

Obsah

Slovo na úvod	xix
Předmluva.....	xxi
Poděkování	xxiii
Obrázky a copyright	xxvii
Úvod.....	xxx

1. část Základy herního designu 1

Kapitola 1 Role herního designéra. 3

Jak hájit zájmy hráčů	3
Playtesteři.....	4
Motivace a dovednosti.....	6
Komunikace	6
Týmová práce	7
Proces	7
Inspirace	8
Jak se stát lepším hráčem	9
Kreativita	10
Playcentrický proces designu	12
Stanovení cílů hráčského zážitku.....	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	31
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
Jasné cíle a zpětná vazba	99
Soustředění na daný úkol	100
Paradox kontroly	100
Sebezapomnění	101
Změněné vnímání času	101
Zázitek 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 dynamikou **129**

Hry jako systémy	129
Objekty	130
Vlastnosti	130

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

2. část Navrhujeme hru 167

Kapitola 6 Konceptualizace 169

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

X Obsah

Umělecké důvody.....	182
Rozpočet a náklady	182
Rozhovor s Willem Wrightem.....	183
Jak se z nápadu stane hra.....	188
<i>Zaměřte se na formální prvky hry</i>	<i>189</i>
<i>Praxe, praxe, praxe</i>	<i>190</i>
<i>Design funkcí</i>	<i>190</i>
<i>Jak vytěžit maximum z focus groups</i>	<i>191</i>
<i>Storyboardy funkcí</i>	<i>193</i>
Experimentální hry.....	194
Nápad versus design	198
Závěr	198
<i>Očima designéra: Josh Holmes</i>	<i>199</i>
Další literatura	201
Poznámky	201

Kapitola 7 Prototypy **203**

Způsoby práce s prototypy.....	203
<i>Fyzické prototypy.....</i>	<i>203</i>
<i>Prototyp hry Battleship.....</i>	<i>204</i>
<i>Další příklady.....</i>	<i>206</i>
<i>Prototyp hry Up the River</i>	<i>206</i>
<i>Prototypování střílečky z pohledu první osoby</i>	<i>209</i>
O katastrofálním prototypu a další příběhy	210
<i>K čemu jsou fyzické prototypy</i>	<i>215</i>
Prototypujeme váš herní nápad	216
<i>Vizualizace základní herní smyčky</i>	<i>216</i>
<i>Vyrábíme fyzický prototyp.....</i>	<i>217</i>
Vývoj designu hry Magic: The Gathering	219
<i>Úpravy vizualizace.....</i>	<i>233</i>
<i>Vylepšování vašeho fyzického prototypu</i>	<i>234</i>
<i>Co přijde po fyzickém prototypu</i>	<i>234</i>
Závěr	235
<i>Očima designéra: James Ernest</i>	<i>236</i>
<i>Očima designérky: Katie Salenová</i>	<i>238</i>
Další literatura	240
Poznámky	235

Kapitola 8 Digitální prototypy **241**

Typy digitálních prototypů	241
<i>Prototypování herních mechanik</i>	<i>242</i>

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
Metafore	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

Diskuse na rozehřátí (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
Nenavádějte své playtestery	302
Nechte playtestery přemýšlet nahlas	302
Kvantitativní data	302
Metriky v herním designu	303
Sběr dat	306
Testování řízených situací	307
Playtestování na zkoušku	308
Connect Four	308
1. Vyrobite prototyp	308
2. Připravte si otázky a scénář	308
3. Sezeňte testery	309
4. Proved'te playtest	309
5. Změňte velikost mřížky	309
6. Změňte cíl	309
7. Změňte střídání tahů	309
8. Změňte počet hráčů	309
Závěrečná analýza	309
Závěr	310
Další literatura	310
Poznámky	310

Kapitola 10 Funkčnost, úplnost a vyváženost **311**

Co testujete?	311
Základ	312
Struktura	312
Formální detaily	312
Vylepšování	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
Príběh	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
Mikromanagement.....	367
Vyladování 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 týmů 391

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 testeři	403
Specializovaná média	403
Level designér	404
Tým vydavatele	405
Producent	405
Marketingový tým	406
Manažeři.....	406
QA testeři.....	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 fOW 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
Očima designérky: Anna Anthropy.....	466
Očima designéra: Rob Daviau	468
Další literatura	469
Poznámky	469
Kapitola 15 Jak funguje herní průmysl	471
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 / stavitecké 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 leveley	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