

# Návrh počítačových her - Poznámky

## Otázky 221202

- Jaký osud PC hry? -> Návrhář hry doporučí, jaký vývojový framework/jazyk mají vývojáři použít.
- Termín odevzdání a rozsah.
- Insight Maker povinný? -> Není povinný pokud nemáme v multiagentní v návrh, nemusíme používat.
- Herní pomůcky: mohou být in-game? -> Je možné použít tokeny a těžební nástroje.
- Máme nakreslit i logiku hry jako je prezentaci? -> Možné v Twine.
- Část rozvoje příběhu. -> Twine - je možné v něm zobrazit progress hráče.
- Vyjádření matematickými modely. Jak moc to musí být "formální"?
- Datový model hry: I/O. -> Je to volitelná složka. Může se vyjádřit formou tabulky:

Nástroj	Množství tokenů	Čas
Sekyrka	0,4	4 hodiny
Pila	2,0	4 hodiny

- Možnost přidání rozhodovacího stromu. -> Rozhodnutí hráče výhody/nevýhody
- Čemu hra učí. -> Ekonomické myšlení. Investice. Matematické myšlení.
- Hra s nulovým součtem -> Na každého vítěze připadá poražený.
- Hra s nenulovým součtem -> Může být více vítězů a žádný poražený
- Opakovaná hra -> Hra se pokaždé opakuje a hráči volí strategii na minulých rozhodnutích.

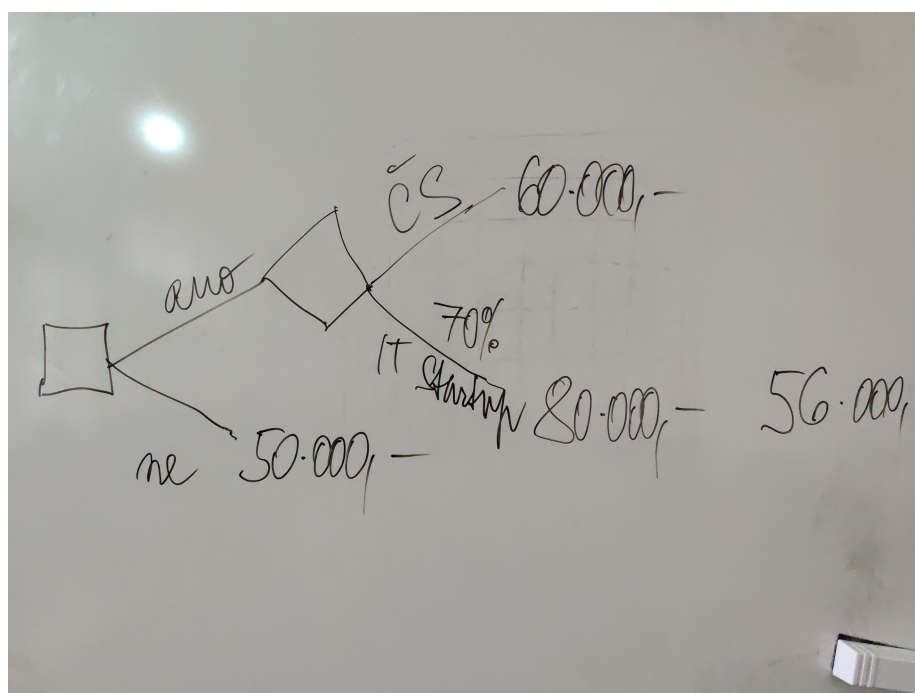


Figure 1: rozhodovací strom