

OBSAH

- I. Jan Jirkovský: Projekt Game Industry** str. 7
Jak vznikl nápad realizovat tuto knihu, kdo za její realizací stál, komu je určena a co se dozvíte v jednotlivých kapitolách?
- II. Vít Haratek: Průřez historií herního průmyslu** str. 11
Vývoj herního průmyslu v kostce, klíčoví hráči, zařízení, technologie a události, které ovlivnily směřování oboru i jeho současnou podobu.
- III. Stefan Durmek: Úvod ke game designu** str. 21
Obsáhlé přiblížení role game designera, otázek a problémů při designu her nejen počítačových. Co dělá hru zábavnou? Co to vůbec hra je a jaké jsou její stavební prvky?
- IV. Jan Jirkovský: Rozhovor s Vládou Chvátilem** str. 45
Rozhovor s jedním z nejzkušenějších českých game designerů, který má na svém kontě desítky počítačových i stolních her.
- V. Jiří Zlatohlávek: Realita je hra** str. 51
ARG - hry na alternativní realitu, které překračují typické hranice hry. Článek předkládá čtenáři hlavní principy ARG a důvody tvorby těchto her, blíže představuje vybrané zahraniční projekty a jejich zajímavé složky.
- VI. Martin Procházka: Učení hrou** str. 57
Inovativní metody učení a výuky pomocí interaktivních médií. Jaké počítačové hry byly úspěšně používány ve školství? Jaké dovednosti lze s pomocí počítače získat? Jaká má tato oblast potenciál v budoucnu?
- VII. Ondřej Sýkora: Umělá inteligence a počítačové hry** str. 65
Co to vlastně je umělá inteligence, jaká jsou specifika AI ve hrách a jaké problémy musí vývojář řešit? Zajímavosti pro hráče i programátory - stavové automaty, učení, neuronové sítě, genetické algoritmy a další.
- VIII. Martin Turek: Open source v herním průmyslu** str. 79
Jaké jsou druhy licencí a možnosti licencování tvůrců a vývojářů her? Jaké jsou výhody a nevýhody pro uživatele a vývojáře? Musí být otevřeny software a komunity?
- IX. Michal Berlinger: Vývoj a provoz prohlížečových online her** str. 87
Co jsou to browser-based online hry a jaký je jejich potenciál na lokálním českém trhu? Jaké jsou současné finanční modely těchto her i webových multimediálních projektů a jaké jsou možnosti do budoucna?
- X. Vít Haratek: Publishing a distribuce počítačových her** str. 99
Moderní způsoby vydávání a distribuce počítačových her, možnosti a trendy v komerční i nezávislé sféře.
- XI. Martin Zavřel: Management herního vývoje** str. 113
Jakým způsobem pracuje manager ve vývojářském týmu? Jaká specifika a úskalí má management v herním průmyslu oproti jiným oblastem?
- XII. Martin Bach: Počítačové herní média** str. 127
Jak jsme na tom v porovnání se světovým je to jak se situace plně a jaké jsou možnosti herního průmyslu v oblasti počítačových her v ČR.
- XIII. Hynek Žalčík: Provoz herního portálu FreeGame.cz** str. 123
Pozadí založení, provozu a financování jednoho z největších českých (a světových) webových portálů zabývajících se nezávislou herní scénou.
- XIV. Michal Acler: Náhled do historie Českých Her** str. 127
Stručný přehled historie nejvýznamnějších vývojářských sdružení v ČR. Jak celý průběh vznikl a jaké aktivity, konference a soutěže pro vývojáře a hráče a na Slovensku za posledních deset let se staly realizovanými?
- XV. Tomáš Hrstka: Sci-fi povídka Kronika 2030** str. 131
Krátká sci-fi povídka Tomáše Hrstky na téma budoucnosti interaktivní zábavy.