

DÚ: Rozvoj konceptu hry

Výchozí stav: Máte vybránu jednu preferovanou variantu pro vaši hru (pokud jich je víc, úkol pro každou zopakujte)

Výstup: Rozvinutá varianta hry spolu s oblastmi pro prioritní otestování v další fázi (budete mít shrnuto to zásadní a zároveň i ponětí o tom, co by mohlo být ve vašem nápadu problematické)

Tabulka výstupu

Definovaný problém: [doplňte]

Persona [doplňte]:

| Seznam atributů | Vybraná varianta atributu | Relevance pro řešení definovaného problému* | Zdůvodnění, proč je relevantní pro řešení problému | Jaké máme důkazy o relevanci?** |
|--------------------------|---------------------------|---|---|---------------------------------|
| Prostředí hry - tématica | Sci-fi | Nepodstatné | Zasazení hry není podstatné pro řešení problému, ale líbí se nám a pro cílovou skupinu studentů jej považujeme za atraktivní. | Slabé |
| Atribut 2 | ... | ... | ... | ... |
| Atribut 3 | ... | ... | ... | ... |
| ... | ... | ... | ... | ... |

* Relevance pro řešení definovaného problému: Když nahradíte radikálně jiným nápadem pro daný atribut, bude hra problém nadále řešit?

- Ne > Nutnost ("must have")
- Ne, ale omezí se > Bonus ("nice to have")
- Ano > Nepodstatné

** Jaké máme důkazy o relevanci?

- Silné: Vyplývá z informací o cílové skupině shromážděných námi nebo relevantními studiemi
- Slabé: Jsme o tom přesvědčeni na základě osobních zkušeností s cílovou skupinou či rozvíjeným tématem
- Žádné: Je to jen naše přesvědčení

Seznam atributů

Doporučujeme pracovat s následujícím minimálním seznamem atributů. Pokud vám některé atributy u vámi rozvíjené varianty hry chybí, doplňte je. Pokud si nejste jisti preferovanou podobou varianty atributu, poznamenejte to do tabulky a později se k nim vraťte. K seznamu doplňte i ty, které máte u stávajícího popisu navíc nebo tyto obecné atributy přejmenujte, pokud se překrývají.

U některých atributů dává smysl zapsat více dílčích variant, například mechanik. Zároveň některé atributy mechanika nemusí být ve hře zastoupené vůbec.

1. Typ hry: kooperační, kompetitivní, eurohra, ameritrash,...
2. Rozvíjená dovednost (upřesněná)
3. Prostředí hry (tématika): abstraktní, sci-fi, obchodování na burze
4. Vztahy mezi hráči
5. Cíl hry (čeho je třeba dosáhnout)
6. Konec hry (kdy hra končí – může ale nemusí souviset s cílem hry)
7. Kdo vyhrává
8. Herní plocha
9. Činnosti hráče (mechanika): nákup, prodej, pohyb,...
10. Pohyb po herní ploše (mechanika)
11. Předmět směny (mechanika)
12. Náhoda ve hře (mechanika)
13. Vybavení hry (mechanika)
14. Způsob urychlení hry (mechanika): při hodu šestkou se hází znovu,...
15. Způsob zpomalení hry (mechanika): vězení, zloděj

Co v budoucnu otestovat

Co otestovat v další fázi? Buď přímo nebo alespoň v hlavě umístěte jednotlivé atributy (jejich varianty) do matice níže podle toho, jak jsou relevantní pro definovaný problém, a toho, jaké důkazy o relevanci máte. Otestujte zejména smysluplnost variant atributů umístěných v matici vpravo dole.

| | Nepodstatné | Bonus | Nutnost |
|---------------------|--------------------|----------------------------------|--|
| Silné důkazy | Nerelevantní | V pořádku | |
| Slabé důkazy | V pořádku | | Problematické – vhodno otestovat |
| Žádné důkazy | | Problematické – vhodno otestovat | Extremně problematické – nutno otestovat |

Jak s problematickými atributy naložit? Problematické atributy vypište do rozvojového portfolia zároveň se způsoby, jak je budete testovat.

Proč testovat? Pokud je některý z atributů nebo jeho variant důležitou součástí řešení problému a nemáte pro něj dostatečné důkazy, může se později ukázat, že nefunguje. V takovém případě to může ohrozit smysluplnost hry – a v této chvíli je nejlepší čas se tomu vyhnout.

Musíme mít nějaké problematické atributy? Nemusíte, pokud se vám podařilo mít celou dobu na paměti definovaný problém (ale i v takovém případě mohou problematické atributy vzniknout). Problematický atribut ale není chyba, jen je potřeba si jeho funkčnost ověřit.