

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	3D Movement shooter with spider mechanics
Jméno autora:	Dmitrii Zamedianskii
Typ práce:	Bakalářská práce
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačové grafiky a interakce
Oponent práce:	Bc. Adam Pospíšil
Pracoviště oponenta práce:	Katedra počítačové grafiky a interakce

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání

Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.

Rozsah a složitost zadání je adekvátní. Téma odpovídá oboru studia.

Splnění zadání

Posuďte, zda předložená závěrečná práce splňuje zadání. V komentáři případně uveďte body zadání, které nebyly zcela splněny, nebo zda je práce oproti zadání rozšířena. Nebylo-li zadání zcela splněno, pokuste se posoudit závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků.

Zadání práce je vytvořit akční hru z pohledu první osoby se zaměřením na pohyb hráčovy postavy. Práce by měla obsahovat analýzu podobných her, dále popis pohybových mechanik, zbraní a nepřátel. Součástí by měl být návrh uživatelského rozhraní a vytvoření funkčního prototypu, který implementuje navržené prvky. Poslední částí by mělo být provedení a zhodnocení uživatelského testování.

Analýza podobných her je velmi stručná. Obsahuje pouze velmi krátký popis dvou žánrově podobných her a i tak obsahuje nesprávné informace (např. popis nepřátel ve hře Dusk.) V teoretické sekci bych očekával stručné shrnutí historie a vývoje žánru. Popsat základní i pokročilé pohybové mechaniky historických a na ně navazujících retro her - hry jako např. Quake nebo Unreal a mechaniky jako rocket jumping, circle strafing atp. Obdobně popsat mechaniky moderních her v tomto žánru - relevantní hry jako Titanfall nebo Ghostrunner jsou v práci zmíněné, ale pouze jménem. Další možnost by bylo zaměřit se na rozbor her obsahujících stejně pohybové mechaniky - např. Overwatch.

Nejlepší částí práce je implementace pohybových mechanik - lezení a běhání po stěnách a houpání na pavučině. Dle mého názoru jde o dobrý základ na kterém se dá postavit celá hra.

Ostatní aspekty hry jsou rozpracované méně. Projekt například postrádá alespoň jednu opravdovou úroveň, která by lépe ukazovala jak by se finální hra hrála. Je zde tutorial a sandbox, kde ale oba pouze ukazují jak jednotlivé prvky hry izolovaně fungují.

Nepřátelé jsou vizuálně nevýrazní, někteří nemají animace a umělá inteligence je velmi primitivní.

Variabilita hráčových zbraní je velmi malá - hra obsahuje tři různé zbraně ale v zásadě se jedná o tři varianty stejně s různými hodnotami pro rychlost střelby, velikost zásobníku a sílu zpětného rázu.

Hra obsahuje použitelné uživatelské rozhraní, ale vzhledem k tomu že jsou některé hráčovy schopnosti časově omezeny, uvítal bych zde nějaký indikátor, kdy je daná schopnost znovu připravena k použití.

K uživatelskému testování nemám připomínky.

Zvolený postup řešení

Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.

Ke zvolenému postupu řešení nemám výhrady.

Odborná úroveň

Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.

Jak jsem zmínil výše - preferoval bych techničtější přístup ke zpracování zadání, buď rešerší podobných mechanik a her, nebo obecným popisem problémů.

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce

Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.

Jazyková a typografická stránka je v pořádku. Mám menší výhrady ke stylu, kdy v některých částech práce vyznívá více jako reklamní materiál než jako technický dokument.

Výběr zdrojů, korektnost citací

Vyjádřete se k aktivitě studenta při získávání a využívání studijních materiálů k řešení závěrečné práce. Charakterizujte výběr pramenů. Posuďte, zda student využil všechny relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků a úvah, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami.

K citacím a zdrojům nemám připomínek, převzaté prvky jsou správně deklarovány.

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ, OTÁZKY K OBHAJOBĚ, NÁVRH KLASIFIKACE

Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Uveďte případné otázky, které by měl student zodpovědět při obhajobě závěrečné práce před komisí.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **D - uspokojivě**

Snížené hodnocení je způsobeno krátkým rozsahem teoretické i praktické části práce. Nemyslím, že by bylo něco špatně. pouze je toho málo.

Datum: 6. června 2023

Podpis: