



Hodnocení oponenta diplomové práce

Jméno a příjmení studenta	Matouš Marek	
Studijní program	Multimédia a design	
Specializace	Game Design	
Forma studia	Prezenční	
Akademický rok	2024/2025	
Název práce	Videohra Revenant Earth 2	
Oponent diplomové práce	MgA. Michal Ščuglík	

Ve své magisterské práci Matouš vytváří hru Revenant Earth 2, která pixelartovým výtvarným stylem nabízí obnovu – transformaci zničené planety zpět k podmínkám vhodným pro lidský život. Matouš se opírá o svou předchozí bakalářskou práci, kterou nyní hlouběji rozvíjí z hlediska logiky, technologie a herních mechanik. V první části své bakalářské práce se zabývá biofyzikálními zákony planety země a do hloubky prozkoumává současné jevy změn klimatu. Neopomíná ani rozbor technologií, které jsou v současnosti rozvíjeny za účelem stabilizace vzrůstající teploty země. Rozebírá i několik herních projektů, z kterých čerpá inspiraci. Podle mě je Matoušova práce ukázkou vynikajícího přístupu k analýze a řešení. Vytknul bych jen překročený rozsah práce.

Autor svou práci dokazuje vynikající pochopení analýzy, technologie vývoje i výtvarné stránky návrhu her, UI, UX, a sociálních sítí. Zpracování celé jeho práce je na vysoké úrovni. Jedinou drobnou připomínku bych měl ke splnění cíle, který si Matouš zadal a přecenil možnosti svého času. Cílem bylo vytvoření finální hry, která skončila „jen“ u funkčního dema. Tímhle bych však nechtěl ovlivnit výslednou známku práce, jelikož po nahlédnutí do zdrojových kódů je kvantum práce, které Matouš odvedl enormní. Hlavně je potřeba podotknout, že vývoj logiky a vlastního „frameworku“ je nejobtížnější částí. Stavění dalších a dalších levelů už bude pak mnohem snazší. Navrhuju známku A

Návrh klasifikace: A

V dne

.....

podpis oponenta diplomové práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------