

Obsah

Slovo na úvod	xix
Předmluva	xxi
Poděkování	xxiii
Obrázky a copyright	xxvii
Úvod	xxxii
1. část Základy herního designu	1
Kapitola 1 Role herního designéra	3
<i>Jak hájit zájmy hráčů</i>	3
<i>Playtesteři</i>	4
<i>Motivace a dovednosti</i>	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
<i>Playcentrický proces designu</i>	12
<i>Stanovení cílů hráčského zážitku</i>	12

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

Kapitola 2 Struktura her **31**

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

Kapitola 3 Práce s formálními prvky **57**

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

VIII Obsah

Překážky	86
Protivníci	86
Dilemata	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
<i>Jak hrami vyvolat emoce</i>	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
Dekonstruuje Set.....	134
<i>Tic-tac-toe</i>	136
Šachy.....	136
<i>Mastermind versus Clue</i>	138
Ekonomika.....	140
<i>Emergentní systémy</i>	146
Interakce se systémy.....	148
<i>Struktura informací</i>	148
Ovládání.....	149
<i>Zpětná vazba</i>	152
Interakční smyčky a oblouky.....	153
Vylad'ování herních systémů.....	159
Závěr.....	160
<i>Očima designéra: Alan R. Moon</i>	161
<i>Očima designéra: Frank Lantz</i>	164
Další literatura.....	166
Poznámky.....	166

2. část Navrhujeme hru167

Kapitola 6 Konceptualizace169

Odkud se nápady berou?.....	169
Brainstorming.....	171
<i>Osvědčené postupy pro brainstorming</i>	172
Alternativní způsoby.....	174
Seznamy.....	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
Třídění a vylepšování.....	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
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 prototypy241

Typy digitálních prototypů	241
Prototypování herních mechanik.....	242

<i>Prototypování estetiky</i>	244
<i>Prototypování kinestetiky</i>	245
<i>Prototypování technologie</i>	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

XII Obsah

<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. <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

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
<i>Řešení č. 1</i>	315
<i>Řešení č. 2</i>	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

XIV Obsah

Zabijáci zábavy	367
<i>Mikromanagement</i>	367
Vylad'ování 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>Manažeři</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 flOw 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

XVI Obsah

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