

OBSAH

Úvod	5
Kolektiv autorů	6
Jan Jirkovský: Vývoj her a práce v herním průmyslu	13
Martin Zavřel: Opomíjené aspekty vývoje her	27
Petr Minařík: Krása programování her	35
Petr Smílek: Herní 3D engine a moderní grafické technologie	45
Štěpán Kment: Animace a motion capture	61
Martin Procházka: HTML5 a multiplatformní technologie	73
Ondřej Sýkora: Pathfinding aneb hledání cest	81
Michal Roch: Způsoby a úskalí testování her	101
Daniel Vávra: Práce herního designéra	111
Jarek Kolář: Videohry a vyprávění	121
Jarek Kolář: Jak psát interaktivní dialog?	143
Ondřej Hrabec: Flow a typologie hráčů	159
Jiří Zlatohlávek: Gamification	173
Jaroslav Faltus: 15 pravd o herním marketingu	181
Jan Jirkovský: Digitální distribuce	187
Zuzana Kosticová: Náboženství a počítačové hry	195
Jakub Těšínský: Historie hraní deskových her	209
Michal Rybka: Historie grafického hardware	217
Martin Bach: Historie českých a slovenských her a týmů	229