

# Posudek oponenta ročníkové práce

## Viola Fialová: Tvorba videohry

Cílem práce Violy Fialové bylo vytvoření narativní adventury s hororovými prvky. Práce se zaměřila na celý proces tvorby videohry od konceptu až po finální realizaci. Studentka si stanovila tři hlavní cíle: teoretický, praktický a umělecký. Teoretický cíl zahrnoval studium procesů a technik tvorby her. Praktický cíl spočíval v naučení se programovacího jazyka GDScript a následné aplikaci těchto znalostí při vývoji hry. Umělecký cíl se zaměřil na vytvoření herního světa, příběhu, grafiky a zvukového doprovodu.

Cíle stanovené v návrhu ročníkové práce se shodují s cíli uvedenými v úvodu samotné práce. Studentka dodržela stanovený rámec a všechny cíle uvedené v návrhu práce byly reflektovány i v konečné verzi práce.

Autorka práce využívala 25 elektronických zdrojů v podobě středně dlouhých článků, tutoriálů a dokumentace v angličtině. V návrhu práce byla zmíněna jedna rozsáhlejší elektronická kniha na téma „Designing Virtual Worlds“, která v práci samotné není uvedena mezi použitými zdroji.

Rozsah práce činí 31 stran bez příloh.

Úvod je napsán srozumitelně, převážně v přítomném čase a zaměřuje se na popis tématu práce, strukturu a obsah jednotlivých částí. V minulém čase je zmíněna praktická část.

Součástí práce je elektronická příloha s ukázkami kódu, zkompilovanou hrou do spustitelného souboru EXE a video ukázkou prostředí hry.

Práce Violy Fialové je strukturována do dvou hlavních částí: teoretické a prakticko-umělecké. Teoretická část zahrnuje kapitoly o vývojových fázích tvorby videoher, herních prvcích a technických aspektech. Praktická část se věnuje vlastní tvorbě hry, počínaje konceptualizací a návrhem, přes výběr technologií až po samotný vývoj a řešení vzniklých komplikací. Práce je doplněna o závěr, který shrnuje dosažené výsledky a získané zkušenosti.

Osnova práce je navržena velmi dobře. Osnova ročníkové práce se také dobře shoduje s hlavními body uvedenými v „Designing Virtual Worlds“ od Richarda A. Bartlea.

Teoretická část práce je napsána čtivě, srozumitelně a dostatečně odborným stylem. Obsahuje všechny důležité aspekty tvorby videoher. Kapitoly jsou logicky uspořádány a informace jsou prezentovány srozumitelně. Studentka se věnuje jak herním mechanismům, grafice, zvuku, tak i technickým aspektům jako programování a využití herních enginů.

Praktická část je detailně zpracována a poskytuje komplexní pohled na proces tvorby videohry. Studentka popisuje svá technická a umělecká rozhodnutí, výběr technologií a postup vývoje. Zvláště oceňuji otevřenost ohledně komplikací, se kterými se během vývoje setkala, a způsob, jakým je řešila. Praktická část je nejen informativní, ale také inspirativní pro další potenciální tvůrce videoher.

Výstup prakticko-umělecké části tvoří spustitelná herní scéna s animovanou postavou. Prostor hry lze popsat jako temné, ponuré a opuštěné. Grafika využívá ručně kresleného stylu s důrazem na detail a stínování, což vytváří atmosféru úzkosti a tajemna. Celkové ladění je velmi tmavé, s rozbitými zdmi, opuštěnými místnostmi a zchátralým nábytkem, což přispívá k pocitu opuštěnosti a zanedbanosti. Scéna obsahuje dvě patra propojená žebříkem. Zvukový doprovod evokuje pocit neklidu a nebezpečí, čímž podporuje celkový hororový podtón hry. Zkombinování temného vizuálního zpracování a úzkostné hudby vytváří dost jasný zážitek pro hráče, kteří se

mohou cítit stimulování řešit situaci postavy a být neustále ve střehu, zatímco prozkoumávají prostředí hry. Tímto lze konstatovat, že tento dílčí cíl práce byl naplněn, ačkoli hra není dokončená.

Celkové rozhraní hry, nabídky a ovladatelnost jsou v Godotu velmi pěkně řešeny a celkový dojem je velmi dobrý. Hra vyžaduje knihovnu OpenGL3.

Závěr práce poskytuje upřímné a kritické zhodnocení celého projektu. Studentka reflektuje dosažené cíle, identifikuje oblasti, ve kterých se jí dařilo, a přiznává nedostatky, zejména v oblasti plánování a rozsahu projektu. Závěr je dobře strukturován a poskytuje hodnotné výpovědi pro budoucí práci v oblasti tvorby videoher.

Předložená práce jako taková je po odborné stránce v pořádku. V seznamu použité literatury není žádný knižní zdroj, ale nenarazil jsem na žádnou fatickou chybu v textu. Studentka prokázala nejen schopnost teoretického zpracování tématu, ale také praktické dovednosti při realizaci komplexního projektu. Přes některé nedostatky, které sama reflektuje, považuji práci za zdařilou.

Stránkování a zlom stránek je v pořádku. Sazba odstavců je provedena jednotně, ale ne v předepsaném stylu dle formálních kritérií. Sazba obrázků a popisky jsou v pořádku. Zlom řádků byl typograficky optimalizován a je vhodně využíváno vysvětlivek pod čarou.

Uvedení zdrojů a citací je dle formálních požadavků dle normy ISO 690 Autor-Datum.

Předloženou ročníkovou práci doporučuji k přijetí.

V Praze dne 31. 5. 2024

.....  
Jiří Procházka  
oponent