

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 her31

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
Systém 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 57

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

Překážky	86
Protivníci	86
Dilemata	86
Hranice	87
Herní mechaniky jako sdělení	88
Výsledek	91
Závěr	92
Očima designéra: Tim LeTourneau	93
Další literatura	95
Poznámky	95

Kapitola 4 Práce s dramatickými prvky 97

Obtížnost	97
Náročná aktivita, vyžadující určitou dovednost	99
Splývání činnosti a vědomí	99
Jasně cíle a zpětná vazba	99
Soustředění na daný úkol	100
Paradox kontroly	100
Sebezapomnění	101
Změněné vnímání času	101
Zážitek se stává cílem	101
Hraní	102
Co je hraní	102
Typy hráčů	104
Míra zapojení	104
Premisa	105
Postava	108
Příběh	112
Budování světů	113
Jak hrami vyvolat emoce	114
Dramatický oblouk	117
Závěr	122
Očima designéra: dr. Ray Muzyka	123
Očima designéra: Don Daglow	125
Další literatura	127
Poznámky	127

Kapitola 5 Práce se systémovou dynamikou129

Hry jako systémy	129
Objekty	130
Vlastnosti	130

Chování.....	131
Vztahy	131
Dynamika systémů	133
Dekonstruueme 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
Vylad'ování herních systémů.....	159
Závěr	160
Očima designéra: Alan R. Moon.....	161
Očima designéra: Fránk Lantz	164
Další literatura	166
Poznámky	166

2. část **Navrhujeme hru**167

Kapitola 6 Konceptualizace169

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
Vykríchte 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
Pohled seshora	261
Pohled ze strany	261
Izometrický pohled	261
Pohled z první osoby	262
Pohled ze třetí osoby	262
Efektivní design uživatelského rozhraní	264
Forma následuje funkci	264
Metafora	264
Vizualizace	265
Seskupování funkcí	266
Konzistentnost	266
Zpětná vazba	266
Nástroje pro prototypování	266
Programovací jazyky	267
Herní enginy	267
Level editory	269
Závěr	271
Další literatura	271
Očima designéra: David Perry	272
Očima designéra: Elan Lee	274
Poznámky	276

Kapitola 9 Playtesty 277

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

<i>Diskuse na rozehrání (5 minut)</i>	285
<i>Hraní (15-20 minut)</i>	285
<i>Diskuse o zážitku ze hry (15-20 minut)</i>	285
<i>Ukončení</i>	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. Vytvořte prototyp	308
2. Připravte si otázky a scénář	308
3. Seženejte testery	309
4. Proveďte playtest	309
5. Změňte velikost mřížky	309
6. Změňte cíl	309
7. Změňte střídání tahů	309
8. Změňte počet hráčů	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
Vylad'ování hry a hledání rovnováhy: Us vs. It	368
Stagnace.....	373
Nepřekonatelné překážky	374
Arbitrární události	375
Předvídatelné dráhy	375
Víc než jen zábava.....	376
Je vaše hra přístupná?.....	376
Zvuk jako nástroj pro zpětnou vazbu ve hrách.....	378
Závěr	382
Očima designérky: Robin Hunickeová	383
Očima designéra: Lorne Lanning.....	386
Další literatura	388
Poznámky	388

3. část Práce herního designéra 389

Kapitola 12 Struktury herních týmů391

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

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

Kapitola 13 Fáze a metody vývoje 423

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

Kapitola 14 Jak prezentovat svůj design 449

Vizualizace	449
Flowcharty	451
Tabulky	453
Výtvarný koncept	453
Popis	454
Virtuální realita a Oculus Rift	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
Konzole	473
Osobní počítač (PC a Mac)	473
Mobilní zařízení (telefony a tablety)	474
Virtuální realita a rozšířená realita	474
Herní žánry	474
Akční hry	475
Strategické hry	475
RPG	475
Design mobilních her a Zombies, Run!	476
Sportovní hry	479
Závodní hry	479
Simulace / stavitelské hry	479
Letecké a další simulátory	480
Adventure hry	480
Vzdělávací hry.....	480
Hry pro děti	480
Casual hry	480
Experimentální hry.....	481
Vydavatelé	481
Electronic Arts.....	481
Square Enix	481
Nintendo.....	481
Sony Computer Entertainment.....	481
Vývojáři	482
Byznysová stránka vydávání her	483
1. složka: vývoj	483
2. složka: licencování	484
3. složka: marketing	485
4. složka: distribuce	485
Závěr	486

Očima designéra: Keita Takahaši	487
Očima designéra: Graeme Bayless.....	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
Vzdělávejte se	493
Akademické programy	494
Hrajte hry	494
Navrhujte hry a levely	494
Vyznejte se v herním průmyslu	495
Networking.....	495
Profesionální sdružení.....	495
Konference	495
Internet a e-mail	496
Začínáme odspoda.....	496
Stáže.....	497
QA.....	497
Jak nabídnout a prodat originální nápad vydavateli.....	497
Proces nabídky	498
Materiály vaší nabídky	498
Co se stane potom.....	500
Nezávislá výroba	501
Závěr	501
Očima designérky: Erin Reynoldsová.....	502
Očima designéra: Matt Korba.....	505
Očima designéra: Asher Vollmer	507
Další literatura	508
Poznámky	508

Závěr	509
--------------------	------------

Rejstřík	511
-----------------------	------------