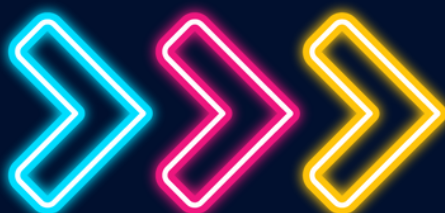




Spolufinancováno
Evropskou unií



VIDEO GAMES FOR GOOD

**Principy herního designu,
Vývoj hry: předprodukční fáze**

<https://www.videogames4good.eu>

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost. Číslo projektu: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom.



materahub

**VISAS
IESPĚJAS**



Eppas

Délka:	3 týdny (každý týden 2-3 hodiny)
Věk:	20 – 30 let
Velikost skupiny:	Skupiny po 4 nebo jednotlivci
Záměr:	Vybavit účastníky základními znalostmi herního designu
Cíle:	• Pochopíte a navrhnete herní smyčky a jádro hry • Prozkoumejte herní kostky • Plánujte dlouhodobou motivaci hráčů a jejich postup
Potřebný materiál:	Nástroje pro prototypování (Figma, Miro, LucidApp), herní enginy (GameMaker, Construct3, Unity, Unreal) s vhodnými šablonami nebo pluginy pro konkrétní typy her.

Tento workshop provede účastníky podrobnějším vývojem jejich hry, předprodukční fází, kde se koncept hry rozšiřuje a upevňuje. Zkoumají a aplikují koncepty herního designu od základního herního designu až po vytváření herních kostek a jejich kombinace pro vytvoření delšího herního zážitku.



Struktura workshopu



1. Principy herního designu (1 hodina)

Týden 0: Herní koncept

Pokud účastníci ještě nemají koncept hry (aktivita 1), měli by věnovat čas jeho hledání. Měli by definovat, co chtějí, aby jejich hráči cítili nebo se naučili při hraní jejich hry.

Poté by měli definovat své pilíře návrhu.

Nechte je prohlédnout si například pilíře herního designu z her nebo si udělejte malou aktivitu, kde jim dáte seznam her a seznam pilířů designu a oni musí uhodnout, ke které hře patří.

1. týden: Zmapování základní hry (3 hodiny)

Účastníci rozhodují o 3C (camera, controls, character) své hry: kameru, ovládání a postavu.

Nechte je vysvětlit, proč se tak rozhodují.

- Jak se jejich hra ovládá?
- Na co se kamera dívá?
- Z jaké vzdálenosti?
- Je to manuální nebo automatické?
- Co dokáže hlavní hrdina?
- Jaké jsou jejich schopnosti, jak rychle se pohybují?

Mohou prototypovat své herní pohledy pomocí prototypového nástroje, jako je Miro, Figma nebo LucidApp.

Pokud se kombinace jejich 3c shoduje se známým herním žánrem (vizuální román, plošinovka...), mohou hledat herní engine nebo prototypovací nástroj, který jim pomůže rychle otestovat jejich 3c. Například konstrukt3, GameMaker2 nebo pluginy/šablony pro Unreal Engine, Unity, Godot... Pokud nevynalézají kolo z hlediska hry, pravděpodobně existuje šablona, která pro jejich typ hry existuje.

Aby bylo zajištěno, že budou mít dobrou základní hru, musí účastníci přijít na výzvy ve své hře. Jaké otázky si hráči kladou při hraní, aby vyřešili tyto výzvy? Například mikro rozhodnutí v akční hře mohou být: mám použít mnoho rychlých lehkých útoků nebo jeden pomalý, těžký útok? Na jaké překážky se mám zaměřit? v jakém pořadí? Pomocí jakých nástrojů?

Týden 2: Dizajnovat herní kostky (3 hodiny)

Jakmile se účastníci rozhodnou pro základní hru (3C), měli by přemýšlet o tom, jak mohou vytvářet různé situace pomocí herních kostek.

Tyto kostky mohou být nepřáteli, překážkami nebo událostmi... které doplňují a obohacují základní hru.

Požádejte studenty, aby přemýšleli o estetice, mechanice a dynamice:

- Jakou emoci nebo zážitek by měla kostka vyvolat? (např. napětí, zvědavost, vzrušení).
- Jaká jsou pravidla/chování kostky ve hře?
- Jak s ní budou hráči komunikovat?

Například kooperativní horor Lethal Company má jednoduchou hru z pohledu první osoby, ale každé nové monstrum, které hra přidá, přináší novou variaci.

Týden 2: Prototypování

Týmy stráví dvě hodiny vytvářením digitálního nebo papírového prototypu své hry a zaměří se na jeden základní mechanismus. Tato aktivita umožňuje účastníkům ponořit se hlouběji do praktického procesu vývoje jejich herních konceptů. Tým může například vyvinout deskovou hru, která simuluje správu městského zásobování vodou a vyžaduje, aby hráči činili strategická rozhodnutí o alokaci zdrojů a rozvoji infrastruktury. Alternativně by jiná skupina mohla navrhnout karetní hru, která představuje křehkou rovnováhu ekosystémů, kde hráči musí řídit různé environmentální faktory, aby udrželi ekologickou harmonii. Věnováním více času této fázi mohou týmy efektivněji iterovat, zdokonalovat své návrhy na základě počáteční zpětné vazby a zkoumat různá kreativní řešení. Tato aktivita klade důraz na spolupráci a řešení problémů, které jsou nezbytné pro vytváření působivých her s transformačními cíli.

3. týden. Angažovanost a motivace (2 hodiny)

Nyní by účastníci měli plánovat dlouhodobý vývoj své hry. Jak rozloží herní kostky během hraní? Jaký nástroj, dovednost, nová mechanika nebo překážky... se objeví v průběhu hry.

Účastníci by měli najít způsoby, jak zvýšit náročnost, stejně jako kompetence a herní kapacity hráčů.

Chcete-li udržet hráče v zapojení, je dobrým způsobem uvažovat o hře jako o ruské panence herních smyček. Herní smyčka se skládá z cíle, výzvy a odměny. Ve hře existuje několik velikostí smyček: dlouhodobé smyčky: dokončení dostatečného počtu úrovní k dosažení další kapitoly, která odmění novým prostředím nebo typem nepřítele. Poražení dostatečného množství nepřátel, abyste získali dostatek XP na nákup nové dovednosti.

Nechte účastníky identifikovat několik velikostí herní smyčky v rámci jejich hry. Můžete provést malou aktivitu, která to doloží příkladem smyček World of Warcraft, požádejte účastníky, aby vrátili součásti smyček z této tabulky:

<i>Moment to Moment</i>	<i>Minute to Minute</i>	<i>Hour to Hour</i>	<i>Day to Day</i>
1. Spot Resource 2. Face Enemy 3. Evade Attack 4. Defeat Enemy 5. Collect Resource (☺ repeat)	1. Spot quest river 2. Acquire quest 3. Chart path to quest 4. Complete quest 5. Return for reward (☺ repeat)	1. Complete quests 2. Craft best gear 3. Adjust spells / talents 4. Sell extra resources (☺ repeat)	1. Travel new zones 2. Set new goals 3. Make new friends 4. Plan for raids 5. Complete PvP (☺ repeat)



Zdroje



- Fullerton, T. (2014). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (3rd ed.). CRC Press.
- Quantic Foundry. (n.d.). The Gamer Motivation Model. Retrieved from <https://quanticfoundry.com/2019/04/24/gamer-motivation-model-reference/>
- Hodent, C. (2017). The Gamer's Brain: UX, Engagement, Immersion, Retention. Retrieved from <https://celiahodent.com/gamers-brain-part-3-ux-engagement-immersion-retention-gdc17-talk/>
- Extra Credits. (2019). Game Loops. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=mGL5YGcAxEI>
- Brown, M. (2022). How Video Game Economies are Designed. Game Maker's Toolkit. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=Zrf1cou_yVo4