

Рецензија рукописа *Практикума за предмет Принципи звука и музике у компјутерским играма*, аутора др ум. Кристине Марковић

Практикум је обима седамдесетчетири странице електронског текста стандардног АПА формата са илустрацијама релевантних сегмената графичког корисничког интерфејса различитих елемената програма *FMOD Studio* у различитим фазама припреме звучних ефеката, музике и дијалога карактера компјутерске игре. Структура је сачињена од увода и два поглавља са подпоглављима која су индексирани, садржајем и јасно наведеном библиографијом. Практикум је намењен пре свега студентима интердисциплинарних, уметничких, мастер студија Развој компјутерских игара који је акредитован 2020. године и реализује се као заједнички програм више факултета Универзитета у Крагујевцу. С обзиром на то да је намењен студентима различитих образовних профила који имају право на упис поменутих мастер студија, ауторка је са посебном пажњом обрадила процедуре третмана звука и музике тако да буду јасне и разумљиве и онима без формалног музичког образовања и искуства у раду са категоријом посредног софтвера за обраду звука (енг. *audio middleware*). Иако се практикум пре свега односи на принципе рада *FMOD Studio* програма, у њему су јасно објашњени универзални принципи примене звука са аспекта интерактивности, аутоматизације и рандомизације, који би морали бити примењени без обзира на то који се посредни софтвер користи.

Основна функција практикума је да се фокусирано и доследно бави искључиво репродукцијом већ продуцираног звука и музика у интерактивном медију какав су компјутерске игре, и то са фокусом на акционе, без тенденција ка осталим жанровима. Посебно је наглашена неопходност рандомизације звучних ефеката, која може изазавати врло лош утисак код играча, уколико се на адекватан начин не елиминише могућност уочавања звучног патерна. Детаљно објашњене процедуре такође подразумевају и навођење најчешћих грешака из праксе, које свакако треба избећи.

У већини поглавља обрађује се један или више хипотетичких примера сценарија компјутерске игре којима се приступа са конкретним решењима путем објашњених процедура подешавања програмских параметара. На појединим местима се, поред релевантне литературе, наводе и *FMOD Studio* референце на званични Јутјуб канал

програма на коме су, у форми видео туторијала, практично приказане процедуре које су обрађене и у практикуму.


Компјутерске игре акционог и акционо-авантуристичког жанра су према драматуршким принципима најсличије филму, па је самим тим посебна пажња посвећена интерактивној музици чија су правила и законитости обрађене у истоименом поглављу. Са акцентом на недијегетску музику, која је најчешће врло контрастна у зависности од степена тензије и окружења у коме се ликови налазе, музика је третирана кроз интерактивну драматургију два најчешћа мода играња: истраживање и акција т.ј. борба (енг: *explore, action/combat*) те исхода акционих сцена који могу бити позитивни или негативни.

Поред манипулације звучним фајловима, предложен је и систем конвенција у именовану датотека, како би попис свих употребљених звучних записа био прегледан и јасно категорисан.

Предложени рукопис представља својеврсну инструкциону збирку процедура каква до сада није постојала на српском језику. С обзиром на то да се ради о првом издању таквог типа, разумљиво је повремено одступање од терминолошке конзистентности које се често дешава у литератури која обрађује софтверска решења.

Издавање овог рукописа може представљати учило не само за студенте већ и све који желе да се упознају са принципима манипулације звуком у компјутерским играма акционог жанра и могућностима програма *FOMD Studio*, те га као тако јединствено издање на српском језику предлажем за публикување.

У Крагујевцу,
16. новембра 2023. године


Др ум. Љуба Бркић, редовни професор,
Универзитет у Крагујевцу
Филолошко-уметнички факултет