ke stavebnicím Merkur, až

po středověké iluminované knihy a kroniky) a je možná škoda, že autor více nevyužil možnosti čerpat z těchto graficky a typograficky nepřehlédnutelných zdrojů, které by jeho projekt jasněji výtvarně sjednotily.

- Je na zvážení, jestli by neprospělo citlivěji pojednat, v duchu výtvarného konceptu hry, funkční menu hry (po stisku kláves Ctrl a Alt), které je na můj vkus příliš strohé, stejně jako info řádku v dolní části obrazovky. Dále bych uvítal oživit prostředí o nějaké drobné animace, které by vizuálně hru zpestřily a nepůsobila by tak staticky. Přiklonil bych se k připojení zvuku chůze a nějakého ambientního zvuku či melodie prostředí v němž se hráč vyskytuje. Hlavní figurka hráče by mohla například ještě mrkat, oživit ji o nějaké "idle" animace pro chvíle, kdy hráč nehraje a pouze si hru prohlíží. Hlavní hrdina by nemusel být transparentní a zasloužil by graficky důmyslnější propojení s okolním prostředím. Celé intro hry by mohlo být více zřetelnější a jasněji uvést hráče do děje, nastínit zápletku. To jsou ovšem drobnosti za kterými stojí dlouhodobá práce vývojáře a je pochopitelné, že Tomáš Urbánek, herní designér, grafik, animátor a zvukař v jedné osobě, není schopen tak v krátkém čase toto vše plně dotáhnout v hratelné ukázce. Hry se dají vylepšovat donekonečna.
- I přes občasnou herní kostrbatost na kterou jsem narazil, se mi hra jeví jako svižná skákačka a je otázkou, jestli by se hra nezdála po odehrání např. 10ti levelů příliš schematická a předvídatelná. To je ovšem zároveň výzvou pro herního vývojáře, aby si toto uvědomil a byl schopen při tvorbě hry včas zasáhnout a herní čas hráčovi obohatit, kvízy znesnadnit, nebo naopak usnadnit, přidat náhlý vtip či vygradovat zápletku. Možná by stálo za to, aby autor scénář hry ještě více promyslel.

#### 6. Hodnocení a navrhovaná známka

V celkovém pohledu oponenta, vidím, že se jedná o slibný herní projekt nahozený v začátcích, který má jasně cíleně zaměřenou skupinu hráčů a má v sobě potenciál, který ovšem na hratelné ukázce není možno plně rozkrýt z hlediska technologické náročnosti. Řekl bych, že to není skákačí plošinovka obohacená o kvízovou hru, ale spíše naopak, tedy výukový software vyvíjený formou herní skákačí plošinovky. Technicky je hra začatá správně a jak jsem zmínil, je zde ještě dostatečný prostor jak hru výtvarně sjednotit a posílit. Na základě těchto poznatků hodnotím bakalářskou práci Tomáš Urbánka známkou **velmi dobře**.

Datum: 20.5.2013

Podpis:



