

## Protokol o hodnocení diplomové práce

**Název práce: Swappie – hra pro tablety a mobilní telefony**

**Práci předložil(a) student(ka): BcA. Tomáš Urbánek**

**Studijní obor a specializace: Intermediální tvorba, specializace  
Animovaná a interaktivní tvorba**

**Hodnocení oponenta práce:**

**Práci hodnotil(a): Mgr. Martin Vaňo**

Na hřebenech II 8,  
14000, Praha 4

### 1. Cíl práce

Cíl práce byl podle mého bez zbytku naplněn. Autorovi se podařilo vytvořit originální a funkční herní mechaniky, což je v dnešní době kopírování kopií obdivuhodné. Autor si ovšem vytyčil cíl vyvolat v hráči „pocit tajemna a klidného soustředění“. Pro mne subjektivně k tomu vzhledem k obtížnosti hry nedochází, ale to považuji za drobnost. Podstatnější je z mého pohledu originalita mechanik a neotřelé výtvarné zpracování. Hra se zaměřuje na velmi úzkou cílovou skupinu, a to podle mého zdařile. Mám ovšem jednu terminologickou výtku. Termíny „casual“ a „hardcore“ se vzájemně vylučují, neboť označují míru toho, jak komplexní mechaniky hra má. Autor uvádí, že vytváří „casual hru“ spíše pro „hardcore hráče“. Ve skutečnosti se jedná o puzzle hru, která je určena spíše náročnějším hráčům, tedy někde mezi „casual“ a „hardcore“. To ovšem z mého pohledu není problém a hra je velmi zdařilá.

### 2. Technologická specifika

Hra nepřináší žádné technické inovace, ale to není ani jejím smyslem a cílem. Zdařile ovšem implementuje originální herní mechaniku.

### 3. Přínos práce pro daný obor

Práce je jednou z nemnoha her, které se snaží být originální, což se jí daří. Mechanika nepřímého ovládání herního avatara, který mění své možnosti a způsob interakce s herním prostředím, je sama

o sobě přínosem. Přijít s originálními herními mechanikami je v současnosti stále těžší. Autorovi se to podařilo a obohatil tím svět her o další inspirativní zdroj nápadů.

#### 4. Silné stránky díla

Za silné stránky považuji především komplexnost a robustnost herních mechanik, jednoduchou abstraktní prezentaci a level design, který mechaniky vytěžuje a přitom nevyčerpává.

#### 5. Slabé stránky díla

Za jedinou slabou stránku díla považuji pouze to, že jde pouze o prototyp – což je ovšem plně v souladu s cílem práce. Jde pouze o můj osobní pocit toho, že bych si rád vyzkoušel všechny navržené levely.

#### 6. Hodnocení a navrhovaná známka

Navrhuji hodnocení výborně.

Datum: 10.5.2016

Podpis: 

---

\*) Nehodící se škrtněte

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list

Tisk oboustranný