

Akademický rok 2022/2023

Bakalářská práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: Matyáš Mrkus

Název práce: Vertikální level design

Slovní hodnocení:

Práci Matyáše Mrkuse hodnotím velmi pozitivně, v celkové paletě bakalářských a diplomových prací v posledních třech semestrech je i samotná textová část práce osvěžením pro vnitřní konzistenci, kvalitu pozorování, schopnosti autora popisovat pozorované level designových jevy a dovednost snadno ilustrovat topologické vzorce. Text je zároveň nebývale skromný co do velkých zobecnění či meta-spekulativních tvrzení, autor nepotřebuje složité termíny ani teorie, pečlivým pozorováním dokazuje, že v procesu reflexe žité zkušenosti (v tomto případě opakovaným prozkoumáváním virtuálních prostorů) má pozorování, popis a analýza velký smysl, pokud ústí do využitkování zanalyzovaného formou vlastní autorské tvorby.

Výsledná textová dokumentace dobře dává informace a ilustrované příklady analyzovaného a předává tak složitou látku návrhu propletených (někdy až rhizomatických prostorových struktur/bludišť) srozumitelnou formou. Je patrná i teoretická rešerše, autor cituje konzistentně a střídavě, vysvětluje i žargon a zkratky. Apeluji zde na autora a vedoucího, aby investované úsilí do textu využítkovali do formy (alespoň interně používaného) didaktického materiálu pro další tvůrce a tvůrkyň z ateliéru. Jistý potenciál – po výraznějším doplnění – je i v publikování článku v angličtině na gamestudies.org nebo konferencích typu DIGRA. Třešničkou na pomyslném dortu bakalářské práce (resp. dokumentace k bc práci) není třešnička, ale další dort – prototyp herního prostředí pro projekt Studna.

Zpracování blockoutu – prototypu je velmi dobré co do účelu prototypování. Build obsahuje instruktivní vysvětlivky, relevantní nápovědy (trasy, gui, debug featury), základní osvětlení, ikony, popisy toho, k čemu má trasa vést, jaký je cíl, jaký je postup a zřetězení. Co do obsahového lze hodnotit pouze výsek kýženého cílového zážitku. Hodnotitelným výsekem je pak propletenost topologie (zvláště budovy a stoky), aha/wow efekt zkratek („aha, tak tohle byly ty zamčené dveře!“), instinkt měřítka (nic nevypadá příliš velké ani malé) a navigační prvky v celkovém výhledu na/do města. Všechny výše vypsány aspekty jsou v prototypu zpracovány velmi dobře, což umožňuje případný kvalitní herní zážitek. Ten ale bude určovat rozmístění (ne)přátel, jejich chování (rychlost, pohyb, střelba, zranění, úhyby...) a hlavně jejich počet, kombinace a kompozice v prostoru (fabulace: balkón – dva střelci vs jeden skákací žabák vs schovávací kanonýr vs... koridor v podzemí a stejné konstelace nepřátel).

Vztáhneme-li prototyp Studna zpátky k tématu práce, lze bez váhání tvrdit, že autorem pozorované a analyzované techniky vertikálního level designu, které vytváří pocit rozshlého nearkádového světa (tzn. ač fikční, působí „reálně“) a plní funkci co do šířky úsporné topologie (a tudíž implicitně limituje koridorovost), se podařilo smysluplně zužitkovat.

Celek ale leží v posledních týdnech před vydáním, proto se k celkovému zážitku zatím blížíme limitně, jinými slovy, pokazit se to dá snadno, důležitá bude výdrž s nekonečným opakovaným předesignováním a laděním kompozic nepřátel, atributů pohybu hráče a dalších (pod)systémů, které mohou mít (ne)synergický efekt.

Jednoduše řečeno – skvělá práce, ale ještě není hotovo, přesto se nesmírně těším na výsledek.

Práce je přínosná jak pro svoji textovou dokumentaci (i samostatně) tak pro účely tvorby vysoce level designově kvalitní 3D FPS hry.

Otázky k rozpravě:

- Instinkt mi říká, že ačkoli jsou stoky a podzemí z ptačí / boční perspektivy „správně“ (organicky, spletitě) strukturované, samotné procházení může být spíše frustrující kvůli pohledu první osoby vs typů nepřátel / soubojových konstelací. Jaký zážitek v podzemích chcete vyvolat? Čím toho (v kontextu level designu) docílíte a co je vám v tomto záměru nejvíc na překážku?

Závěrečné hodnocení: Práci **doporučuji** k obhajobě.

Návrh klasifikace: výborně (A)

Posudek vypracoval(a): Mgr. et Mgr. Zdeněk Záhora

Datum: 1. 6. 2023