

## 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** - kritérium 1 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 popsána 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:

- stříhové sekvence
- interaktivní stříhové 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 - překlád, 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 hratelny prototyp části tohoto levelu.

Uncharted 2 / Naughty Dog RPG, 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 uctívající bohyně Kálí. Vytvořte hratelny prototyp části tohoto levelu.

Akční adventura, 3PV - Lineární oddělené levely

Core gameplay - Střílení, šplhání

Flavour gameplay - Stealth, puzzle

Supporting gameplay - Sbíráání 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 hratelny 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 Vitya musí udělat vše pro to, aby zneškodnil nenáviděného Dona Clemente v prostoru/okolí restaurace/kasina/hotelu. Vytvořte hratelny 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