

Obsah

Slovo na úvod	xix
Předmluva	xxi
Poděkování	xxiii
Obrázky a copyright	xxvii
Úvod	xxxi
1. část Základy herního designu	1
Kapitola 1 Role herního designéra	3
Jak hájit zájmy hráčů	3
<i>Playtesteři</i>	4
Motivace a dovednosti	6
<i>Komunikace</i>	6
<i>Týmová práce</i>	7
<i>Proces</i>	7
<i>Inspirace</i>	8
<i>Jak se stát lepším hráčem</i>	9
<i>Kreativita</i>	10
Playcentrický proces designu	12
<i>Stanovení cílů hráčského zážitku</i>	12

Prototypování a playtesty	12
Designéři, které byste měli znát	13
Iterace	16
Iterativní proces designu	18
Prototypy a playtestování v herním průmyslu	21
Design pro inovace	23
Závěr	23
Očima designérky: Christina Normanová	24
Očima designéra: Warren Spector	27
Další literatura	29
Poznámky	29

Kapitola 2 Struktura her

Go Fish versus Quake	31
Go Fish	31
Quake	32
Srovnání	32
Jak vtáhnout hráče do hry	38
Obtížnost	39
Hraní	39
Co je puzzle?	40
Premisa	45
Postava	45
Příběh	46
Dramatické prvky	46
System jako celek	47
Definice her	47
Za hranicemi definic	48
Závěr	50
Očima designérky: Jane McGonigalová	51
Očima designéra: Randy Smith	54
Další literatura	56
Poznámky	56

Kapitola 3 Práce s formálními prvky

Hráči	57
Pozvání ke hře	58
Počet hráčů	58
Role hráčů	58
Vzorce interakce hráčů	59
Jeden hráč versus hra	59

Více jednotlivých hráčů versus hra	61
Hráč versus hráč	61
Jednostranné soupeření	61
Mnohostranné soupeření	63
Kooperativní hra	63
Týmové soupeření	64
Persvazivní hry	65
Cíle	68
Zajetí	68
Hon	69
Závod	69
Uspořádání	69
Záchrana nebo útěk	69
Zakázaná činnost	71
Stavba	71
Prozkoumávání	72
Řešení	72
Přechytračení	72
Shrnutí	73
Procedury	74
Connect Four	74
Super Mario Bros	74
Srovnání	74
Systémové procesy	75
Definování procedur	76
Pravidla	76
Pravidla definující objekty a koncepty	77
Pravidla omezující činnosti	79
Pravidla určující následky	79
Jak definovat pravidla	80
Prostředky	80
Životy	81
Jednotky	81
Zdraví	82
Měna	82
Akce	82
Power-upy	82
Inventář	83
Zvláštní terén	83
Čas	84
Konflikt	85

<i>Překážky</i>	86
<i>Protivníci</i>	86
<i>Dilemata</i>	86
Hranice	87
Herní mechaniky jako sdělení	88
Výsledek	91
Závěr	92
<i>Očima designéra: Tim LeTourneau</i>	93
Další literatura	95
Poznámky	95
Kapitola 4 Práce s dramatickými prvky	97
Obtížnost	97
<i>Náročná aktivita, vyžadující určitou dovednost</i>	99
<i>Splývání činnosti a vědomí</i>	99
<i>Jasně cíle a zpětná vazba</i>	99
<i>Soustředění na daný úkol</i>	100
<i>Paradox kontroly</i>	100
<i>Sebezapomnění</i>	101
<i>Změněné vnímání času</i>	101
<i>Zážitek se stává cílem</i>	101
Hraní	102
<i>Co je hraní</i>	102
<i>Typy hráčů</i>	104
<i>Míra zapojení</i>	104
Premisa	105
Postava	108
Příběh	112
Budování světů	113
Jak hrami vyvolat emoce	114
Dramatický oblouk	117
Závěr	122
<i>Očima designéra: dr. Ray Muzyka</i>	123
<i>Očima designéra: Don Daglow</i>	125
Další literatura	127
Poznámky	127
Kapitola 5 Práce se systémovou dynamikou	129
Hry jako systémy	129
<i>Objekty</i>	130
<i>Vlastnosti</i>	130

Chování.....	131
Vztahy.....	131
Dynamika systémů.....	133
Dekonstruujeme Set.....	134
Tic-tac-toe.....	136
Šachy.....	136
Mastermind versus Clue.....	138
Ekonomika.....	140
Emergentní systémy.....	146
Interakce se systémy.....	148
Struktura informací.....	148
Ovládání.....	149
Zpětná vazba.....	152
Interakční smyčky a oblouky.....	153
Vyladování herních systémů.....	159
Závěr.....	160
Očima designéra: Alan R. Moon.....	161
Očima designéra: Frank Lantz.....	164
Další literatura.....	166
Poznámky.....	166

2. část **Navrhujeme hru.....167**

Kapitola 6 Konceptualizace.....169

Odkud se nápady berou?.....	169
Brainstorming.....	171
Osvědčené postupy pro brainstorming.....	172
Alternativní způsoby.....	174
Seznamy.....	174
Kartičky s nápady.....	174
Preprodukční workshop v Electronic Arts.....	175
Mentální mapa.....	179
Proud vědomí.....	179
Vykřičte se z toho.....	179
Koláž.....	179
Surrealistické hry.....	179
Rešerše.....	180
Třídění a vylepšování.....	181
Technická realizovatelnost.....	181
Příležitost na trhu.....	182

Umělecké důvody	182
Rozpočet a náklady	182
Rozhovor s Willem Wrightem	183
Jak se z nápadu stane hra	188
Zaměřte se na formální prvky hry	189
Praxe, praxe, praxe	190
Design funkcí	190
Jak vytěžit maximum z focus groups	191
Storyboardy funkcí	193
Experimentální hry	194
Nápad versus design	198
Závěr	198
Očima designéra: Josh Holmes	199
Další literatura	201
Poznámky	201
Kapitola 7 Prototypy	203
Způsoby práce s prototypy	203
Fyzické prototypy	203
Prototyp hry Battleship	204
Další příklady	206
Prototyp hry Up the River	206
Prototypování střílečky z pohledu první osoby	209
O katastrofálním prototypu a další příběhy	210
K čemu jsou fyzické prototypy	215
Prototypujeme váš herní nápad	216
Vizualizace základní herní smyčky	216
Vyrábíme fyzický prototyp	217
Vývoj designu hry Magic: The Gathering	219
Úpravy vizualizace	233
Vylepšování vašeho fyzického prototypu	234
Co přijde po fyzickém prototypu	234
Závěr	235
Očima designéra: James Ernest	236
Očima designérky: Katie Salenová	238
Další literatura	240
Poznámky	235
Kapitola 8 Digitální prototypy	241
Typy digitálních prototypů	241
Prototypování herních mechanik	242

Prototypování estetiky	244
Prototypování kinestetiky	245
Prototypování technologie	247
Použití softwarových prototypů v herním designu	248
Prototypování hry Cloud	252
Design ovládacích prvků	254
Prototypování pocitu ze hry	257
Výběr správné perspektivy	260
<i>Pohled seshora</i>	261
<i>Pohled ze strany</i>	261
<i>Izometrický pohled</i>	261
<i>Pohled z první osoby</i>	262
<i>Pohled ze třetí osoby</i>	262
Efektivní design uživatelského rozhraní	264
<i>Forma následuje funkci</i>	264
<i>Metafory</i>	264
<i>Vizualizace</i>	265
<i>Seskupování funkcí</i>	266
<i>Konzistentnost</i>	266
<i>Zpětná vazba</i>	266
Nástroje pro prototypování	266
<i>Programovací jazyky</i>	267
<i>Herní enginy</i>	267
<i>Level editory</i>	269
Závěr	271
Další literatura	271
<i>Očima designéra: David Perry</i>	272
<i>Očima designéra: Elan Lee</i>	274
Poznámky	276

Kapitola 9 Playtesty **277**

Playtestování a iterativní design	278
Jak sehnat playtestery	278
<i>Sám sobě playtesterem</i>	278
<i>Playtestování s vašimi blízkými</i>	279
<i>Playtestování s lidmi, které neznáte</i>	280
<i>Jak najít ideální playtestery</i>	280
<i>Playtestování s vaším cílovým publikem</i>	280
Jak řídit playtesty	281
Proč hrajeme hry	282
<i>Úvod (2-3 minuty)</i>	285

Diskuse na rozehrání (5 minut)	285
Hraní (15-20 minut)	285
Diskuse o zážitku ze hry (15-20 minut)	285
Ukončení	286
Způsoby playtestování	288
Jak může zpětná vazba od typických hráčů předejít zklamání	289
Playtestování pro začátečníky: pravidla, která byste měli porušit	293
Mřížka typů her	299
Psaní poznámek	300
Základní techniky testů použitelnosti	302
<i>Nenavádějte své playtestery</i>	302
<i>Nechte playtestery přemýšlet nahlas.</i>	302
<i>Kvantitativní data.</i>	302
Metriky v herním designu	303
Sběr dat	306
Testování řízených situací	307
Playtestování na zkoušku	308
<i>Connect Four.</i>	308
1. <i>Vyrobte prototyp.</i>	308
2. <i>Připravte si otázky a scénář</i>	308
3. <i>Sežeňte testery</i>	309
4. <i>Proveďte playtest</i>	309
5. <i>Změňte velikost mřížky.</i>	309
6. <i>Změňte cíl.</i>	309
7. <i>Změňte střídání tahů</i>	309
8. <i>Změňte počet hráčů</i>	309
<i>Závěrečná analýza.</i>	309
Závěr	310
Další literatura	310
Poznámky	310

Kapitola 10 Funkčnost, úplnost a vyváženost 311

Co testujete?	311
<i>Základ</i>	312
<i>Struktura</i>	312
<i>Formální detaily</i>	312
<i>Vylepšování</i>	312
Je vaše hra funkční?	313
Je vaše hra vnitřně úplná?	314
Řešení č. 1	315
Řešení č. 2	315

Řešení č. 3	315
Řešení č. 4	315
Diskuse	315
Skuliny v pravidlech	315
Vymoženost, nebo chyba	317
Slepé uličky	320
Úplnost v kostce	320
Je vaše hra vyvážená?	321
Vyvažování proměnných	321
Vyvažování dynamiky	322
Vyvažování pozic	325
Vyvažování z hlediska dovedností	331
Techniky pro vyvažování vaší hry	333
Přemýšlejte modulárně	333
Zřetelný cíl	333
Rozhovor s Robem Pardem	334
Jedna změna po druhé	341
Tabulky	341
Závěr	342
Očima designéra: Brian Hersch	343
Očima designérky: Heather Kelleyová	345
Další literatura	347
Poznámky	347

Kapitola 11 Zábavnost a přístupnost **349**

Je vaše hra zábavná?	349
Obtížnost	349
Hraní	351
Příběh	354
Analýza atraktivity her	354
Jak zlepšit rozhodování hráčů	355
Typy rozhodnutí	356
Dilemata	357
Dilema krájení dortu	358
Dilema vězně	359
Puzzly	361
Odměna a trest	362
Očekávání	364
Překvapení	364
Pokrok	365
Konec	366

Zabijáci zábavy.....	367
<i>Mikromanagement</i>	367
Vyladování hry a hledání rovnováhy: Us vs. It	368
<i>Stagnace</i>	373
<i>Nepřekonatelné překážky</i>	374
<i>Arbitrární události</i>	375
<i>Předvídatelné dráhy</i>	375
Víc než jen zábava.....	376
Je vaše hra přístupná?	376
Zvuk jako nástroj pro zpětnou vazbu ve hrách	378
Závěr	382
<i>Očima designérky: Robin Hunickeová</i>	383
<i>Očima designéra: Lorne Lanning</i>	386
Další literatura	388
Poznámky	388

3. část Práce herního designéra 389

Kapitola 12 Struktury herních týmů 391

Struktura týmu.....	392
<i>Vydavatel versus vývojář</i>	392
Tým vývojáře.....	394
<i>Herní designér</i>	394
<i>Producent</i>	395
Jak sestavit inkluzivní tým pro herní design	396
<i>Programátoři</i>	400
<i>Grafici</i>	401
<i>QA testeři</i>	403
<i>Specializovaná média</i>	403
<i>Level designér</i>	404
Tým vydavatele	405
<i>Producent</i>	405
<i>Marketingový tým</i>	406
<i>Manažeri</i>	406
<i>QA testeři</i>	407
<i>Odborníci na použitelnost</i>	407
<i>Výzkum uživatelů a metriky</i>	408
Profil týmu.....	409
Na designu hry se podílejí všichni.....	409

Sestavování týmu	410
Týmová komunikace	410
<i>Vedení schůzek</i>	411
<i>Agilní metodologie ve vývoji</i>	411
Závěr	412
<i>Očima designérky: Nahil Sharkasiová</i>	413
<i>Očima designéra: Matt Firor</i>	416
<i>Očima designéra: Jenova Chen</i>	418
Další literatura	421
Poznámky	421

Kapitola 13 Fáze a metody vývoje 423

Definice fází	423
<i>Koncept/smlouva</i>	424
<i>Preprodukce</i>	427
<i>Produkce</i>	427
<i>QA/vylepšování</i>	428
<i>Ze třídy na konzole: výroba hry f1Ow pro PlayStation 3</i>	429
<i>Průběžná produkce</i>	431
Agilní metodologie	431
Plánování projektů podle agilní metodologie	433
<i>Cíle</i>	433
<i>Priority</i>	434
<i>Harmonogram</i>	434
<i>Rozpočet</i>	435
<i>Rozsah projektu a úpravy</i>	436
<i>Příležitosti pro nezávislé tvůrce her</i>	437
<i>Milníky a schvalování</i>	440
Závěr	440
<i>Očima designéra: Michael John</i>	441
<i>Očima designéra: Jeff Watson</i>	445
Další literatura	447

Kapitola 14 Jak prezentovat svůj design 449

Vizualizace	449
Flowcharty	451
Tabulky	453
Výtvarný koncept	453
Popis	454
<i>Virtuální realita a Oculus Rift</i>	455
Formát designové dokumentace	458

Obsah.....	459
Designové makro.....	465
Závěr	465
<i>Očima designérky: Anna Anthropy</i>	466
<i>Očima designéra: Rob Daviau</i>	468
Další literatura	469
Poznámky	469

Kapitola 15 Jak funguje herní průmysl471

Velikost herního průmyslu	471
Distribuční platformy	472
<i>Konzole</i>	473
<i>Osobní počítač (PC a Mac)</i>	473
<i>Mobilní zařízení (telefony a tablety)</i>	474
<i>Virtuální realita a rozšířená realita</i>	474
Herní žánry	474
<i>Akční hry</i>	475
<i>Strategické hry</i>	475
<i>RPG</i>	475
Design mobilních her a Zombies, Run!	476
<i>Sportovní hry</i>	479
<i>Závodní hry</i>	479
<i>Simulace / stavitelské hry</i>	479
<i>Letecké a další simulátory</i>	480
<i>Adventure hry</i>	480
<i>Vzdělávací hry</i>	480
<i>Hry pro děti</i>	480
<i>Casual hry</i>	480
<i>Experimentální hry</i>	481
Vydavatelé	481
<i>Electronic Arts</i>	481
<i>Square Enix</i>	481
<i>Nintendo</i>	481
<i>Sony Computer Entertainment</i>	481
Vývojáři	482
Byznysová stránka vydávání her	483
1. složka: <i>vývoj</i>	483
2. složka: <i>licencování</i>	484
3. složka: <i>marketing</i>	485
4. složka: <i>distribuce</i>	485
Závěr	486

<i>Očima designéra: Keita Takahaši</i>	487
<i>Očima designéra: Graeme Bayless</i>	489
Další literatura	492
Poznámky	492

Kapitola 16 Jak prodat sebe a své nápady hernímu průmyslu 493

Jak získat místo u vývojáře nebo vydavatele her	493
<i>Vzdělávejte se</i>	493
<i>Akademické programy</i>	494
<i>Hrajte hry</i>	494
<i>Navrhujte hry a levely</i>	494
<i>Vyznejte se v herním průmyslu</i>	495
<i>Networking</i>	495
<i>Profesionální sdružení</i>	495
<i>Konference</i>	495
<i>Internet a e-mail</i>	496
<i>Začínáme odspoda</i>	496
<i>Stáže</i>	497
<i>QA</i>	497
Jak nabídnout a prodat originální nápad vydavateli	497
<i>Proces nabídky</i>	498
<i>Materiály vaší nabídky</i>	498
<i>Co se stane potom</i>	500
Nezávislá výroba	501
Závěr	501
<i>Očima designérky: Erin Reynoldsová</i>	502
<i>Očima designéra: Matt Korba</i>	505
<i>Očima designéra: Asher Vollmer</i>	507
Další literatura	508
Poznámky	508

Závěr **509**

Rejstřík **511**