



Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: Design hry Chicken Empire: Weasel in Shadows

Práci předložil student: Bc. Martin PETRÁSEK

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

Hodnocení vedoucího práce

Práci hodnotil: Mgr. Martin Vaňo

1. Cíl práce

Cíle práce bylo dosaženo jak formálně, tak fakticky. Formální stránku práce popisuje text velice dobře a až na drobné nepřesnosti (které je ovšem možno snadno pochopit) popisuje herní design perfektně. Formálně pak student se svým týmem dotáhl hru do konce tím, že je aktuálně zveřejněná na platformě Steam, kde čeká na vydání, ale již si ji v různých verzích mohla zahrát celá řada lidí, včetně mne.

2. Stručný komentář hodnotitele

Hra samotná si neklade vysoké cíle, a to je u prvotiny správné rozhodnutí. Většina mladých vývojářů si vytyčí cíl, kterého pak nikdy nedosáhne. To Martin neudělal. Naopak - vzal fungující žánr tabové stealth strategie, který je zároveň dobře zpracovaný a zároveň poskytuje prostor pro invenci. Ta se u Chicken Empire projevuje humorným zasazením do dystopické fantasy říše antropomorfních zvířat. Výtvarná složka hry je skvěle stylizovaná a funguje perfektně, stejně jako uživatelské rozhraní. Co je ale třeba vypíchnout, a autor sám to i uznává, je několikeré poctivé iterování prvotního nápadu v playtestech, které ukázaly, zda jsou designová rozhodnutí správná či nikoli. To je naprostý základ designu, bez kterého, zejména herní vývoj, vůbec nelze

dělat. Jako vedoucí práce vím, že tým v jednu chvíli zápasil s level designem a směřováním hry, a to díky pomalému iterativnímu cyklu. To ale překonali tím, že vytvořili papírový prototyp, aby tak nepřýtvali časem na prototyp digitální, který je daleko časově náročnější. Kromě práce se zpětnou vazbou mnoha lidí se Martin naučil i pracovat v týmu, který fungoval poměrně dobře a prošel si celým vývojovým cyklem. Má před sebou vydání hry a to především proto, že dobře pracoval s týmem, iteroval, nelpěl na zcestných směrech designu, pojal hru minimalisticky a opravdu poctivě pracoval, stejně jako celý tým.

3. Vyjádření o plagiátorství

Hra ani práce nejsou plagiátem a ani nemohou být, vzhledem k povaze herního vývoje a designu.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Navrhuji známku výborně, protože Martin dokázal to nejdůležitější. Projekt/hru dokončit. Designově ani vizuálně se rozhodně nemá za co stydět já se osobně těším na další jeho hry.

Datum:

Podpis: Mgr. Martin Vaňo

Tisk oboustranný



Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce: Design hry Chicken Empire: Weasel in Shadows

Práci předložil student: Bc. Martin PETRÁSEK

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

Hodnocení vedoucího práce

Práci hodnotil: Mgr. Martin Vaňo

1. Cíl práce

Cíle práce bylo dosaženo jak formálně, tak fakticky. Formální stránku práce popisuje text velice dobře a až na drobné nepřesnosti (které je ovšem možno snadno pochopit) popisuje herní design perfektně. Formálně pak student se svým týmem dotáhl hru do konce tím, že je aktuálně zveřejněná na platformě Steam, kde čeká na vydání, ale již si ji v různých verzích mohla zahrát celá řada lidí, včetně mne.

2. Stručný komentář hodnotitele

Hra samotná si neklade vysoké cíle, a to je u prvotiny správné rozhodnutí. Většina mladých vývojářů si vytyčí cíl, kterého pak nikdy nedosáhne. To Martin neudělal. Naopak - vzal fungující žánr tabové stealth strategie, který je zároveň dobře zpracovaný a zároveň poskytuje prostor pro invenci. Ta se u Chicken Empire projevuje humorným zasazením do dystopické fantasy říše antropomorfních zvířat. Výtvarná složka hry je skvěle stylizovaná a funguje perfektně, stejně jako uživatelské rozhraní. Co je ale třeba vypíchnout, a autor sám to i uznává, je několikeré poctivé iterování prvotního nápadu v playtestech, které ukázaly, zda jsou designová rozhodnutí správná či nikoli. To je naprostý základ designu, bez kterého, zejména herní vývoj, vůbec nelze

dělat. Jako vedoucí práce vím, že tým v jednu chvíli zápasil s level designem a směřováním hry, a to díky pomalému iterativnímu cyklu. To ale překonali tím, že vytvořili papírový prototyp, aby tak nepřýtvali časem na prototyp digitální, který je daleko časově náročnější. Kromě práce se zpětnou vazbou mnoha lidí se Martin naučil i pracovat v týmu, který fungoval poměrně dobře a prošel si celým vývojovým cyklem. Má před sebou vydání hry a to především proto, že dobře pracoval s týmem, iteroval, nelpěl na zcestných směrech designu, pojal hru minimalisticky a opravdu poctivě pracoval, stejně jako celý tým.

3. Vyjádření o plagiátorství

Hra ani práce nejsou plagiátem a ani nemohou být, vzhledem k povaze herního vývoje a designu.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Navrhuji známku výborně, protože Martin dokázal to nejdůležitější. Projekt/hru dokončit. Designově ani vizuálně se rozhodně nemá za co stydět já se osobně těším na další jeho hry.

Datum:

Podpis: Mgr. Martin Vaňo

Tisk oboustranný