

Základy herního designu

Od doby, co existují hry, existují také jejich designéři. Jejich jména dávno odvál čas, ale v dějinách musel nastat okamžik, kdy byly vrženy první hliněné kostky a kdy byly vloženy první oblázky do jamek v čerstvě vyřezané desce na mankalu. Tito průkopníci se pravděpodobně nepovažovali za herní designéry – možná se jenom zkoušeli zabavit a vymýšleli, jak by mohli se svými přáteli soupeřit s použitím každodenních předmětů, jež měli kolem sebe –, ale mnohé z jejich her se hrají už tisíce let. A ačkoliv dějiny her sahají až k samým začátkům lidské kultury, když dnes mluvíme o hrách, často máme na mysli digitální hry, které zaujaly naši představivost poměrně nedávno.

Tyto digitální hry mají schopnost přenést nás do úžasných nových světů plných fantastických bytostí a komplexních interaktivních prostředí. Hry jsou dnes navrhovány týmy profesionálních vývojářů, kteří tráví dlouhé hodiny specializovanými pracovními úkoly. Technologické i ekonomické aspekty těchto digitálních her jsou až nepředstavitelně složité. Ale i tak má přitažlivost digitálních her pro hráče své kořeny ve stejných základních impulzech a touhách jako hry, které přišly před nimi. Hry hrajeme, abychom se naučili nové dovednosti, abychom zažili úspěch, abychom se pobavili s přáteli a rodinou a někdy jenom abychom si ukrátili čas. Zeptejte se sami sebe – proč hrajete hry? Znat odpověď na tuto otázku, a to vaši

vlastní i odpovědi dalších hráčů, je prvním krokem k tomu, abyste se mohli stát herním designérem.

O této dlouhé historii her se v úvodu knihy, která se primárně věnuje designu digitálních her, zmiňuji proto, že se domnívám, že je pro dnešní designéry důležité, aby dějiny her přijali za své a aby v nich hledali inspiraci i příklady toho, jak vypadá dobrá hra. Nesmíme zapomínat, že důvod, proč mají hry jako forma lidské zábavy tak dlouhou tradici, nespočívá v žádné konkrétní technologii ani médiu, ale v tom, co hráči během her zažívají.

Tato kniha se zaměří právě na poznání toho, jaký zážitek si hráči z her odnášejí, a na to, jak jej připravit, bez ohledu na to, s jakou platformou pracujete. Tento přístup k designu her, který označuji jako playcentrický, je klíčem k tvorbě inovativních a emocionálně bohatých herních zážitků. V první kapitole této části budu mluvit o tom, jakou výjimečnou roli hraje v celém procesu herní designér – jaký je jeho vztah k produkčnímu týmu, jaké dovednosti a jakou vizi musí mít a jakým způsobem do tohoto procesu může zapojit hráče. Pak se zaměřím na základní strukturu her – na formální, dramatické a dynamické složky, s nimiž musí designér pracovat, aby vytvořil to nejdůležitější, tedy hráčský zážitek. To jsou základní stavební kameny herního designu, které nám pomáhají porozumět, jak vznikají skvělé hry.

Kapitola 1

Role herního designéra

Herní designér vymýšlí, jak bude hra fungovat během hraní. Vytváří cíle, pravidla a procedury, připravuje dramatickou strukturu hry, vdechuje jí život a je zodpovědný za plánování všeho dalšího, co je potřeba pro vytvoření kvalitního zážitku pro hráče. Stejně jako architekt kreslí plán budovy a scénárista píše scénář filmu, tak i herní designér plánuje strukturální prvky systému, který dají do pohybu hráči, čímž vznikne interaktivní zážitek.

S tím, jak se kulturní dopad digitálních her stále rozšiřuje, zároveň stoupá zájem o herní design jako profesi. Místo toho, aby upínali své naděje k Hollywoodu a snili o tom, že napíšíou příští velký blockbuster, se dnes mnoho kreativních lidí obrací ke hrám jako k nové formě sebevyjádření.

Co ale herní designér potřebuje? Jaký talent a jaké dovednosti musí mít? Co se od vás bude v tomto procesu očekávat? A jaký je nejlepší způsob, jak navrhnout hru? V této kapitole nabídnu odpovědi na tyto otázky a představím metodu iterativního designu, která se dá použít během celého procesu návrhu a vývoje pro posouzení toho, nakolik je hra úspěšná v plnění cílů, jež si designér pro hráčský zážitek představoval. Tato iterativní metoda, které říkám „playcentrická“, spočívá ve využití zpětné vazby od hráčů už od raných fází celého procesu a je klíčem k navrhování her, které své publikum nadchnou a zaujmou, protože jejich herní mechaniky vznikaly od samého základu se zaměřením na zážitek hráče.

JAK HÁJIT ZÁJMY HRÁČŮ

Rolí herního designéra je v první řadě hájit zájmy hráčů. Herní designér se musí na svět dívat očima hráče. To možná zní jednoduše, ale překvapilo by vás, jak často se tento koncept přehlíží. Je příliš snadné nechat se okouzlit grafikou, příběhem nebo novými funkcemi hry a přitom zapomenout, že to, co dělá hry skvělými, je hratelnost. Právě díky ní se hráči nadchnou. Možná vám budou tvrdit, že se jim líbí grafické efekty, výtvarný styl nebo příběh hry, ale ani v takovém případě u vaší hry nevydrží příliš dlouho, pokud je nebude bavit, jak se hraje.

Významnou součástí vaší role coby herního designéra je neustále se zaměřovat na hráčský

zážitek a nenechat se rozptylovat dalšími složitostmi výroby. Nechte hlavního grafika, ať se stará o to, jak hra vypadá, nechte producenta trápit se rozpočtem a hlavního programátora, ať se věnuje enginu. Vaším hlavním úkolem je zajistit, že až bude hra hotová, bude se skvěle hrát.

Když si poprvé sednete ke stolu s cílem navrhnout hru, bude pro vás všechno nové a pravděpodobně budete mít nějakou představu o tom, co chcete vytvořit. V této fázi procesu se váš pohled na hru velmi podobá pohledu případného nového hráče. Jak celý proces pokračuje a hra vám začíná vznikat pod rukama, je čím dál obtížnější váš výtvar vnímat

objektivně. Po měsících testování a úprav všech myslitelných aspektů už může být vaše kdysi jasná představa jen velmi mlhavá a je velmi snadné ztratit přehled o tom, kam vaše hra vlastně směřuje.

Playtesteři

Právě v takových situacích je zásadní mít playtestery. To jsou lidé, kteří vaši hru hrají a poskytují vám zpětnou vazbu k tomu, jaký je jejich zážitek, abyste mohli získat na hru nový pohled. Při sledování toho, jak vaši hru hrají jiní lidé, se toho můžete hodně dozvědět.

Pozorujte je, jak hrají, a snažte se vidět hru jejich očima. Sledujte, na jaké objekty se soustředí, kde se dotýkají obrazovky nebo jak hýbou kurzorem, když se zaseknou, když je hra frustruje nebo se nudí, a zapište si všechno, co vám řeknou. Playtesteři jsou vašimi průvodci a vaším úkolem je nechat se jimi vést dovnitř hry, aby vám odhalili, jaké problémy se skrývají pod povrchem vašeho designu. Pokud se tohle naučíte, získáte zpět svou schopnost podívat se na hru objektivně a vidět jak krásu, tak i chyby toho, co jste vytvořili.

Mnoho herních designérů s playtestery nepracuje vůbec, nebo je případně zapojují až na samém konci procesu, kdy už je příliš pozdě, aby se zásadní aspekty designu nějak měnily. Možná proto, že je tlačí čas a mají pocit, že by je zpětná vazba zdržovala. Možná je to proto, že se bojí, že je zpětná vazba přiměje změnit to, co mají na designu své hry nejraději. Možná si myslí, že dát dohromady skupinu playtesterů je bude stát příliš mnoho peněz. Nebo se třeba domnívají, že testování je něco, co dělají jenom velké firmy nebo pouze lidé z marketingu.

Takoví designéři si ale neuvědomují, že pokud do svého procesu tuto zásadní příležitost pro získání zpětné vazby nezapojí, pravděpodobně je to bude stát značné množství času, peněz a kreativních strastí. To proto, že hry nejsou jednosměrná komunikace. Být skvělý herní designér neznamená mít absolutní kontrolu nad všemi aspekty designu hry nebo diktovat, jak přesně by hra měla fungovat. Úkolem designéra je připravit potenciál pro hráčský zážitek a rozestavět všechny figurky na správná



1.1 Skupina playtesterů

místa, aby mohly začít plnit svou roli, jakmile se do hry zapojí hráči.

Vymýšlet hru je svým způsobem podobné jako organizovat nějakou oslavu. Jako hostitel máte za úkol všechno připravit: jídlo, pití, ozdoby i hudbu, která navodí správnou atmosféru. Pak už jen otevřete dveře svým hostům a sledujete, co se bude dít. Výsledky se nedají vždy předvídat a nebudou vždycky takové, jaké jste si představovali. Stejně jako oslava je i hra interaktivním zážitkem, který začíná plně fungovat až v momentě, kdy přijdou hosté. Jakým typem party bude vaše hra? Budou hráči osaměle posedávat ve vašem obýváku? Budou marně hledat, kam si mají odložit kabát? Nebo se budou smát a povídat si a seznamovat se s novými lidmi a doufat, že tenhle večer nikdy neskončí?

Pozvat hráče, aby si vaši hru zahráli, a naslouchat tomu, co říkají, když ji prožívají, je tím nejlepším způsobem, jak poznat, jak vaše hra funguje. Sledování a interpretace jejich reakcí – včetně toho, když jen tiše hrají –, studování jejich zpětné vazby a její propojení s konkrétními složkami hry patří mezi klíčové součásti procesu, v němž se stáváte profesionálním designérem. Když se naučíte naslouchat svým hráčům, můžete pomoci své hře růst.

V kapitole 9 na straně 277, kde se procesu playtestování budeme věnovat podrobněji, se dozvíte, jaké metody a postupy vám pomohou zorganizovat

1.2 Další skupiny playtesterů



profesionální playtesty a využít je na maximum tím, že budete pokládat dobré otázky a otevřeně naslouchat kritice. Pro začátek stačí vědět, že playtesty jsou srdcem designového procesu, který si popíšeme v této knize, a že zpětná vazba, kterou při nich dostanete, vám pomůže proměnit vaši hru ve výjimečný zážitek pro vaše hráče.

Jako každý živý systém se i hry během svého vývoje proměňují. Žádné pravidlo není pevně dané. Žádná technika není absolutní. Žádný přístup není jediný správný. Pokud si uvědomíte, jak poddajná je struktura her, budete schopni jim vnutit požadovaný tvar prostřednictvím opakovaného testování a pečlivého pozorování. Vaším úkolem jako herního designéra je zajistit, že se z vaší hry vyvine něco víc, než co jste si původně představovali. To je umění herního designu. Nejde o to, abyste všemu určili pevně dané místo; jde o to být vaší hře dobrým rodičem. Nikdo, ani ten nejchytřejší z nás, nedokáže vymyslet a vytvořit sofistikovanou hru na kusu papíru bez toho, že by tímto procesem prošel. Úkolem této knihy je naučit vás, jak s ním pracovat kreativně.

Cvičení 1.1: Staňte se playtesterem

Zhostěte se role playtestera. Zahrajte si nějakou hru a pozorujte se při tom. Zapište si, co děláte a jak se cítíte. Pokuste se sepsat celou stránku podrobných poznámek k tomu, co děláte a jak. Pak si zkuste totéž zopakovat trochu jinak a pozorovat, jak stejnou hru hraje váš kamarád. Porovnejte poznámky z obou playtestů a analyzujte, co jste se během procesu naučili.

V celé této knize nabízím cvičení, která vám umožní si procvičit dovednosti, jež jsou pro herní design zásadní. Pokusila jsem se je rozdělit na menší úkoly, aby se daly dobře zvládnout jeden po druhém, ale i tak na konci knihy zjistíte, že jste se díky nim naučili obrovské množství věcí o hrách, hráčích i designérském procesu. Také budete mít hotový design minimálně jedné vlastní originální hry, se kterou projdete prototypováním i playtesty. Doporučuji založit si složku, ať už digitální, nebo analogovou, s hotovými cvičeními, abyste se k nim během práce s knihou mohli vracet.

MOTIVACE A DOVEDNOSTI

Co člověk potřebuje, aby se z něj stal herní designér? Na tuto otázku neexistuje jednoduchá odpověď ani zaručená cesta k úspěchu. Jsou tu ale určité základní dovednosti a osobnostní rysy, které k hernímu designu patří. V první řadě je dobrý herní designér někdo, kdo rád vytváří hravé situace. Všichni skvělí designéři her mají společné nadšení pro hry a hraní. Pokud vás nebaví to, co děláte, pak nikdy nebudete schopni věnovat tomu značné množství času, které designování skutečně inovativních her vyžaduje.

Lidem zvenku se může vytvoření hry zdát jako triviální úkol – přece si jenom hrajete. Ale tak to není. Každý zkušený designér vám potvrdí, že když svou hru testuje už po deseti tisících, je to práce, ne zábava. Jako designér ale nesmíte v celém procesu polevit. Nemůžete to dělat jenom mechanicky. Potřebujete si v sobě i v celém týmu udržet původní nadšení, abyste zajistili, že ta skvělá hra, kterou jste si na začátku vysnili, nikam nezmizela a je tu i během těch vyčerpávajících

a stresujících posledních dní předtím, než ji pošlete do světa. Abyste to dokázali, je potřeba si vypěstovat i další důležité dovednosti, které doplní vaši lásku ke hrám a vaše znalosti playcentrického procesu.

Komunikace

Nejdůležitější dovedností, kterou jako herní designér můžete mít, je schopnost srozumitelně a efektivně komunikovat se všemi, kdo na vaší hře budou pracovat. Svou hru budete muset „prodat“ mnohokrát, než s ní vyjdete na veřejnost – členům svého týmu, vedení firmy, investorům a možná i rodině a přátelům. Abyste to dokázali, musíte umět pracovat s jazykem a potřebujete mít jasnou vizi a dobře připravenou prezentaci. To je jediný způsob, jak zajistit, že se všichni semknou kolem vašeho nápadu, a získat podporu, kterou budete potřebovat.



1.3 Komunikace se členy týmu



Dobrá komunikace ale není jenom psaní a mluvení. Také vyžaduje, abyste uměli naslouchat a hledat kompromisy. Naslouchání playtesterům a ostatním členům týmu vám přinese nové nápady a ukáže nové možnosti. Zároveň tím zapojíte členy svého týmu do celého tvůrčího procesu, a dáte jim tak pocit, že jsou spoluautory výsledného designu, díky čemuž budou cítit větší zodpovědnost za celý projekt. Pokud s jejich návrhem nebudete souhlasit, nic vás to nestálo, a i nápad, který spadne pod stůl, vás může navést k myšlence, která se nakonec použije.

Co se stane, když uslyšíte něco, co nechcete slyšet? Jednou z nejtěžších věcí, které můžeme v životě zažít, je hledání kompromisu. Mnoho herních designérů je přesvědčeno, že kompromis je sprosté slovo. Ale někdy je kompromis nezbytný a dobrý kompromis může být důležitým východiskem pro tvůrčí spolupráci.

Může se například stát, že vaše představa hry zahrnuje technickou funkci, kterou s časem a prostředky, jež máte k dispozici, jednoduše nelze realizovat. Co když vaši programátoři přijdou s alternativní verzí, která ale nevystihuje podstatu původního designu? Jak by se dal váš nápad přizpůsobit omezením, které vám diktuje realita, a přitom si zachoval stejnou hratelnost? Budete muset najít nějaký kompromis. A jako designér máte za úkol to udělat elegantně a úspěšně, aby tím vaše hra neutrpěla.

Týmová práce

Tvorba her může být jedním z nejintenzivnějších procesů spolupráce, jaké kdy zažijete. Pozoruhodnou vlastností týmů herních vývojářů, která často způsobuje značné komplikace, je, jak rozmanité typy lidí je tvoří. Od zapálených programátorů, kteří pracují na umělé inteligenci a grafických efektech, po talentované ilustrátory a animátory, kteří vdechují postavám život, až po vedení firmy, které hlídá hlavně peníze, a obchodní manažery, kteří hru nabízejí hráčům – herní týmy zahrnují až neuvěřitelný rozsah různých povah.

Jako designér budete muset téměř se všemi těmito lidmi komunikovat a záhy zjistíte, že každý mluví jiným odborným jazykem a dívá se na věc z jiného úhlu. Na jedné straně můžete mít grafika nebo producenta,



1.4 Porada týmu

pro něž je technický žargon obvykle zcela nesrozumitelný, a na druhé programátora, který nemusí nutně chápat, proč je jemné stínování na nakreslené postavě pro ilustrátora tak důležité. To je samozřejmě hrubé zjednodušení a členové vašeho týmu mohou za sebou mít velmi rozmanité zkušenosti, ale spoléhat se na to nemůžete. Proto je jedním z vašich hlavních úkolů a jedním z důvodů, proč je nutné, abyste psali tolik dokumentů a specifikací, zhostit se role tlumočníka, který dokáže zajistit, že jsou všechny tyto různé skupiny lidí schopné pracovat na stejné hře.

V této knize často píšu o herním designérovi jako o jediném členovi týmu, ale je běžné, že designový proces je týmovou prací. Ať už je to proto, že na jedné hře pracuje celý tým designérů, nebo proto, že v daném studiu panuje prostředí, kde design mohou ovlivnit všichni od grafiků přes programátory až po producenta, jenom málokdy se stává, že by herní designér pracoval sám. O možných strukturách týmů a o tom, jak do celého tohoto složitého soukolí zapadá herní designér, si řekneme více v kapitole 12 na straně 391.

Proces

Herní designér často pracuje pod velkým tlakem. Musí být schopen provádět zásadní změny ve své hře, aniž by tím způsobil nové problémy. Nezřídka se stává, že se při snaze něco opravit ze hry ztrácí její vyváženost, protože designér se příliš soustředí na

8 Kapitola 1: Role herního designéra

vyřešení jednoho problému, přičemž vytvoří celou řadu dalších. Protože to ale nevnímá, provádí další a další změny a problémy se dál prohlubují, až ve hře vznikne takový chaos, že se veškeré kouzlo, které kdy měla, nenávratně ztrácí.

Hry jsou křehké systémy a každá jejich složka je neoddělitelně spojena se všemi ostatními. Změna jedné proměnné může ničivě zasáhnout celý systém. To může mít zvlášť katastrofální důsledky v posledních fázích vývoje, kdy vám dochází čas, chyby zůstávají bez opravy a celé části hry jsou nemilosrdně amputovány ve snaze zachránit alespoň to, co zbylo. Je to dost drastický proces, který vám ale pomůže pochopit, proč některé hry, jež se zdály mít velký potenciál, končí fiaskem.

Jedinou věcí, která může vaši hru před tímto neslavným koncem uchránit, je, když váš tým bude od samého začátku chápat, proč je potřeba mít zavedené dobré procesy. Proces vývoje hry je komplikovaný, jednotlivé nápady se během něj překrývají a vaše velké cíle se mohou ztratit ve zmatku každodenních krizí. Pokud ale ve svém týmu nasadíte dobrý proces založený na playcentrickém přístupu, playtestech a řízených iterativních změnách, který popisují v této knize, pomůže vám to neztratit ze zřetelě vaše cíle, dávat prioritu tomu, co je skutečně

důležité, a vyhnout se překážkám, které vám klade do cesty nestrukturovaný přístup.

Cvičení 1.2: Fiasko

Vyberte si jednu hru, kterou jste hráli a která skončila fiaskem – tedy takovou, kterou vůbec není radost hrát. Zapište si, co se vám na ní nelíbilo. Co jejím designérům uniklo? Jak by se dala zlepšit?

Inspirace

Herní designéři se na svět často dívají jinak než většina lidí. Částečně je to kvůli jejich profesi a částečně proto, že umění herního designu vyžaduje někoho, kdo je schopen vnímat a analyzovat pravidla složitých systémů a vzájemné závislosti, které jsou v nich skryté, a hledat v běžných interakcích inspiraci ke hře.

Když se herní designér dívá na svět, často jej vnímá z hlediska cílů, struktur i typů hraní. Hry jsou všude kolem nás – od způsobu, jak nakládáme se svými penězi, až po to, jak mezi sebou navazujeme vztahy. Každý má v životě nějaké cíle a musí překonávat překážky, aby jich dosáhl. A samozřejmě pro každého platí



Value	Change	%Change	Market
1706.10	24.69▲	1.47%	Closed
1257.63	16.85▲	1.36%	Closed
949.38	2.08▲	0.22%	Closed
9158.45	61.76▲	0.68%	Closed
708.82	6.31▲	0.90%	Closed
988.11	9.31▲	0.95%	Closed
5527.11	43.50▲	0.78%	Closed
50.55	0.23▼	-0.45%	Closed
9.02	0.15▲	1.69%	Closed
64.27	0.16▲	0.25%	Closed

1.5 Systémy všude kolem nás



nějaká pravidla. Pokud chcete vyhrát na finančních trzích, musíte znát pravidla toho, jak se obchoduje s akcemi a dluhopisy, jak fungují předpovědi zisku, veřejné nabídky akcií a tak dále. Pokud obchodujete na burze, proces investování se velmi podobá hře. Totéž platí, když se snažíte získat něčí srdce. I proces námluv má svá sociální pravidla, která musíte dodržovat, a k úspěchu vám napomůže, když je budete znát a budete vědět, jaká je vaše role ve společnosti.

Pokud se chcete stát herním designérem, zkuste se na svět podívat z hlediska systémů, na kterých stojí. Zkuste analyzovat, jak fungují různé části vašeho života. Jaká zde platí pravidla? Jaké mechaniky tady existují? Vidíte zde nějaké zajímavé úkoly nebo příležitost k hravému přístupu? Napište si svá zjištění, analyzujte vztahy mezi nimi a nepochybně zjistíte, že všude kolem vás se nachází potenciál k hraní, který vám může sloužit jako inspirace. Tato zjištění a inspirace pro vás mohou být základem pro vytváření nových typů her.

A proč vlastně nehledat inspiraci u jiných her? To samozřejmě můžete a také byste měli. K tomu se dostaneme za chvíli. Pokud ale chcete přijít se skutečně originálními nápady, pak se nemůžete spoléhat jenom na existující hry. Místo toho pozorujte svět kolem sebe. Některé systémy, kterými už se různí herní designéři inspirovali a které by mohly inspirovat i vás, se nabízejí samy: osobní vztahy, nakupování a prodávání, soupeření na pracovišti a mnoho dalších věcí. Vezměte si třeba mravenčí kolonie. Ty se řídí sofistikovaným systémem pravidel a dochází u nich k soupeření jak v rámci kolonie, tak mezi jednotlivými skupinami hmyzu. Známý herní designér Will Wright vytvořil hru o koloniích mravenců v roce 1991: *SimAnt*. „Vždycky mě fascinoval sociální hmyz,“ uvedl. „Mravenci jsou jeden z nemnoha případů inteligence, který se dá studovat a dekonstruovat. Pořád ještě nevíme, jak přesně funguje lidský mozek. Ale když se podíváte na mravenčí kolonii, uvidíte někdy až ohromující míru inteligence.“¹ Samotná hra byla komerčně spíše neúspěšná, ale stejná vrozená zvědavost a zájem o to, jak svět funguje, která Willa Wrighta přivedla k mravenčím koloniím, jej také nasměrovala ke ekologickým systémům, jako je hypotéza Gaia, která se stala inspirací pro *SimEarth*, nebo psychologickým teoriím, jako je Maslowova hierarchie potřeb,

jež posloužila jako základ pro umělou inteligenci *The Sims*. Neukojitelná zvědavost a touha dozvědět se více o našem světě je zjevně důležitou součástí Wrightovy inspirace coby herního designéra.

Co inspiruje vás? Zkuste přemýšlet o věcech, které vás baví, jako o systémech. Rozložte si je na dílčí objekty a sledujte jejich chování, vzájemné vztahy a tak dále. Zkuste pochopit, jak přesně jednotlivé složky systému interagují. To se může stát základem zajímavé hry. Když se naučíte hledat a definovat hry ve všech částech svého života, nejenom tím zlepšíte své designérské dovednosti, ale také si rozšíříte obzory toho, co všechno může být hra.

Cvičení 1.3: Váš život jako hra

Vypište si pět oblastí svého života, které by mohly být hrami. Pak krátce popište možnou základní herní strukturu pro každou z nich.

Jak se stát lepším hráčem

Jedním způsobem, jak hájit zájmy hráčů, je být lepším hráčem. Když říkám „lepší“, nemyslím tím hráče, který hry skvěle ovládá a pokaždé v nich vyhraje, i když hloubkovým studiem herních systémů se z vás nepochybně stane i zdatnější hráč. Myslím tím, že díky vlastní zkušenosti s hrami si vypěstujete neomylný cit pro to, co je dobrá hra. Prvním krokem k zvládnutí jakékoliv umělecké formy je důkladně pochopit, jak tato umělecká forma funguje. Pokud jste se například někdy učili hrát na hudební nástroj, asi jste se naučili vnímat vztah mezi jednotlivými tóny. Museli jste si vypěstovat hudební sluch. Pokud jste studovali kresbu nebo malbu, pravděpodobně vám učitelé vštěpovali, ať se naučíte vnímat světlo a strukturu materiálů. Vyvinuli jste si cit pro kompozici. Pokud jste spisovatel, museli jste se naučit kriticky číst. A pokud chcete být herním designérem, musíte se naučit hrát se stejnou vědomou vnímavostí k tomu, co prožíváte, a kritickou analýzou systémů, na kterých hra stojí, stejně jako to vyžadují i ostatní umělecké obory.

V následujících kapitolách se zaměříme na formální, dramatické a dynamické složky her. Jednotlivé koncepty, které si v těchto kapitolách představíme, dohromady tvoří sadu nástrojů, jež můžete použít k tomu, abyste vlastní herní zážitky analyzovali a stali se lepším hráčem, který je schopen o svých herních zážitcích poučeně mluvit a kreativně nad nimi uvažovat. Díky těmto dovednostem získáte jakousi herní gramotnost, která z vás udělá lepšího designéra. Gramotností normálně myslíme schopnost číst a psát, ale stejný koncept se dá vztáhnout i na média nebo technologie. Herní gramotnost znamená pochopení toho, jak herní systémy fungují, a analýza toho, jak v nich vzniká význam, což pak můžete využít při vytváření vlastních herních systémů.

Doporučuji psát si své analýzy do herního deníku. Stejně jako deník pro zápis snů nebo klasický deník vám i herní deník pomůže se nad herními zážitky důkladně zamyslet a pamatovat si podrobnosti ze hry i dlouho poté, co skončí. Pro herního designéra je takový deník cenným zdrojem informací, které byste jinak mohli zapomenout. Když si píšete do herního deníku, je důležité se nad herním zážitkem důkladně zamyslet. Nepíšete recenzi a vaším cílem není jenom popsat, jaké funkce ve hře jsou. Zapište si nějaký významný herní moment. Zkuste si zapamatovat jeho podrobnosti – proč na vás tak zapůsobil? Co jste si mysleli, co jste cítili, co jste dělali a tak dále? Jaké mechaniky stály v pozadí tohoto momentu a zajistily, že tak dobře fungoval? Jaké jsou jeho dramatické aspekty? Tyto poznámky se mohou stát základem designu vaší příští hry, ale nemusí. Stejně jako skicování nebo přehrávání stupnice na hudebním nástroji vám ale samotný akt psaní a přemýšlení o herním designu pomůže najít vlastní způsob uvažování o hrách, jenž je pro každého, kdo se chce stát herním designérem, nepostradatelný.

Cvičení 1.4: Herní deník

Založte si herní deník. Nezapisujte si do něj jenom různé funkce, které hra nabízí, ale důkladně se zamyslete nad rozhodnutími, která jste učinili, co jste si o nich mysleli, jak jste se cítili a o jaké herní mechaniky se tato rozhodnutí opírají. Jděte do hloubky

a hledejte důvody, proč různé herní mechaniky ve hře vůbec jsou. Analyzujte, proč se jeden konkrétní moment ze hry vymyká a jiný ne. Zavažte se, že si do svého herního deníku budete psát každý den.

Kreativita

Kreativita je něčím, co se těžko kvantifikuje, nicméně pokud chcete navrhnout skvělou hru, nepochybně budete potřebovat si tvořivost nějak vypěstovat. Každý ke kreativitě přistupuje jiným způsobem. K někomu přicházejí nové nápady neustále, aniž by se musel vůbec snažit. Jiní se zaměří na jednu myšlenku, kterou prozkoumávají ze všech možných úhlů. Někteří lidé přemýšlejí tiše a o samotě, jiní chtějí o svých myšlenkách diskutovat v týmu, protože jim to přijde stimulující. Někteří hledají nové zážitky a podněty, které zažehnou jejich představivost. Skvělí herní designéři, jako je Will Wright, jsou obvykle lidé, kteří se dokážou ponořit do svých snů a do své fantazie, jež pak přetvoří do podoby interaktivních zážitků.

Další z velkých herních designérů, Šigeru Miyamoto ze společnosti Nintendo, říká, že často hledá inspiraci ve svém dětství a ve svých koníčcích. „Když jsem byl malý, šel jsem jednou na pěší výlet a objevil jezero,“ říká. „Bylo to pro mě překvapení, když jsem na něj narazil. Chodil jsem jenom tak, bez mapy, snažil jsem se nalézt vlastní cestu – a přitom nacházel úžasné věci. Díky tomu jsem si uvědomil, jaké to je, zažívat takové dobrodružství.“² Mnoho Miyamotových her vychází právě z tohoto pocitu objevování neznámého a z úžasu, který si pamatuje ze svého dětství.

Zamyslete se nad tím, co jste sami zažili. Máte nějaké vzpomínky, které by se mohly stát prvotní inspirací pro hru? Jedním z důvodů, proč může být dětství pro herní designéry natolik výraznou inspirací, je, že jako děti nás hry zvlášť baví. Když budete sledovat, jak mezi sebou děti komunikují na hřištích, obvykle je to prostřednictvím hry. Vymýšlejí si hry a učí se sociální pravidla i dynamiku fungování skupiny prostřednictvím aktu hraní. Hry prostupují všechny aspekty životů dětí a jsou nedílnou součástí jejich vývoje. Pokud se tedy vrátíte ke svému dětství a tomu, co vás v něm bavilo, najdete tam nepochybně spoustu materiálu pro hru.



1.6 *You Don't Know Jack*

Cvičení 1.5: Vaše dětství

Vypište si deset her, které jste hráli jako děti, například schovávanou, vybíjenou nebo na babu. Krátce popište, v čem byla každá z těchto her přitažlivá.

Kreativita může také vypadat tak, že dáte dohromady dvě věci, které spolu zdánlivě nesouvisí – jako Shakespeara a Simpsonovy. Co může z takové podivné směsice vzniknout? Designéři hry *You Don't Know Jack* využili právě takové kombinace intelektuální a populární kultury, aby vytvořili vědomostní hru, která po hráčích vyžaduje znalost obojího. Výsledkem byl hit, který dokázal překonat tradiční hranice počítačových her a oslovil hráče i hráčky všeho věku.

Někdy se kreativní myšlenky dostávají samy a umění pak spočívá v tom poznat, kdy byste si za nějakým herním nápadem měli stát, i když ostatním připadá velmi podivný. Keita Takahaši, designér osobité, inovativní a velmi úspěšné hry *Katamari Damacy*, pracoval pro Namco, kde dostal za úkol přijít s nápadem na závodní hru. Tento mladý výtvarník a sochař ale chtěl vymyslet něco originálnějšího než jenom závod a podle vlastních slov ho „prostě napadla“ herní mechanika založená na lepkavé kouli nazvané katamari, kterou mohou hráči koulet po herním světě a nabírat na ni různorodé předměty od sponek na papír a suši až po palmy a policisty. Takahaši říká, že mu jako inspirace posloužily zdroje tak rozmanité, jako jsou obrazy Pabla Picassa, romány Johna Irvinga a hračky od firmy Playmobil, ale zároveň je zjevné,



1.7 *Beautiful Katamari a tamakorogaši*

že jej ovlivnily i japonské dětské hry a sporty, jako je tamakorogaši (valení koule). Kromě toho Takahaši přiznává, že do budoucna uvažuje i o jiných věcech, než jsou digitální hry. „Rád bych navrhl dětské hřiště,“ řekl. „Normální hřiště jsou placatá, ale já bych ho chtěl udělat zvláště, s hrboly.“³

Nedávno jsem designovala hru o období, které spisovatel Henry David Thoreau strávil o samotě u jezera Walden. Inspirovaly mě jeho texty a myšlenka, že celý jeho filozofický experiment byl vlastně velmi zajímavým souborem pravidel, která „hrál“ svým životem. Hra vznikala deset let a vyžadovala od nás značné odhodlání. Když jsme na ní začali pracovat, byla představa nezávislé hry, která by byla o filozofickém a experimentálním přístupu k životu, něčím velmi zvláštním a novým. Dnes už jsou ale hry založené na idejích a na osobních zkušenostech relativně běžné, a to zejména v prostoru, který označujeme jako nezávislý („independent“ nebo „indie“).

Naše zkušenosti, naše ostatní zájmy, naše vztahy i naše identita, to vše přichází ke slovu, pokud chceme využít svou kreativitu. Skvělí herní designéři našli způsob, jak sáhnout do kreativity, kterou mají ve svém nitru, a nalézt v ní nejlepší části svých her. Ať už je váš přístup jakýkoliv, ať už pracujete sami, nebo v týmu, čtete knihy, nebo lezete po horách, ať už hledáte inspiraci v jiných hrách, nebo ve svém životě, je dobré vědět, že neexistuje univerzální návod na to, jak svou kreativitu využít. Každý má vlastní styl hledání nápadů a tvorby. Není důležité, jak jste na myšlenku přišli, ale co s ní uděláte, až se objeví. A zde hraje zásadní roli playcentrický proces.