

Úkol: Analýza konkurenčních her (trhu)

Cílem tohoto úkolu je analýza konkurenčních „serious“ games, která vám poskytnou další podklady k vytvoření kvalitní hry a vhodného business modelu pro ni. Úkol má následující čtyři kroky:

Krok 1

Vytipujte si tzv. serious games¹, které jsou potenciálními konkurenty pro Vaši hru. Konkurenci v oblasti serious games vnímejte ze dvou pohledů: 1) buď z pohledu cílové skupiny nebo 2) z pohledu rozvíjených dovedností (foresight dovednosti nebo obecněji manažerské dovednosti, pokud nenajdete konkurenci v oblasti foresight dovedností). Přehled zapište do tabulky (viz příklad níže).

V tomto kroku analyzujte minimálně tolik her, kolik je počet členů ve vašem týmu (tj. čtyřčlenný tým pracuje nejméně se čtyřmi hrami). Výběr učíte primárně na základě relevance k vaší hře. Můžete zvolit i další kritéria pro výběr – např. oblíbenost, datum vydání (preferance novějších) a podobně. Důvody pro výběr hry do seznamu konkurence uveďte.

Příklad (u konceptu hry pro děti z 1. stupně ZŠ, u kterých chcete rozvíjet tvořivost)

Konkurenční hra	Relevance cílové skupiny	Relevance rozvíjené dovednosti	Důvody výběru
Příběhy z kostek	Ano	Ano	Přímá konkurence naší hry
Děti z Carcassone	Ne primárně (spíše mladší děti)	Ano	Relevantní byť pro mladší
Černé historky	Ne (pro starší)	Ano	Oblíbená hra

Jak hry pro analýzu najít? „Serious games“ jsou velmi specifickým typem her. Vhodnými klíčovými slovy při vyhledávání jsou: „serious games“, popřípadě zaměření v rámci managementu tzn. přímo foresight, scenario development, sustainable business models, ale můžete klidně uvést i různé podnikové oblasti jako „logistics“ apod. I zde můžete najít zajímavé hry a nápady, které lze využít později pro rozvoj například konceptu hry, nejen vlastního business modelu.

Krok 2

Pro každou hru vytvořte samostatnou tabulku, ve které budete porovnávat tyto konkurenty se svou vlastní rozvíjenou variantou hry. V této tabulce uveďte atributy, se kterými jste dosud pracovali v předchozích úkolech a které jsou relevantní pro tento typ her.

V tabulce jednak uvedete, jakou variantu atributu má analyzovaná hra, jaká je podobnost vůči vašemu konceptu, jakou povahu má atribut z pohledu Kano modelu (rozlišení na základní potřeby, výkonnostní potřeby a radosti), úroveň výkonnosti dané varianty (nízká, základní, vysoká) a konkrétní poznámky vysvětlující vaše hodnocení.

Při vyplňování tabulky pracujte se svými znalostmi cílové skupiny - uživatele (případně od ní rovnou získajte zpětnou vazbu na hry) které jste nabyli při poznávání jednotlivých serious games a popřípadě s recenzemi, které jste našli.

¹ Není nutné vyhledávat pouze stolní hry, ale i on-line, což více odpovídá podstatě serious games jako takových. Na druhou stranu nezapomeňte, že vy tvoříte hru stolní.

Tabulka je příkladem, ve kterém má rozvíjený koncept podobu hry pro rozvoj spolupráce pro starší 10 let a analyzovanou konkurenční hrou jsou Osadníci z katanu

Atribut	Varianta u analyzované hry	Podobnost vůči vašemu konceptu	Atribut z hlediska Kano modelu*	Úroveň varianty atributu** (Nízká / základní / vysoká)	Poznámka
Design herní desky	Herní deska v podobě krásně ilustrovaného ostrova	Nízká (máme extrémně jednoduchý design)	Radost	Vysoká	Krásná ilustrace, vizuálně líbivá
Herní deska	Herní deska z mnoha dílů	Nízká (máme jednu neměnnou herní plochu)	Radost	Vysoká	Herní prostředí lze měnit
Herní mechanismus proti hráčům	Figurka zloděje	Nízká (nemáme)	Výkonnostní potřeba	Vysoká	Hráči ji oceňují, přináší do hry další rozměr.
Cena	799 Kč	Nízká	Výkonnostní potřeba	Nízká	Příliš vysoká cena
Formát herních dílků	Malé dílky	Vysoká (také máme)	Základní potřeba	Nízká	Jednoduché je ztratit, špatně se s nimi manipuluje
Délka hry	75 minut	Střední (naše hra je cca na 60 minut)	Základní potřeba	Základní až nízká	Pro uživatele je délka hry na hraně

* posuzujte z pohledu cílové skupiny

** vysoká (= pozitivně překonává základní úroveň), nízká (= negativně překonává základní úroveň)

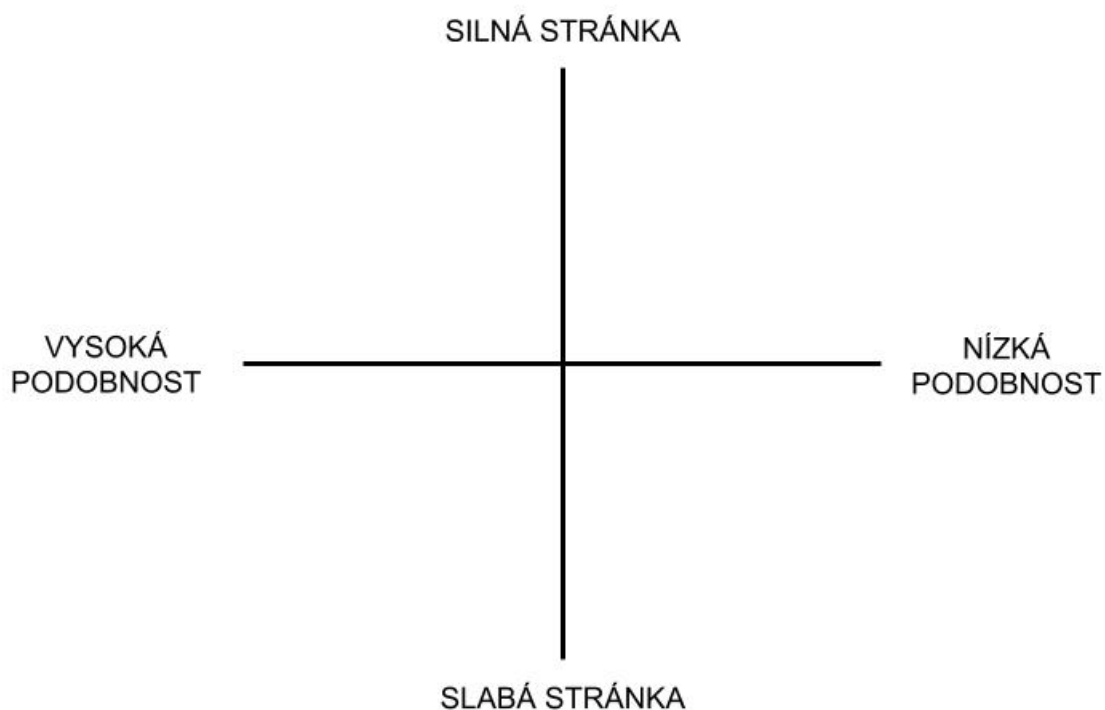
Podle nastavení hry může být nějaký atribut základní potřebou jindy zase radostí

Krok 3

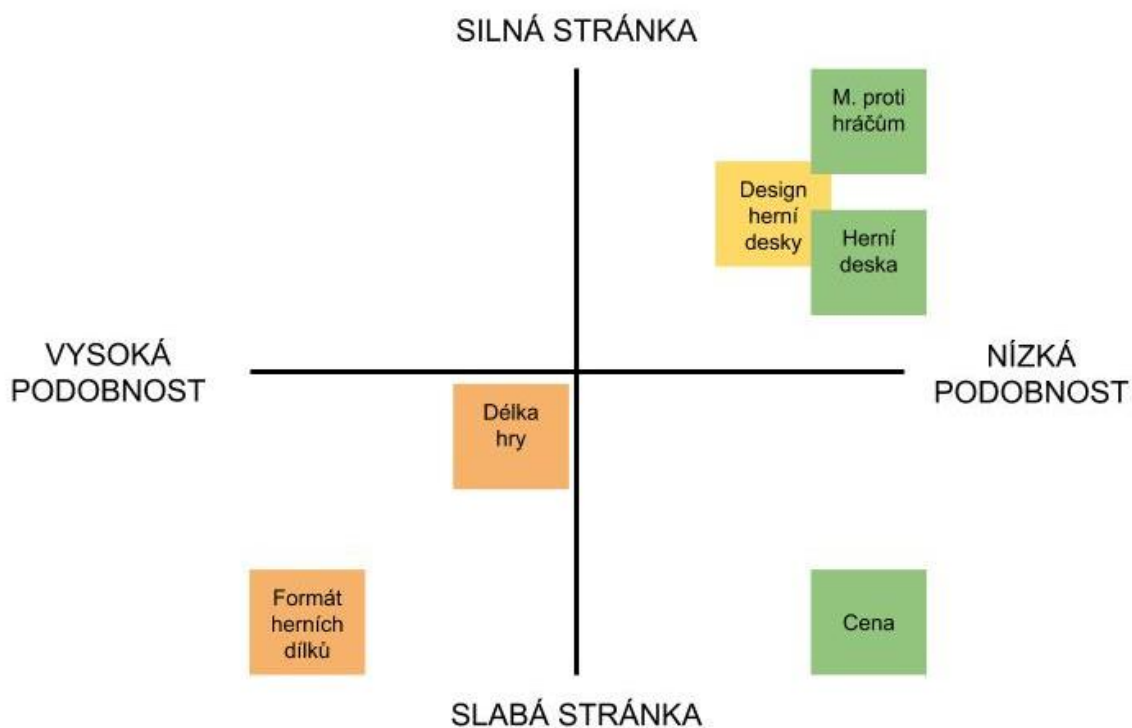
Následně analyzujte silné a slabé stránky jednotlivých her – to by mělo vyjít z předchozího kroku (kde jste využívali Kano model):

- U radostí nízká a základní úroveň nehrají roli; vysoká úroveň je příjemný bonus (slabá silná stránka)
- U výkonnostní potřeby je nízká úroveň slabou stránkou a vysoká úroveň silnou stránkou
- U základní potřeby je nízká úroveň (výrazně) slabou stránkou, jiné úrovně nehrají roli

Silné a slabé stránky vyneste do následujícího diagramu, kde vás zároveň bude zajímat i podobnost vůči vašemu konceptu:



Zde je konkrétní ukázka za využití příkladu výše:



Krok 4

Doporučujeme tento krok buď realizovat ve chvíli, kdy máte hotový koncept vaší hry nebo tento krok poté zopakujte.

Projděte postupně jednotlivé kvadranty diagramů porovnávaných her a vytvořte náměty k dalšímu rozvoji konceptu vaší hry:

- Nabízí se příležitost k inspiraci silnou stránkou konkurenční hry? Dávejte ale pozor, abyste hru příliš nezkomplikovali a/nebo se až moc nepodobali konkurenci.
- Nabízí se příležitost využít slabé stránky konkurenční hry? To je relevantní zvláště pokud se tato slabá stránka opakuje napříč hrami.

U každé hry svou volbu systematicky popište a vytvořte finální seznam příležitostí k dalšímu rozvoji. Pamatujte, že jde pouze o příležitosti. To, zda je využijete, je už na vašem dalším zvážení.