

Aplikovaná herní studia jaro 2016

narativ, analýza diskurzu

Sylabus

- 01 UVOD
- 02 ANALYZA HRY (MDA? PROSTOR, HM vs UZITI MEDII - CLOBRDO DEMONSTRACE)
- 03 SEMIOTIKA, KYBERTEXT
- 04 HOST: METODOLOGIE, VEDECKA PARADIGMATA – Jakub Macek
- **05 NARATIV, DISKURZIVNI ANALYZA**
- **06 ČTECÍ TYDEN - VELIKONOCE**
- 07 REFLEXE CETBY + HERNI ZANRY
- 08 HRACI JAKO PUBLIKUM, VIRTUÁLNI SVETY JAKO ETNOGRAFICKE POLE
- 09 PLAYBOUR a VAZBA na HM
- 10 CROWDRESEARCH + HERNI TELEMETRIE
- 11 HERNI PRUMYSL (CR) a HERNI ZURNALISTIKA
- 12 PRIPRAVNÝ TYDEN - ZAVERECNÝ PROJEKT
- 13 ZAPOCTOVÝ TYDEN PREZENTACE (+ Zhodnoceni predmetu a profilu absolventa)

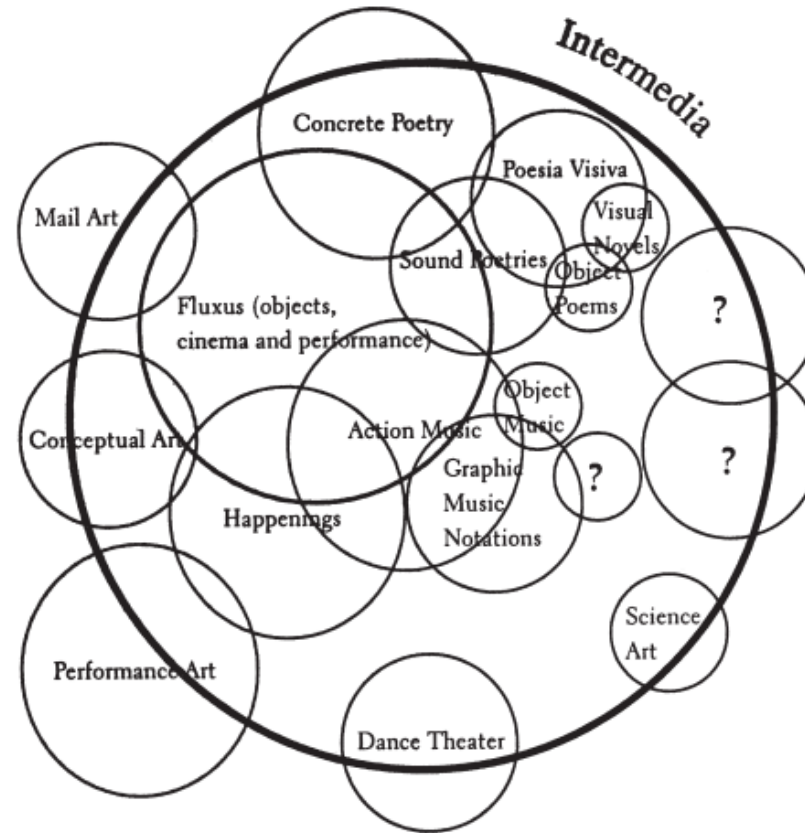
Témata 02

- struktura hry
- herní elementy
- cíle
- herní smyčky
- core gameplay
- pravidla
- model MDA
- možnosti herní analýzy
- **intermedialita her**

INTERMEDIALITA

Intermediality hry

Intermedia Chart
Dick Higgins



Molvena Italy
19 January, 1995

Fig. 1. Intermedia Chart, 1995. (© Estate of Dick Higgins) The chart shows concentric and overlapping circles that appear to expand and contract in relationship to the “Intermedia” framework that encompasses them.

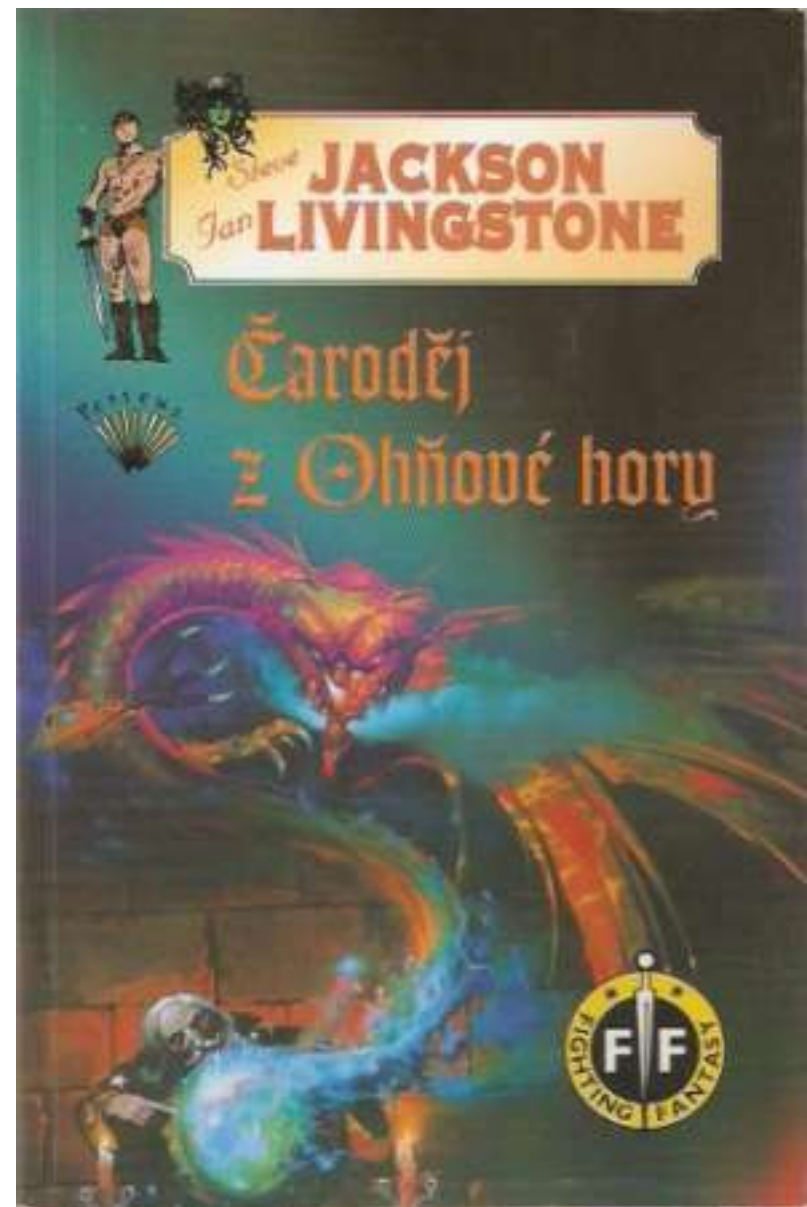
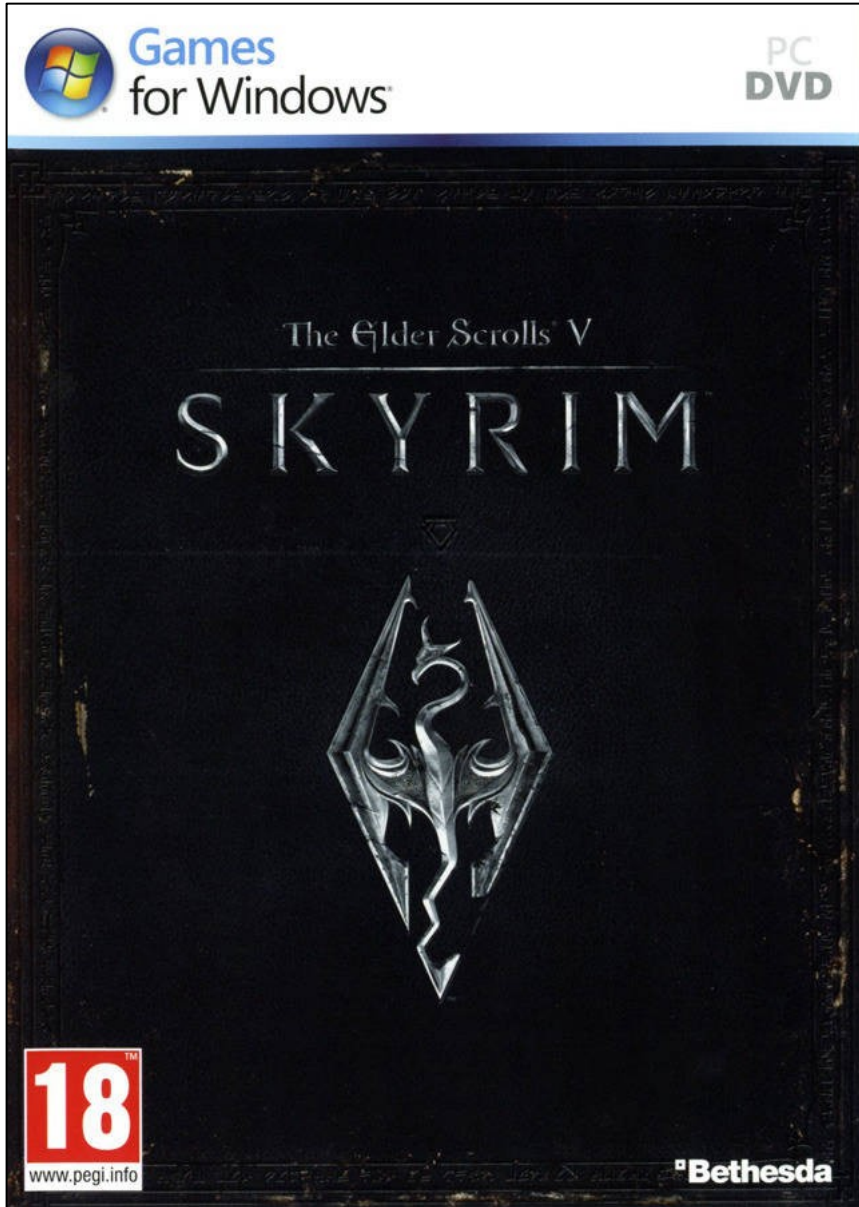
Kategorizace herních elementů

- (1) **nemají funkční vazbu na jiná média**
- vyhození figurky v *Člověče nezlob se* – pravidla
- různé rychlosti animace v *Dark Souls* (2011) – sice se jedná o pohyblivý obraz, ale funguje spíše pro soubojový systém a detekci kolizí
- číslice vlastností postav – sice text, ale funguje pouze jako nosič informace o stavu hry, nevypráví

- (2) **zaplétají vlastnosti jiných médií do *core gameplay***
- hrací plán – obraz – pravidla
- kýžený obraz v puzzle – obraz – vizuální validace skládání

- (3) **u kterých dominuje vliv jiného média**
- figurka rytíře – skulptura – vizuál
- filmové příběhové sekvence – film – příběh

VYPŘÁVĚNÍ



- příběh, povídka
- video klip
- film
- text písně
- příběh obrazem
- kniha
- komiks
- hudba jako nosič
- zvuky, efekty

14 Roboti – mafiani

Žiaľ, vyskytli sa aj výstrelky. Séria “X-218 BOOKKEEPER” nedokázala dostatočne rozlišovať medzi zákonným a nezákonným spôsobom organizovania finančných tokov. Došlo i k drobným ztrátám na lidských životoch. Celá série šla do stoupy.



Toward a unified theory of digital games (RALPH, MONU; 2015)

Table 3: Examples of Stories by Teller and Audience

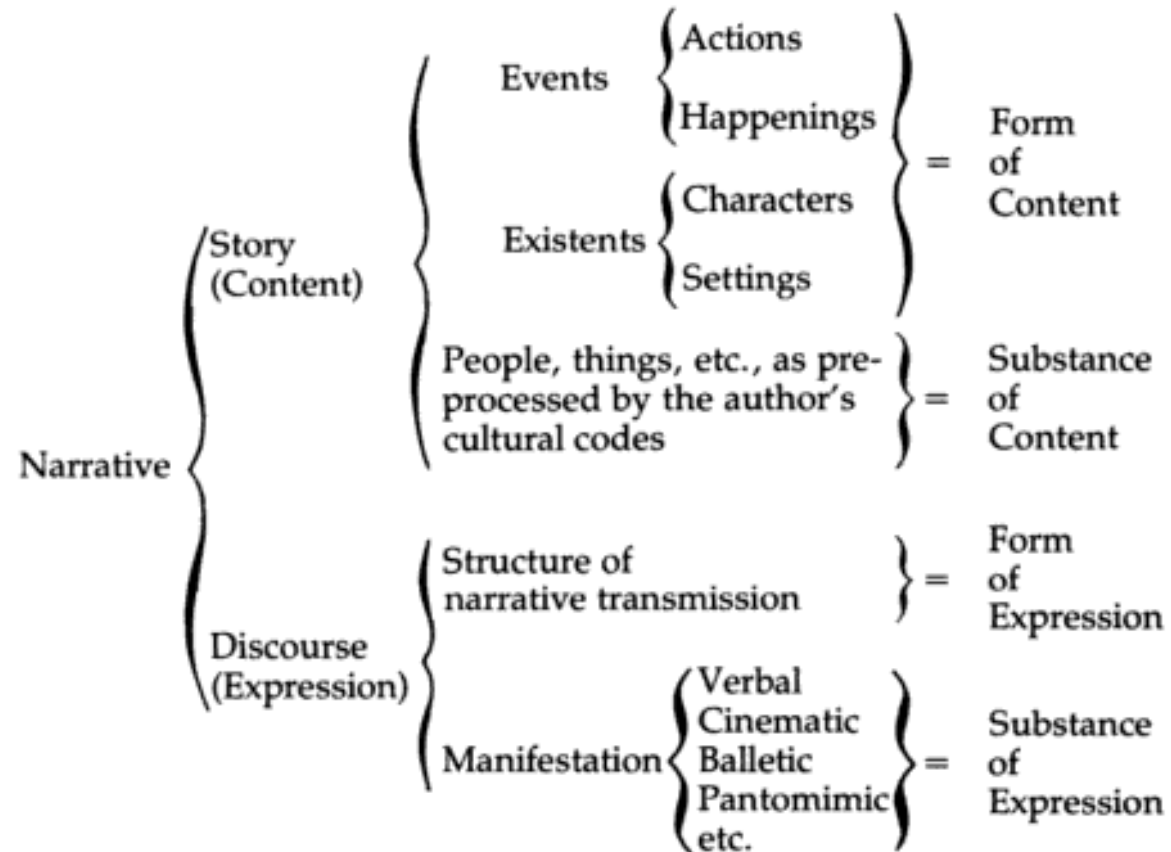
Teller	Audience	Example
developer	player	cut scenes in <i>Metal Gear Solid</i>
developer	observers	<i>destiny</i> non-playable demo at the E3 2013 Conference
player	him or herself	player develops a model of his or her hometown in <i>SimCity</i>
players	players	three friends cooperate to survive the night in <i>DayZ</i>
players	observers	underdog achieves unlikely victory in <i>Starcraft</i> tournament

NARTIV

Herní narativ

- Co je narativ?
- Co je naratologie?
- Seymour Chatman (2000) a převoditelnost narativu v jiná média?
- rok 2000: *The Sims*, *Deus Ex*, *Diablo II*, *Chrono Cross*, *Baldurs Gate II*, *Tony Hawk Pro Skater 2*, *Giants: Citizen Kabuto*, *Vagrant Story*... založeno studio PopCap Games

Seymour Chatman



TEORETICKÉ SMĚRY A TEORETIKOVÉ	SLOŽKY NARACE		
	Samotný příběh, způsob budování a rozvíjení zobrazovaného světa, tedy světa postav, časoprostoru a děje, případně i vypravěče událostí	Způsob podání událostí, akt vyprávění, vyprávěcí aktivita toho, kdo příběh podává	
Ruský formalismus	Fabule	Syžet	
Francouzský strukturalismus	Příběh (histoire)	Vyprávění (discourse)	
Gerald Prince	Obsahová rovina narativu	Roviny výrazová, rovina diskursu	
Gérard Genette	Skutečný běh událostí (histoire)	Vlastní akt vyprávění (narration)	Řazení událostí v textu (récit)

Herní narativ

- Jesper Juul (2001) a narativ?

- přenos sdělení x čas, role čtenáře

- Lev Manovich (2001) a databázový film?

- algoritmus x databáze

- Matteo Bittabti (2001) a technoludický film?

- komentář, citace x adaptace, remediace

- Chris Crawford (2004) a interaktivní vyprávění?

- příběh ve hře x příběh jako reakce na vstupy

- Janet Murray (2004) a cyberdrama?

- literární teorie (nad) x teatrologie (uvnitř)

Dikce příběhu vs využití obrazu

- lineární / nelineární / procedurální / emergentní / fan-made příběh

- Příklady:
 - **media purist – Brothers**
 - **metastory – The Walking Dead**
 - **generované – UFO**
 - **simulace, sandbox – Dwarf Fortress**
 - **hra jako zdroj motivů k příběhové improvizaci – Let's Play (lparchive.org)**

Vyprávění skrze pohyblivé obrazy?
Hra jako topologická narativní struktura.

= level design?



3 Great Magic Weapon



19 Estus Flask+3

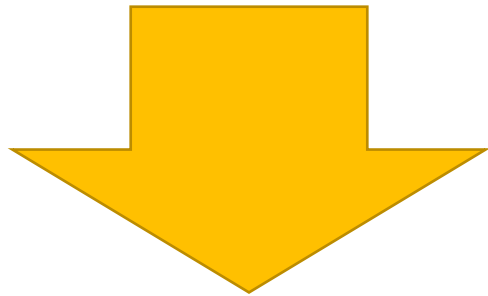
5692

Vyprávění skrze herní mechaniky?



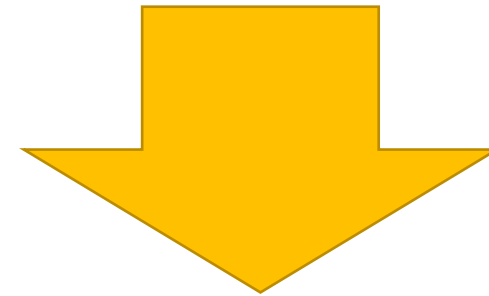
herní narativ

VÝZKUM



narativní metody, ergodická literatura, netextové vyprávění, příběh jako série voleb

TVORBA



vyprávění, práce s rolí hráče, přenos sdělení, kombinace s rozhodnutími

Remediace

- Bolter, Grusin (1999) a koncept remediace
- rok 1999: *EverQuest, Final Fantasy VIII, Team Fortress Classic, Dungeon Keeper 2, System Shock 2, Homeworld, Unreal Tournament, Planescape Torment...* založeno studio Bohemia Interactive
- Rozpracování vztahu nových médií ke starým.
 - Imediace
 - Hypermediace

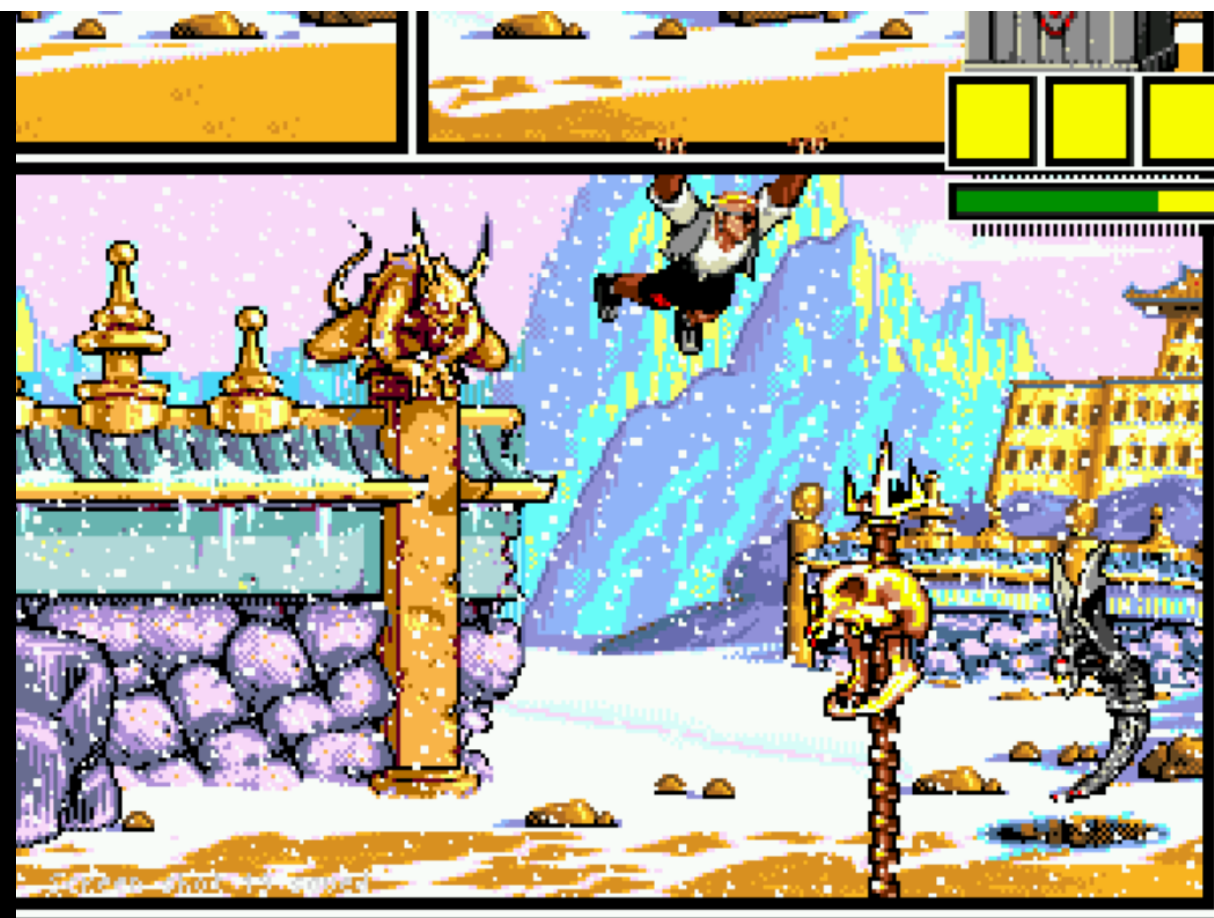
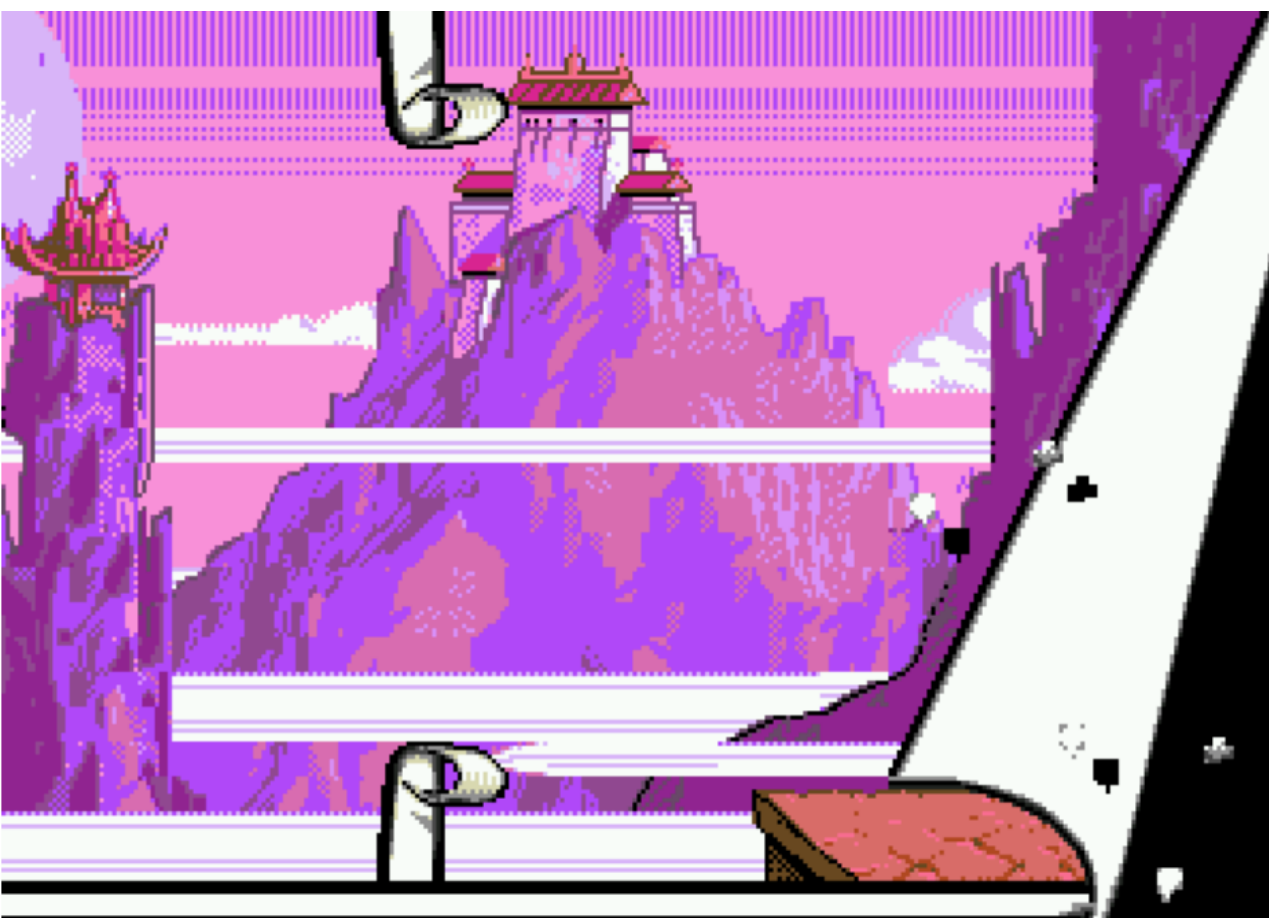
Remediace médií

- Vyprávění + Hra = ?
- Kniha + Hra = ?
- Obraz + Hra = ?
- Komix + Hra = ?
- Hudba + Hra = ?
- Divadlo + Hra = ?
- Happening + Hra = ?
- Film + Hra = ?

Remediace médií

- Vyprávění + Hra = adventury
- Kniha + Hra = gamebook vs využití knih ve hrách
- Obraz + Hra = Waldo
- Komix + Hra = Comix Zone, XIII
- Hudba + Hra = Audiosurf
- Divadlo + Hra = LARP vs Sims
- Happening + Hra = MMORPG
- Film + Hra = AAA hry, FMV

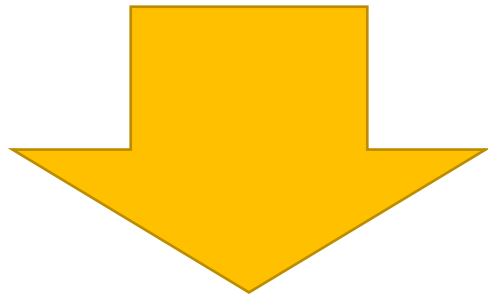






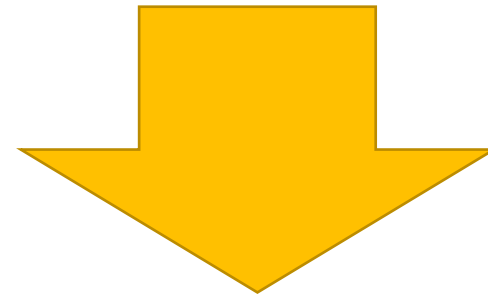
remediace

VÝZKUM



vlivy jiných médií ve hrách,
změna vzorců vizuální kultury...

TVORBA



žánrové hry, pro diváky jiných
médií, smysluplnější design

workshop: *popis remediace herního narativu do neherního média či naopak*

- (1) vyberte příběh / sdělení
- (2) z jakéhokoli média
- (3) převedte do herní podoby
- (4) za využití herních mechanik a principů

Zkuste popřemýšlet o remediovaném hře (hra na motivy filmu, knihy, hra na motivy deskovky) a popište, jaké obsahy změnilы svou pozici a význam ze sémantického hlediska, z hlediska fikce a narace.

SHRNU TÍ

Témata

- intermedialita
- vyprávění
- herní narativ
- typologie herního příběhu
- remediace

- CHATMAN, Seymour: Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu. Ithaca: Host. Brno, 2008
- BOLTER, J. David – GRUSIN, Richard: Remediation: Understanding New Media. The MIT Press. Cambridge, 1999
- BITTANTI, Matteo: The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies. The Faculty of the School of Journalism and Mass Communications, San Jose State University, 2001, str. 16
- JUUL, Jasper: Games telling stories – A brief note on games and narratives. In: Game Studies, roč. 1, č. 1, 2001 (web); <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- MURRAY, Janet: Hamlet on the Holodeck. The MIT Press, 1998
- MURRAY, Janet: From game-story to cyberdrama. In: WARDRIP FRUIN, Noah – HARRIGAN, Pat (eds.): First Person: New media as story, performance, and game. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts. 2004
- CRAWFORD, Chris: Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders Games. Michigan 2004
- MANOVICH, Lev: The Language of New Media. The MIT Press, 2001

Četba na čtecí týden – na AHS za 14 dní

- **Zubeck a spol.** **MDA 2004 (design)**
- **J. Juul** **Space, Rules 2005 (design)**
- **E. Aarseth** **Cybertext**
- **M. Consalvo** **Paratext, Cheating 2007 (game in context)**
- **H. Jenkins** **Transmedia Storytelling, Participatory Culture 1988 (gamers)**
- **Ryan** **Game Narrative**
- **El Nasr** **Game Analytics, Telemetry**
- **Susi** **Serious Games**

děkuji