Level designér/designérka (kód: 82-060-M)

Autorizující orgán: Ministerstvo kultury
Skupina oborů: Umění a užité umění (kód: 82)
Týká se povolání: Herní vývojář
Kvalifikační úroveň NSK - EQF: 4

Odborná způsobilost

Název	Úroveň
Orientace v teorii herního designu	4
Příprava konceptu levelu ve videohře	4
Tvorba levelu ve videohře	4

Platnost standardu

Standard je platný od: 12.10.2021

Organizační a metodické pokyny

Pokyny k realizaci zkoušky

Autorizovaná osoba informuje, které doklady musí uchazeč předložit, aby zkouška proběhla v souladu s platnými právními předpisy.

Před zahájením vlastního ověřování musí být uchazeč seznámen s pracovištěm a s požadavky bezpečnosti a ochrany zdraví při práci (BOZP) a požární ochrany (PO), o čemž autorizovaná osoba vyhotoví a uchazeč podepíše písemný záznam.

Autorizovaná osoba, resp. autorizovaný zástupce autorizované osoby je oprávněný předčasně ukončit zkoušku, pokud vyhodnotí, že v důsledku činnosti uchazeče bezprostředně došlo k ohrožení nebo bezprostředně hrozí nebezpečí ohrožení zdraví, života a majetku či životního prostředí. Zdůvodnění předčasného ukončení zkoušky uvede autorizovaná osoba do záznamu o průběhu a výsledku zkoušky. Uchazeč může ukončit zkoušku kdykoliv v jejím průběhu, a to na vlastní žádost.

Zdravotní způsobilost pro vykonání zkoušky není vyžadována.

Minimálně 14 dní před zahájením vlastního ověřování uchazeč obdrží od autorizované osoby zadání v rozsahu ověření kompetence **Příprava konceptu levelu ve videohře.** Po převzetí zadání od autorizované osoby vytvoří uchazeč požadovaný výstup samostatně doma. Výsledek následně prezentuje zkušební komisi.

Pro ověření kompetence **Orientace v teorii herního designu** - kritérium1 a) uchazeč popíše level, který musí obsahovat např. cíl hráče a jeho motivaci, použité typy herních mechanik, hlavní herní výzvy, popis prostoru, průběh levelu, postavy a frakce, pocit.

Po ověření kompetence **Příprava konceptu levelu ve videohře** uchazeč následovně připraví skriptované sekvence - autorem navržené události, která se odehrává bez přerušení hry. Skriptovaná sekvence je pouze popsaná a nemusí být skutečně vytvořena v prototypu. Může plnit následující funkce:

- vypráví příběh
- vytváří emoce
- usměrňuje hráče
- dává nápovědu

Ad kritérium c) Funkce level designu (příklady):

- učí hráče, jak hrát a užívat si hru
- testuje hráčovo zvládnutí herních mechanik a pravidel
- vypráví příběh
- ukazuje prostředí, náladu, atmosféru
- motivuje hráče k dalšímu hraní

Ad kritérium d) Příklady narativních mechanik:

- střihové sekvence
- interaktivní střihové sekvence
- spustitelné rozhovory
- akce hráčovy postavy
- akce okolních postav
- vnitřní hlas
- dálkový hovor
- čtení
- audiovizuální záznam
- obraz v obraze
- speciální nástroje vyšetřování
- vyprávění prostoru

Ad kritérium e) Omezení level designu (příklady):

- Omezení technické (dané platformou)

  - počet polygonů
  - počet postav
  - počet světel
  - počet objektů ve scéně
  - velikost textur
  - počet drawcallů
  - složitost shaderů
  - velikost dat v paměti
- Omezení kreativní (dané herními mechanikami, vizí)
  - počet aktivních úkolů během hry
  - metriky herního prostoru (výška, šířka chodeb, překážek)

Ad kritérium f) Příklady otázek z oblasti architektury, urbanismu a topologie:
- rozdíly mezi gotickou a barokní architekturou
- co je to neoklasicismus v architektuře
- charakteristika sakrální architektury
- rozdíly amerického a evropského města a jejich odůvodnění
- výhody ocelové nosné konstrukce
- fortifikační prvky středověkého hradu
- význam náměstí z hlediska urbanismu
- stavební prvky - překlad, konzole, klenba, nosník, arkýř, podhled, balustráda

Pro ověření kompetence **Příprava konceptu levelu ve videohře** uchazeč vypracuje zadaný úkol ve formě části vybraného levelu v digitální interaktivní hratelné verzi vytvořené v 3D enginu na tvorbu her Unreal Engine nebo Unity 3D, případě jejich ekvivalentu, který může určit/schválit autorizovaná osoba. Součástí zadání je výstup formou dokumentace kompletního levelu v elektronické formě.

Uchazeč provede výzkum a rešerši, jejíž součástí bude prostorový diagram (layout) levelu, který musí obsahovat:
- poskládané funkční prostory a místnosti
- jak spolu sousedí
- jaký je jejich význam (v rámci lokace)
- čím jsou zajímavé
- jejich vzájemný poměr velikostí
- kde jsou propojeny

Uchazeč popíše rytmus levelu z anotované mapy, z níž musí být patrné:
- orientační body (landmark)
- body zájmu (points of Interest – POI) (Puzzle, skriptové scény a události)
- akční zóny (zde probíhá akce)
- klidové zóny (zde si hráč oddechne od akce)
- postavy, překážky, předměty
- postup hráče, větvení
- události (filmečky, dialogy, sekvence)
- herní výzvy (použitá herní mechanika, zóna)

Uchazeč navrhne a popíše skriptovanou sekvenci a implementuje prototyp, který nemusí mít kvalitu finální hry. Z průchodu levelem musí být patrné:
- velikosti prostorů a prvků (scale)
- vliv na tempo a rytmus (pace)
- variabilita zážitku
- vertikální rozmanitost (verticality)
- omezení pohybu
- neviditelné stěny
- umístění událostí do ohniska pohledu

Pro ověření kompetence **Tvorba levelu ve videohře** uchazeč vytvoří prototyp/whitebox nového levelu do jedné z

následujících her - viz seznam níže.

Uchazeč si přinese ke zkoušce na flash disku prototyp levelu, který vytvoří následujícím způsobem:
Vytvoří prototyp nového levelu, který implementuje ve vybraném herním enginu (5-10 minut herního času). Cílem je navrhnout a vytvořit prototyp levelu, který je vhodný pro zvolený typ hry, bez nutnosti vymýšlet/definovat herní mechaniky a systémy.

Autorizovaná osoba otestuje funkčnost prototypu na počítači ve zkušební místnosti.

Uchazeč si vybere jednu z níže uvedených her. Libovolná hra na seznamu může být nahrazena jinou o podobném rozsahu.

Skyrim / Bethesda Softworks
Navrhněte level hry Skyrim, kde hráč se svou postavou musí uprchnout z vězení v pevnosti/nepřátelského území. Vytvořte hratelný prototyp části tohoto levelu.
Uncharted 2 / Naughty DogRPG, FPV - Otevřený svět, nelineární postup
Core gameplay - Průzkum, boj, stealth, magie
Flavor gameplay - Puzzle, stealth, rozhovory
Supporting gameplay - Vylepšování schopností, výroba zbraní, lektvarů, získávání předmětů, ekonomika
Uncharted 2 / Naughty Dog
Navrhněte level hry Uncharted, kde hráč v roli Nathana Draka musí udělat získat zlatý poklad ze svatyně/údolí uctívačů bohyně Kálí. Vytvořte hratelný prototyp části tohoto levelu.
Akční adventura, 3PV - Lineární oddělené levely
Core gameplay - Střílení, šplhání
Flavour gameplay - Stealth, puzzle
Supporting gameplay - Sbírání pokladů
Detroit: Become Human / Quantic Dreams
Navrhněte level hry Detroit: Become Human, kde hráč v roli policejního androida Connora musí najít a chytit deviantního androida v prostoru restaurace/kasina/hotelu. Vytvořte hratelný prototyp části tohoto levelu.
Adventure, 3PV - Levely zasazené do rámce města
Core gameplay - N/A
Flavor gameplay - Hledej a aktivuj hotspoty, QTE, dialogy
Supporting gameplay - Nelineární vyprávění příběhu, volby
Mafia 1 nebo 2 / 2K Czech
Navrhněte level hry Mafia 2, kde hráč v roli Vita musí udělat vše pro to, aby zneškodnil nenáviděného Dona Clemente v prostoru/okolí restaurace/kasina/hotelu. Vytvořte hratelný prototyp části tohoto levelu.
Action adventure, 3PV - Otevřený svět, lineární levely
Core gameplay - Střílení, jízda autem
Flavor gameplay - Boxování, policie, páčení zámků
Supporting gameplay - Ekonomika, customizace

Battlefield V/EA DICE (Multiplayer)
Navrhněte multiplayerový level stylizovaný jako vesnice na Východní frontě během druhé světové války, vhodný pro herní mod Domination PvP.
Multiplayer FPS shooter - samostatné levely
Core gameplay - Střílení, využívání vozidel
Flavor gameplay - Kooperace, volitelná úprava postavy, která ovlivňuje gameplay
Supporting gameplay - Vylepšování hráčova profilu, doprovodné herní úkoly

Autoři standardu

Autoři kvalifikačního standardu

Kvalifikační standard profesní kvalifikace připravila SR Kultura, ustavená a licencovaná pro tuto činnost HK ČR a SP ČR.

Na tvorbě se dále podílely subjekty zastoupené v pracovní skupině:
BadFly Interactive
Bohemia Interactive
GoldKnights
Bohemian Multimedia
Martin Vaňo, OSVČ