

OBSAH

Úvod	5
Kolektiv autorů.	6
Ondřej Hrabec: Herní styl a jeho tisíc podob	11
Michal Rybka: Sledování vzorů v historii her	37
Jiří Zlatohlávek: Herní mechaniky	45
Jan Jirkovský: Šířka a hloubka v game designu	51
Daniel Vávra: Level design v praxi	61
Martin Koláček: Freemium hry	73
Vladimír Geršl: Vývoj velkých her v krátkém čase	85
Jakub Guman a Martin Vaňo: Transmédiá a hraní mimo obrazovku	95
Lubor Kopecký: Název prodává i zabíjí	109
Michal Rybka: Jak evoluce herních periférií ovlivnila herní design?	117
Zuzana Kostíková: Ženy v počítačových hrách	127
Vývojářská studia v ČR	136