



# Posudek oponenta závěrečné práce

**Oponent práce:** Ing. Jan Matoušek  
**Student:** Šimon Taněv  
**Název práce:** Questdesign pro hru Asylum Exodus  
**Obor / specializace:** Počítačová grafika 2021  
**Vytvořeno dne:** 10. června 2024

## Hodnotící kritéria

### 1. Splnění zadání

- ▶ [1] zadání splněno
- [2] zadání splněno s menšími výhradami
- [3] zadání splněno s většími výhradami
- [4] zadání nesplněno

Cílem práce je finalizovat hru z BI-VHS. Dle mého názoru je výsledkem sice pořád prototyp postrádající velkou část aktivit, ale to bylo očekáváno a v základu je výsledek dobře hratelný a prezentovatelný.

### 2. Písemná část práce

75 / 100 (C)

Text práce je čtivý, až na množství podivných formulací a skloňování, ty však obvykle neztěžují jeho srozumitelnost. Co se týče členění, je velmi logické. Nejslabší částí je teoretická část, kdy autor sice definuje quest, ale neřeší příliš teoretická východiska quest designu jako takového. Volí dva (!) příklady her, na jejichž základě formuluje vlastní teorii quest designu (!), kterou potom aplikuje k analýze dalších her, jež vybral neznámo jak, nejspíše zjevením ve snu. Tuto teorii quest designu nijak nekonfrontuje s žádnou jinou existující teorií. Očekával bych od takové teorie, že bude aplikovatelná i na tvorbu questů a že bude více do detailů zaměřená. Postulovaná teorie např. nijak nepokrývá kvality herního příběhu. Sám autor v textu navíc uznává, že jeho teorie vlastně platit nemusí. Další částí je analýza aktuálního stavu hry a jejích chyb, následovaná cílovým návrhem hry v podobě game design dokumentu. Právě zde autor navrhuje, aniž by si uvědomoval důsledek, nenáviděný prvek adventur - softlock. V tomto případě si hráč špatným postupem v dialogu s věčným studentem v dřívější části hry znemožní výhru, aniž by to věděl; vlastně hraje předem prohranou hru. Domnívám se, že s dobrou teorií quest designu by se toto autorovi nestalo. Nejsilnější částí práce je tak vlastně až závěrečné testování výsledného prototypu. Po formální stránce vytýkám ještě občas chybějící interpunkci.

### 3. Nepísemná část, přílohy

70/100 (C)

Hra byla vytvořena v Godot enginu a naprogramována s použitím GDScriptu, což je doporučený způsob použití enginu. Kvalita kódu je průměrná, způsob implementace questů v souboru `game/quests/quest_handler.gd` pomocí funkcí pojmenovaných číselnými koncovkami a magických souřadnic a jiných konstant působí mé duši softwarového inženýra bolest; questům by slušel objektově orientovanější přístup a využití možností editoru. Z pohledu ovladatelnosti a hratelnosti je hra v dobrém stavu, a lze ji považovat za finalizovanou, byť např. grafika plánu blázince je poněkud spartánštější. Námětem na vylepšení by mohly být klávesové zkratky na záložky deníku. Také doporučuji upravit průchod oběma velkými schodišti - přepnutí úrovní by mělo být na prostředním rameni a mělo by být konzistentní s průchodem schodištěm. Hra byla rovněž publikována na itch.io. Distribuce hry ve formě tří samostatných stažitelných souborů, z toho dvou spustitelných s koncovkou `exe`, není příliš šťastná a klade nároky na počítačovou zdatnost hráče.

### 4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

85/100 (B)

Hra vytvořená v práci má jistě propagační potenciál, nicméně prezentovatelnost hry ztěžuje fakt, že hra je distribuována ve více souborech a že ji nelze hrát rovnou z prohlížeče, i když použitý engine pro tento projekt umí webový export vygenerovat. Až autor vyřeší tento a další zjištěné problémy, hru bude možné prezentovat.

### Celkové hodnocení

79/100 (C)

Autorovi se povedlo dotáhnout hru *Asylum Exodus* téměř do prezentovatelného stavu. Výsledek sice není ideální, práci kazí slabší využívání možností Godot enginu i slabší písemná část, ale hra je určitě na dobré cestě, byť bych doporučil provést celkový refactoring a zamyslet se více nad návrhem questů.

Práci doporučuji k obhajobě se známkou C - dobře.

### Otázky k obhajobě

- 1) Jak byste eliminoval softlock způsobený rozhněváním věčného studenta? (Pokuste se tak učinit bez zasahování do akce, která tento stav v minulosti způsobila.)
- 2) Umí editor pro Godot engine připravit distribuci hry pro Windows jako jeden přímo spouštěný `exe` soubor? Pokud ano, jak?

## **Instrukce**

### **Splnění zadání**

Posudte, zda předložená ZP dostatečně a v souladu se zadáním obsahově vymezuje cíle, správně je formuluje a v dostatečné kvalitě naplňuje. V komentáři uveďte body zadání, které nebyly splněny, posudte závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků. Pokud zadání svou náročností vybočuje ze standardů pro daný typ práce nebo student případně vypracoval ZP nad rámec zadání, popište, jak se to projevilo na požadované kvalitě splnění zadání a jakým způsobem toto ovlivnilo výsledné hodnocení.

### **Písemná část práce**

Zhodnoťte přiměřenost rozsahu předložené ZP vzhledem k obsahu, tj. zda všechny části ZP jsou informačně bohaté a ZP neobsahuje zbytečné části. Dále posudte, zda předložená ZP je po věcné stránce v pořádku, případně vyskytují-li se v práci věcné chyby nebo nepřesnosti.

Zhodnoťte dále logickou strukturu ZP, návaznosti jednotlivých kapitol a pochopitelnost textu pro čtenáře. Posudte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posudte typografickou a jazykovou stránku ZP, viz Směrnice děkana č. 52/2021, článek 3.

Posudte, zda student využil a správně citoval relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami. Zhodnoťte, zda převzatý software a jiná autorská díla, byly v ZP použity v souladu s licenčními podmínkami.

### **Nepísemná část, přílohy**

Dle charakteru práce se případně vyjádřete k nepísemné části ZP. Například: SW dílo – kvalita vytvořeného programu a vhodnost a přiměřenost technologií, které byly využité od vývoje až po nasazení. HW – funkční vzorek – použité technologie a nástroje, Výzkumná a experimentální práce – opakovatelnost experimentů.

### **Hodnocení výsledků, jejich využitelnost**

Dle charakteru práce zhodnoťte možnosti nasazení výsledků práce v praxi nebo uveďte, zda výsledky ZP rozšiřují již publikované známé výsledky nebo přinášející zcela nové poznatky.

### **Celkové hodnocení**

Shrňte stránky ZP, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Celkové hodnocení nemusí být aritmetickým průměrem či jinou hodnotou vypočtenou z hodnocení v předchozích jednotlivých kritériích. Obecně platí, že bezvadně splněné zadání je hodnoceno klasifikačním stupněm A.