

Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: INTERAKTIVNÍ PROJEKT

Práci předložil student: BcA. Jan TOMÁNEK, DiS.

Studijní obor a specializace: AU - specializace Interaktivní design / MgA.

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil: Bc. David Svoboda

1. Cíl práce

Panem Tománkem byla vytvořena zajímavá mobilní hra s viditelným posunem od předchozí práce a to jak graficky, tak hrátelností. Hra obsahuje 3D modely vytvořené přímo pro hru, vycházející z předem nastíněného konceptu a stylu. Veškeré mechaniky a vzhled jsou zároveň viditelně ovlivněny spoluprací s programátorem – klíčovým článkem ve vývoji jakékoliv hry, bez kterého se žádný profesionální vývojář neobejde.

2. Stručný komentář hodnotitele

Na výsledném díle lze vidět postup od prvotního konceptu až po výstup. Je v tomto ohledu cenné nahlédnout na první verzi hry, která byla studentovou bakalářskou prací. Na začátku byl poměrně komplexní koncept, který bylo třeba abstrahovat do hrátelnější a jednodušší hry.

Je zde ovšem vždy riziko, že se při pokusu o zjednodušování a zvyšování líbivosti hra zredukuje na obecnou mobilní variantu stále opakovaných témat. Věřím, že se tomu podařilo panu Tománkovi vyhnout a vytvořil mobilní hru, která má originální hratelnost.

Mechanikou v zásadě navazuje na prvotní Pong a Arkanoid a svou tahovostí připomíná Angry Birds. To jsou všechno velice úspěšné hry bezpochyby velice hratelné, takže inspirace je v tomto případě v pořádku. Nejde také o jednoduchou kopii. Student si vypůjčuje dobře osvědčené principy, což je klíčem každé úspěšné hry. Tyto principy rozšiřuje o mechaniky, které hře dodávají strategickou úroveň typu Tower Defence. Hlavním rozšířením je vlastně důraz na přímou hru dvou hráčů proti sobě – návrat ke hře Pong.

Co se týče vzhledu, grafika je líbivá, má návaznost na námět a je ve stylu, který autor ovládá. Je zřejmé, že jednoduchost a čitelnost je podstatná pro hratelnost. Původní záměr se dle mého názoru trochu ztrácí – zde je spíše lehkým tématem pro neznalého téměř neviditelným. Ale i to bývá průvodním jevem vývoje her a vůbec tvorby přístupného audiovizuálního díla.

3. Vyjádření o plagiátorství

Z mého pohledu dílo není plagiátem – vzhled i koncept vycházejí s existujícími stylů a vzorů, ale jsou tak obecné a takovým způsobem studentem aplikované, že dle mého názoru nejde o kopii.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Navrhuji známku *vyborně*.

Datum:

Podpis: Bc. David Svoboda

9.5.2023