

# Aplikovaná herní studia

(dotáhnutí z minule – žánry)

paratext, participace, playbour

telemetrie, herní analytika part I.

**CASE:**  
**rogue-like**

EPYX

# ROGUE



Press any key  
to continue

© EPYX INC. 1985



**EPYX**  
COMPUTER SOFTWARE

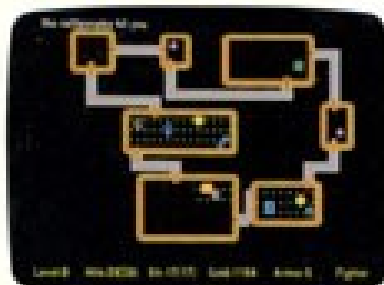
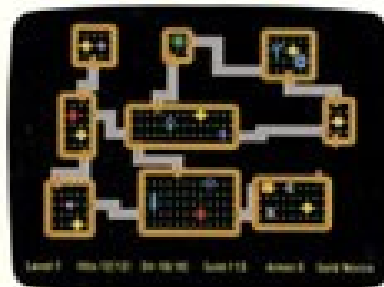
Strategy Games for the Action-Game Player.

# ROGUE



**ATARI**  
Disk  
Requires 5-12K

# ROGUE™



Never the same game twice. That's quite a promise. But it's the reason this classic continues to be the most popular game on college mainframe computers. ROGUE is so full of unpredictable monsters, ever-changing magic and hidden dangers that it's never the same game twice.

Enter the Dungeons of Doom. See for yourself. Try to find your way to the Amulet of Yendor, but don't bother mapping the rooms. They'll be different the next time. As a matter of fact, the Dungeons change every time you enter. So do the monsters. Remember that troll you fought on level 18? He might be an unvile next time. Or worse yet, a dragon. There's only one thing you can count on... your enchanted sword.

ROGUE. You could spend hundreds of hours playing it...and you still wouldn't uncover all its secrets.

ROGUE. The college mainframe classic finally comes to the home computer.

- Explore 26 Levels Before You Reach the Amulet of Yendor.
- 26 Types of Unpredictable Monsters.
- Fast-Play Option Included.
- Records High Scores and Rankings in the Hall of Fame.
- Save Game Feature Included.
- One Player.

#### EPYX CODES

To help you choose the game that's right for you, EPYX games are coded to indicate the degree of emphasis on "Action," "Strategy," or "Learning." These symbols will appear on the front of all EPYX packages.

Action	Strategy	Learning

RATING:

\*Graphics simulate the IBM PC version of game.

**EPYX**  
COMPUTER SOFTWARE

ROGUE is a trademark of EPYX, Inc.  
© 1985 Epyx, Inc., Sunnyvale, CA





```

#####
# # #####/## #####
# # #%(?!...# #.#
# # #}=%(*(?# /...#
##### #((*(?[[&# #.#
##### #####

```

```

Renner St:27 Le: 2 Wi:13 Dx: 9 To:22 Ch: 8 Ap: 6 Ma: 5 Pe: 8 C
DU/PV: 10/4 H: 28(28) P: 2(2) Exp: 1/94 BUL M: 284

```



lying here.  
You picked up a green armor [1/1] (100%).



Matt

Health: 98% Exp: 5/34%

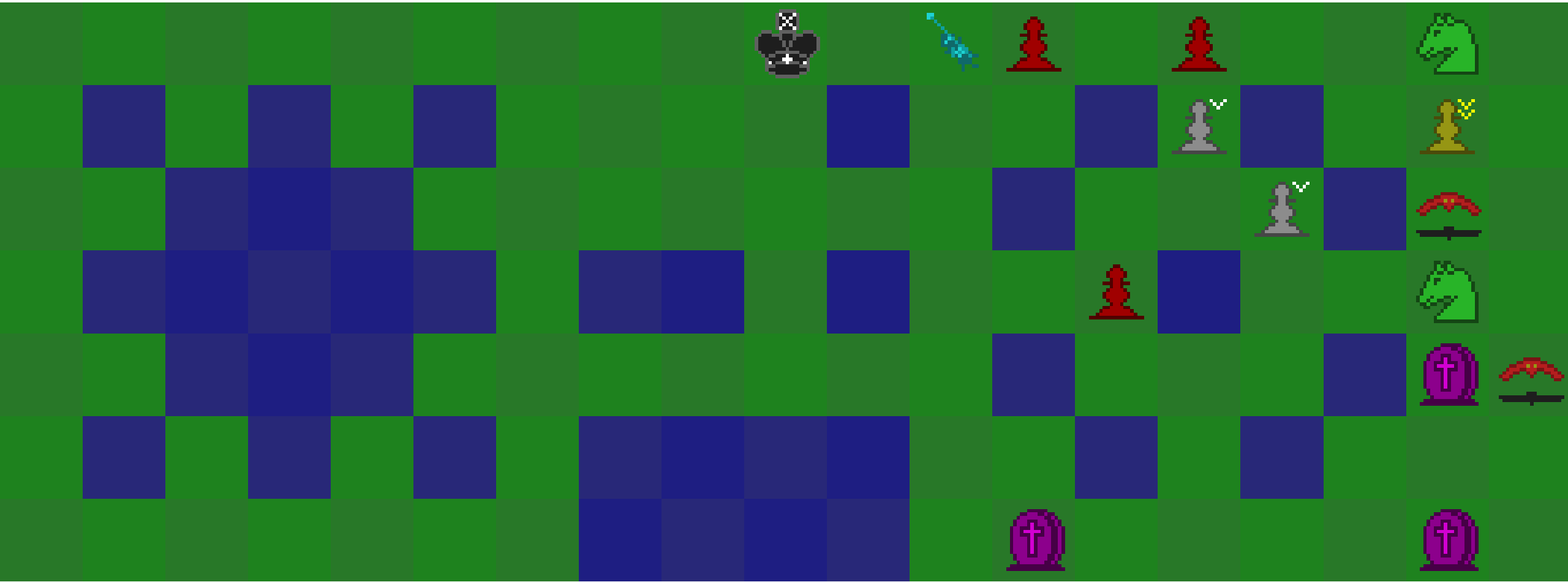
cautious

Armor : blue armor [2/2] (90%)

Weapon: chaingun (1d6)x4 [52/52] (B1)

Phobos

Lev7





- *„Terms like "hybrid roguelike", "roguelike-like", "rogue-lite", and "procedural death labyrinth" are used to distinguish them from traditional roguelike games.“* Wikipedia

HULL



137

SHIELDS



24 8 16

EVASIVE 45%  
OXYGEN 100%

- Breckon
- Kapalka
- Justin
- Kusy
- Pomeroy
- Bomfy M

FTL Drive  
**JUMP**  
READY!

SHIP

WARNING!  
POWER SURGE  
DETECTED



TARGET

HULL

Class: Rebel Flagship  
Relationship: Hostile

SHIELDS



- W
- S
- ↓
- +
- 🔊
- O2
- 
- ←



Weapons and Autofire controls including icons for S, 🔊, O2, +, ↓, and a button with a person icon.

Weapons menu showing 'Heal B.' and 'S. Bomb' with selection arrows and a 'WEAPONS' label.

Drones menu showing 'Defense II' and 'Beam I' with selection arrows and a 'DRONES' label.

Subsystems menu with icons for 🗑️, 🔄, and ⏸️, and a 'SUBSYSTEMS' label.

## [FTL | Autobusová, Kamiónová doprava - Prostějov](#)

[www.ftl.cz/](#) ▼

FTL Prostějov - poskytujeme autobusovou vnitrostátní i mezinárodní dopravu, kamiónovou dopravu, servis užitkových, nákladních vozidel i autobusů, cestovní ...  
[Autobusová doprava](#) - [Kontakty](#) - [O společnosti](#)

## [FTL: Faster Than Light](#)

[www.ftlgame.com/](#) ▼ [Přeložit tuto stránku](#)

Check out FTL's system requirements [HERE](#). Problems with purchasing? Please email [contact@humblebundle.com](mailto:contact@humblebundle.com). [FTL: Advanced Edition](#). 00:00. 01:20.

[Mods](#) - [FAQ](#) - [FTL: Faster Than Light Store](#) - [Forum](#)

---





Lv 4

111/165

0/55

170



15 mp



lv 35

21/35  
188

L to move map  
A to center on player  
← to close map



### Legend

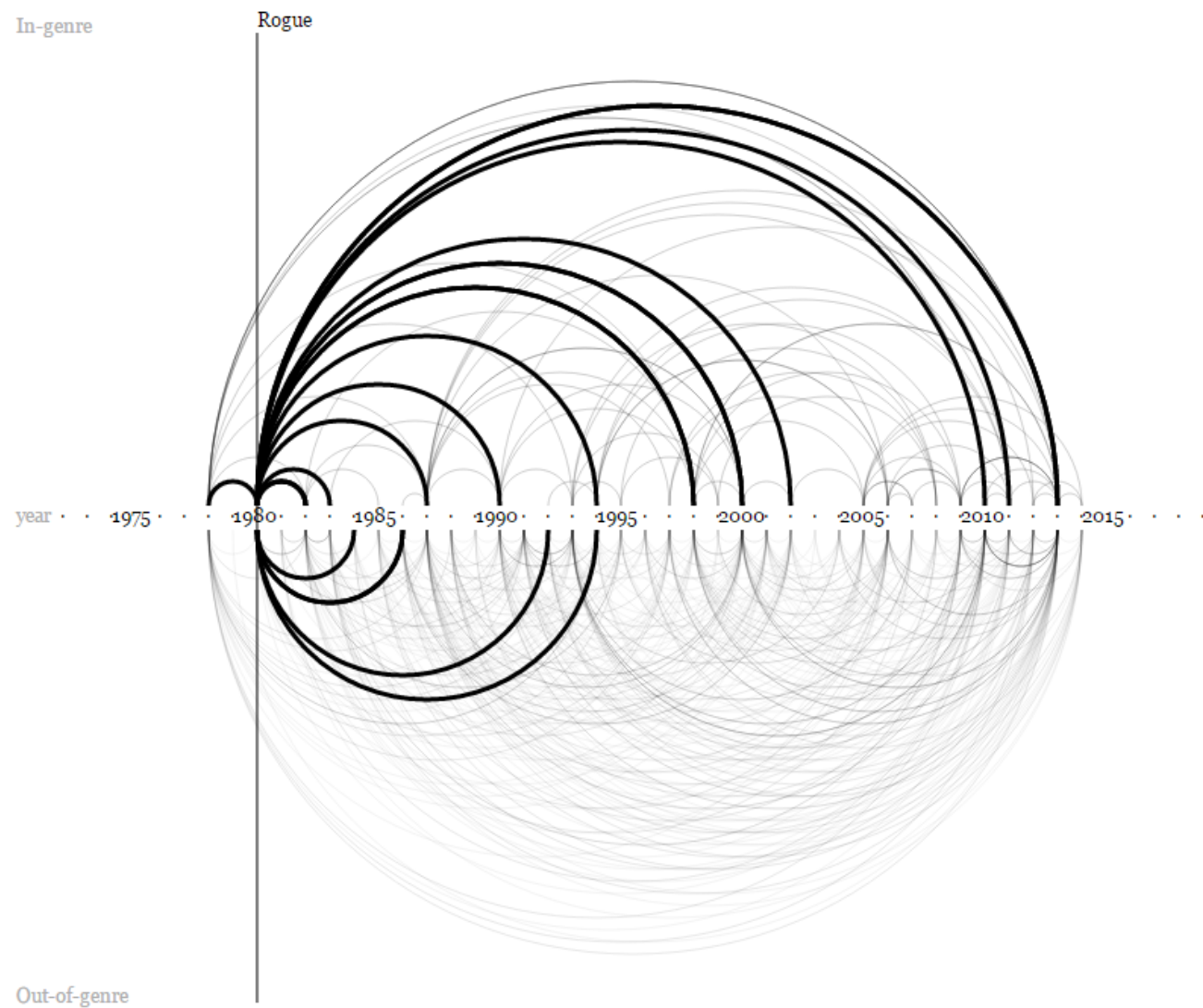
- You are here
- Boss location
- Unopened chest
- Fairy chest
- Opened chest
- Teleporter
- Bonus Room



## Influence Arcs

This chart represents connections between roguelike games and with games from other genres. Data was gathered from crawling the web for interviews, post-mortems, reviews and dev diaries. Connections were made by algorithms using keyword spotting in natural language processing.

Select a game:



# K prozkoumání tématu „roguelike“

- *@Play: Exploring Roguelike Games* (Harris, 2016)
- <http://www.engadget.com/2014/01/18/the-game-archaeologist-a-brief-history-of-roguelikes/>
- <http://spaxe.github.io/roguelike-universe/>
- [http://www.gamasutra.com/view/feature/4013/the\\_history\\_of\\_rogue\\_have\\_you.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/4013/the_history_of_rogue_have_you.php?print=1)
- [http://www.gamesetwatch.com/column\\_at\\_play/](http://www.gamesetwatch.com/column_at_play/)
- <http://www.roguebasin.com/>
- <http://www.giantbomb.com/podcasts/delving-into-the-history-of-roguelikes/1600-1311/>
- <http://gaminghistory101.com/tag/roguelike/>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_roguelikes](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_roguelikes)

**participace**

I'M A HUGE  
METAL FAN.

ME TOO!



**fandom**

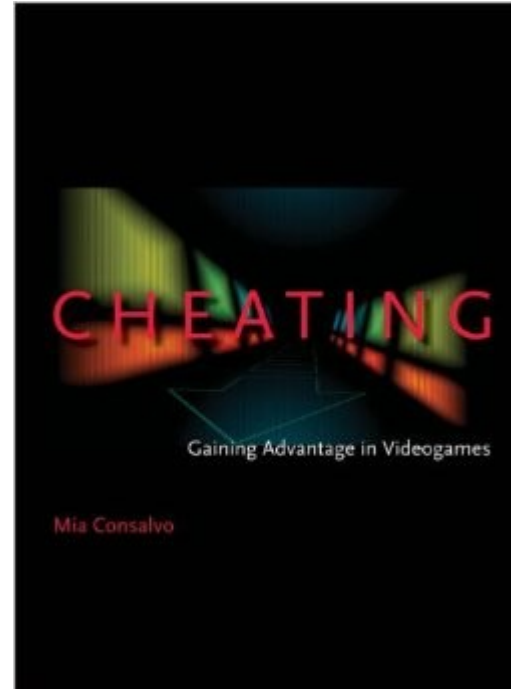
# paratext, participace a playbour

- M. Consalvo a paratext
- H. Jenkins a textual poaching
- mezi kánonem a fanouškovstvím
- z fanouška tvůrcem (gamer > modder)
- z tvůrce spolutvůrcem (modder > designer/art maker, DOTA)
- ze spolutvůrce autorem (Dean Hall, Battle Royale...)
  
- Výzkumné otázky?



# Paratext

- Mia Consalvo
- Text vs paratext
- Kánon, fanfikce, fanouškovství
- *„[Genett] tvrdí, že paratext, který může zahrnovat obsah, název a recenze (a mnoho dalších věcí), pomáhá tvarovat zkušenost čtenáře textu. Paratext hlavně pomáhá přiřadit význam aktu čtení.“  
(Consalvo 2007: 9)*

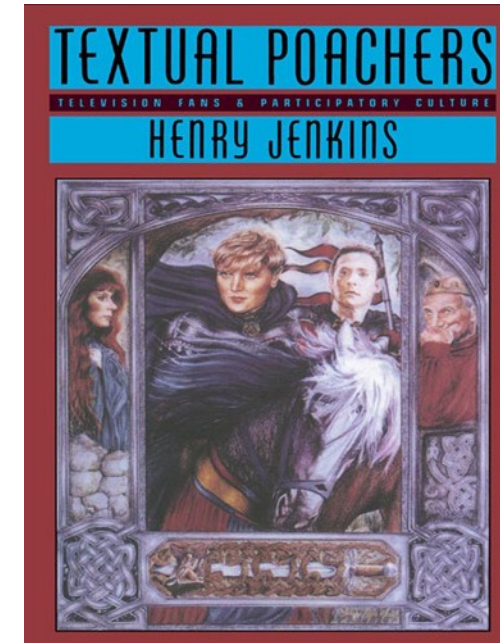
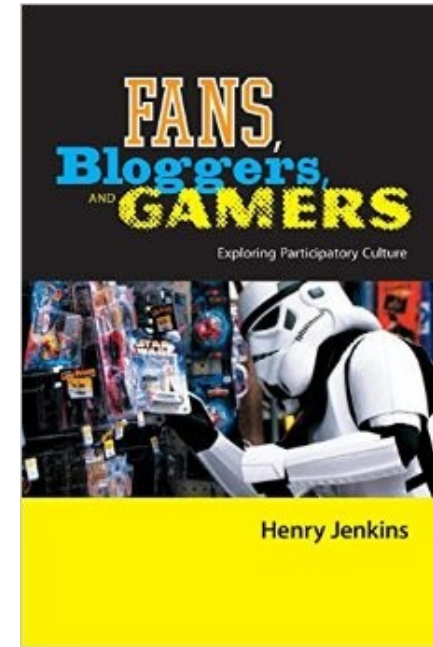


# Herní kapitál dle Consalvo

- *“Předtím než je vydána hra, diskuze a artefakty související s hrou vznikají jako houby po dešti. Mnoho z nich (alespoň ty nekomerční) pak vzniká bez plánování či celkového designu herních vývojářů.”* (Consalvo 2007: 8)
- *„[...] obklopuje, tvaruje, podporuje a poskytuje kontext textům [digitálních her]. [Paratexty] nejsou pouze okrajovým fenoménem, ale stávají se každým rokem stále běžnější součástí herního průmyslu a hráčských komunit.“* (Consalvo 2007: 182)
- Hry a paratext – GameFaqs, novelizace, fan art, modifikace, hráčské obsahy, fanfikce, after action reporty, let’s play, ...

# Textual poaching

- Henry Jenkins
- textual poaching
- fan culture > participative culture
- „Kulturou, ve které jsou fanoušci a ostatní konzumenti pozváni k aktivní participaci na tvorbě a šíření nového obsahu.“ (Jenkins 2006: 290)



# Fanfikce a Konvergence médií

- *„[Fanfikce] je termín, který v první řadě označuje jakoukoli prózu, převyprávění příběhů a postav z obsahu masových médií [...]*
- *„[fanfikce je] fikce napsaná fanouškem konkrétní TV série, filmů a dalších zdrojů, z nichž ve fanfikci figurují různé postavy.“ (Jenkins 2006: 285)*
- *„[Konvergence je] situace ve které mnoho mediálních systémů koexistuje a kde mediální obsah přechází plynule mezi nimi. Konvergence je [...] pokračující proces nebo série průniků mezi různými mediálními systémy, nikoli jejich fixní vztah.“ (Jenkins 2006: 282)*





YO DAWG, I HEARD YOU LIKED  
MODS

SO WE PUT A MOD INSIDE A MOD.

made on imgur



# hráč > modder > spolutvůrce

- **IceFrog**
- DOTA (2005) pro Warcraft 3 (2003)
- DOTA 2 a Valve (2009)
  
- **Dean Hall**
- DayZ mod pro Arma II (2012)
- DayZ standalone a Bohemia Interactive

**ARMA  
III**

PLAYERUNKNOWN'S  
**BATTLE  
ROYALE**

**H1Z1**



# Ze spolutvůrce samostatným tvůrcem

- film Battle Royale (2000)
- **PlayerUnknown – Battle Royale game mode**
- modifikace pro Arma II / Arma III (2014)
- integrovaný mód ve hře H1Z1 (2015)
- samostatná hra (2016+ ?)

# Hráči jsou specifické publikum, které:

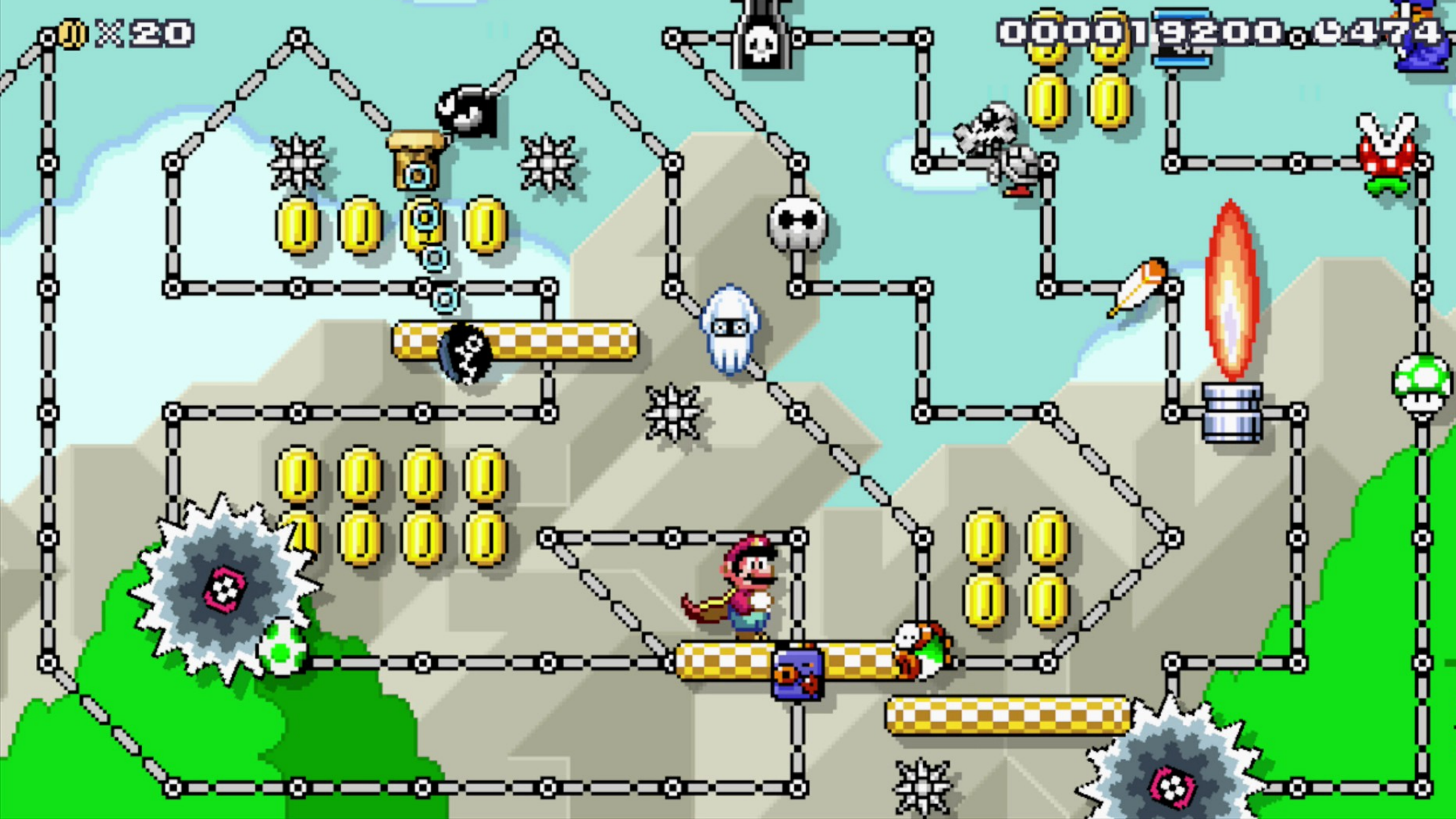
- není pasivní, interaguje se systémem (feedback) i nad rámec systému (participace, komunitní management, marketing).
- je určitá síla – vektor – zkoumá prostředí, optimalizuje, „sebeuplatňuje“ se / manifestuje se.
- Tuto sílu / aktivitu publika lze analyzovat, zkoumat, usměrňovat, stimulovat, kontrolovat a do určité míry i kvantitativně měřit.
  - play + labour = playbour

# Výzkumné otázky

- Jak fungují kultovní modderské komunity typu nexusmods.com?
- Modding jako tvůrčí strategie a jeho inkorporace do kánonu her
- Jakým způsobem vývojáři podporují kulturu participace?



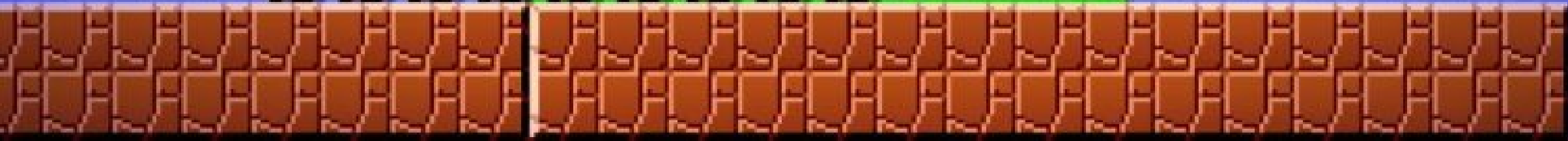
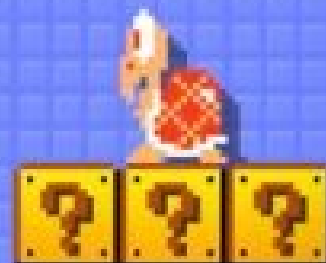
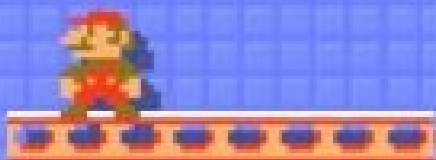
# **playbour a vazba na herní mechaniky**



00 x 00

0000000000

TIME  
999



# Super Mario Maker (2015, Nintendo)

- Jaké má hra herní mechaniky?
- Je editace herní mechanikou?









# DARK SOULS

## ENTIRE MAP

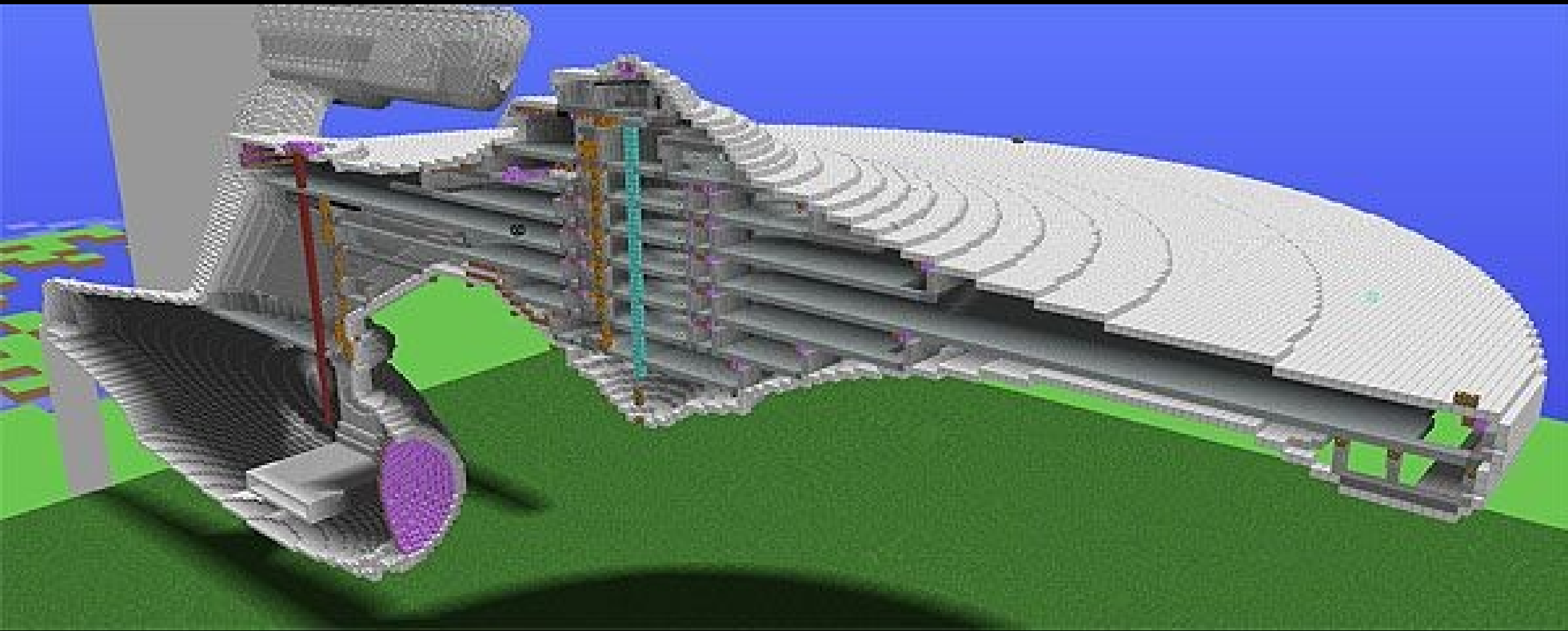
POR FILIPE RAMOS

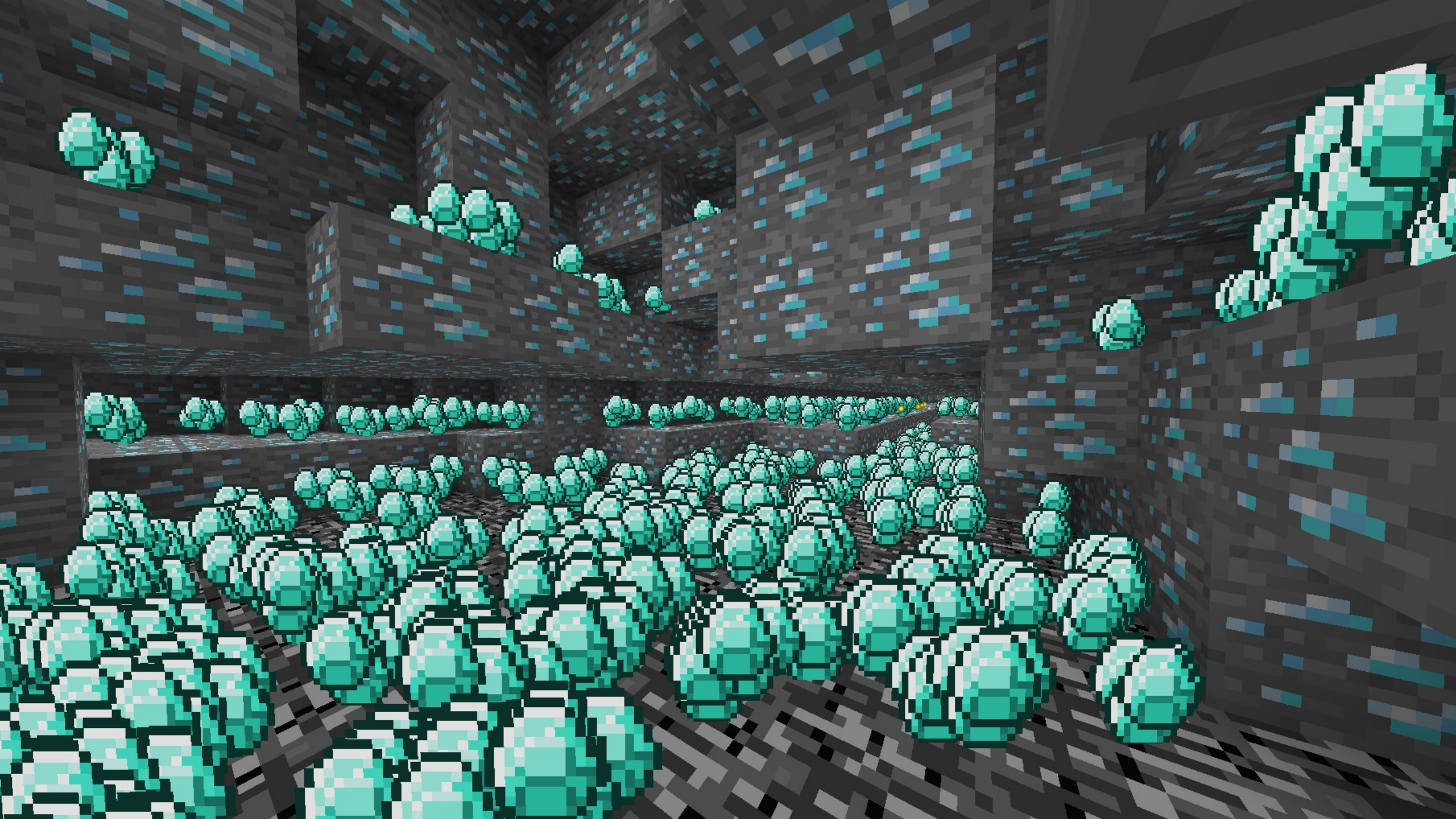




# Dark Souls (2009, From Software)

- Které herní mechaniky ovlivňují playbour?
- Jsou to vůbec nějaké?
- Co ovlivňuje playbour, pokud to nejsou HM?





# Minecraf (Notch, 2011)

- Jaké jsou herní mechaniky Minecraftu?
- Jaké manifestace playbour lze ve hře a hráčích objevit?



# Mighty Quest For Epic Loot (2015, Ubisoft)

- Znáte?
- <https://www.youtube.com/watch?v=Zkju4Kl6Z14>

Small Gulp  
The Excavator



90/95

6/7

A game UI interface at the bottom of the screen. It features a central shield-shaped icon with a hammer and pickaxe. To the left of the shield are five numbered icons (1-5) representing different actions or tools. To the right of the shield are several icons representing different game mechanics, including a shield, a lightning bolt, a scroll, a book, and a gear. The UI is set against a dark blue background with a scroll-like texture.



# Mighty Quest For Epic Loot (2015, Ubisoft)

- Jak byste nadesignovali podobnou hru? Na co byste se zaměřili?
- HM
- HD
- HE
- PROSTOR
- PRAVIDLA
- CÍLE
- HERNÍ SMYČKY









**Honesty**

**Lie to Hershel?**

**You and 63% of players were honest**



**Who would you save?**

**Duck or Shawn?**

**You and 49% of players chose Duck**



**Loyalty**

**Side with Kenny?**

**You and 48% of players defended Kenny**



**Mercy**

**Gave Irene the Gun?**

**You and 55% of players refused the gun**



**Who would you save?**

**Doug or Carley?**

**You and 76% of players chose Carley**



**CLICK TO CONTINUE**





# Výzkumné otázky

- Jak digitální hry pracují s interaktivitou / participací?
- Jaké prvky designu pracují s výkonem hráčů?
- Jaké prvky designu pracují s tvorbou hráčů?
- Kam zapadají digitální hry jako interaktivní entertainment? Jsou nové?



...