



# Posudek oponenta závěrečné práce

<b>Oponent práce:</b>	Ing. Radek Richtř, Ph.D.
<b>Student:</b>	Martin Němec
<b>Název práce:</b>	The Slime Element – Hra žánru tower defense s inovativními mechanikami
<b>Obor / specializace:</b>	Webové a softwarové inženýrství, zaměření Počítačová grafika
<b>Vytvořeno dne:</b>	6. června 2022

## Hodnotící kritéria

### 1. Splnění zadání

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

Zadání práce dozajista bylo splněno po praktické stránce, poněkud diskutabilní však může být samotný titul práce - inovativní mechaniky.

### 2. Písemná část práce

63/100 (D)

Písemná část, především první polovina práce, je i jejím kamenem úrazu. Autor v mnoha částech spíše vypravuje, a co hůř, volně argumentuje bez podložení citacemi a fakty. V některých částech, bohužel, pak i důležitá fakta opomíná (např. v sekci o herní měně zcela ignoruje existenci mikroplateb).

Poněkud prapodivná je i část práce věnující se SI návrhu. Nebo přesněji řečeno části - ty jsou totiž porůznu roztroušené v textu práce na mnohdy nečekaných místech.

Návrhem hry mnohdy prorůstá (duplicitní) text game design dokumentu. Jako vhodnější bych asi považoval umístit do textu nejdříve GDD a z něj pak vycházet za pomoci SI nástrojů. V současném stavu jde o poněkud zvláštní amalgám obého, doplněný o sice tematické, ale zdaleka ne exaktní povídání na téma věží, slizu a elementů.

Lehce mne mrzí, že práce mnohokrát zmiňuje slizy jako nepřátelské jednotky, ale nikde je pořádně neukazuje.

### 3. Nepísemná část, přílohy

80/100 (B)

Hra jako taková je funkční a rozsahem vskutku nemalá. Tato pozitivní vlastnost je však silně provázána s efektem pejska a kočičky.

Pro výslednou podobu hry tak bude kruciólní, aby autor buď prořezal spektrum mechanik

(méně je někdy skutečně více), nebo velmi, velmi pečlivě vytvořil tutoriál a věnoval se level designu úvodních částí hry.

#### **4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost**

85 /100 (B)

Práce je aktuálně ve stádiu prototypu. Neobsahuje "příběh", což je klíčovou částí hry od her typu Zaklínač, až po hry typu Candy Crush. Stejně tak bude ještě potřeba dodělat výukové levely, a mnoho dalšího. Věřím však, že na konci bude stát funkční a pěkná hra.

#### **Celkové hodnocení**

70 /100 (C)

Pozitivní stránkou hry je množství mechanik a nemalý rozsah hry. Negativní pak její nedotaženost, text a absence některých prvků. Po zkombinování pozitiv a negativ hodnotím práci stupněm C, doporučuji k obhajobě a napjatě očekávám její finální verzi.

#### **Otázky k obhajobě**

- 1) Uvažoval jste o možnosti hrát hru ve VR, případně v coop módu (dualita ovládání si o to přímo říká)?
- 2) V čem jsou mechaniky vaši hry tak inovativní?
- 3) Poněkud zvláštní je, že jediným objektem u kterého zmiňujete kosterní animaci je zrovna medúza. Proč to?

## **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.