

Aplikovaná herní studia

Herní průmysl – přehled

Analýza mediálního průmyslu dig. her

Herní marketing

V PŘÍPADĚ BOJE SI VZDY PŘIPRAVEJTE V KVALITNÍM ZBRANĚ

Hra:
Alien (Věfalco)

Výrobce hry:
Ocean '89

Typ počítače:
pro všechny druhy počítačů

Autor příspěvků:
M. Petříček

Malá komerční počítačová hra Alien má velmi úspěšnou a zajímavou grafiku. ALIEN je jako nejlepší příklad hry ALIEN od firmy Atari, která se vyznačuje velmi kvalitní grafikou a velmi vysokou rychlostí. Hra je velmi dobře zpracovaná a velmi zajímavá. Hra je velmi dobře zpracovaná a velmi zajímavá. Hra je velmi dobře zpracovaná a velmi zajímavá.

POUŽITÍ PŘEDMĚTŮ:

Dobře se osvědčila v případě USE a před tím, než budete předstírat, kromě svého života. V případě, že budete předstírat, kromě svého života. V případě, že budete předstírat, kromě svého života. V případě, že budete předstírat, kromě svého života.

Použití pistole:

stříkaná mezerka (jovysicka) = výhled
dvířková podřetň mezerka (jovysicka) = megablast
dellí podřetň mezerka (jovysicka) = megablast
Code LDKD
Nejdříve vyladíte na bláznivou nohu, než vstříknete výhled. Už to vypadá, že výhled vstříknete na bláznivou nohu, než vstříknete výhled. Už to vypadá, že výhled vstříknete na bláznivou nohu, než vstříknete výhled.

Code XDJD

Utíkaje koskek vpravo a propadáje do první díry v zemi. Po dopadu skočte na utíkéje před první díry. Z výsypku utíkéje vpravo, cestou se vyhybeje padající kamenná a masožravým roztlinám (to se snadno dělá, ale...)

Code TXHF

Stále utíkaje vlevo a za chvíli před vámi začnou utíkat dva strašci. Nechte se utíkat vpravo, ale nezapomínejte na utíkáje před první díry. Z výsypku utíkéje vpravo, cestou se vyhybeje padající kamenná a masožravým roztlinám (to se snadno dělá, ale...)

Code HTDC

Ach to probuzení, nejste Vy čtou náhodou a někým v jedné křev? V tom případě si rozklopíte, a až spadnete na zem, budete se cítit jako v jednom z těch filmů, kde se člověk probudí v nějaké zemi a musí se dostat ven.

Code KRKF

Nyní jste na skalním výstupku. Je to místo, kde se vstříkne koskek. Vstříknete koskek a skočíte do první díry. Z výsypku utíkéje vpravo, cestou se vyhybeje padající kamenná a masožravým roztlinám (to se snadno dělá, ale...)

Hráč

Hra:
Another World (Jiný svět)

Výrobce hry:
Delphine Software '92

Typ počítače:
MS-DOS, Amiga, ST

Autor příspěvků:
Michal Seidl a Tomáš Vodařek

dolá a vpravo vylete na blůh. Pochybně množstvo roztlin a o koskek dle přetváře proud energie. Plave sionou cestou zpět (nezapomínejte se nadechnout ve výběžku). Vylezte

Code TFBB

Utíkaje koskek vlevo, aby jste se dostal za stěnu. Oběhnete ho a zastavíte stražce za stěny. S kamoltem utíkaje vpravo a za prapetu se nechce přehodit na onou stranu. Okruž skochte vlevo a dopadne do chodby, kde musíte zastavit dva stražce. Nyní utíkaje do vlevo.

Code FXLC

Nyní si cestu zapamatujte, ale na opačnou stranu. Jedně rozdělí to však je. Jakmile dobehnete na místo kde se cesta rozvětvuje, dejte se tou horní cestou (kamery už jsou mimo váš dřevec). Běže tak, aby nalevo od vás byl nepřítel. Pokud se vám podaří, utíkaje vpravo, cestou se vyhybeje padající kamenná a masožravým roztlinám (to se snadno dělá, ale...)

Hráč

Hra:
The Cross of Coronado

Výrobce hry:
Delphine Software '92

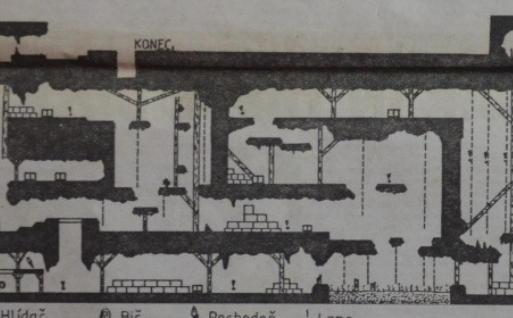
Typ počítače:
MS-DOS, Amiga, ST

Autor příspěvků:
Michal Seidl a Tomáš Vodařek

The Cross of Coronado

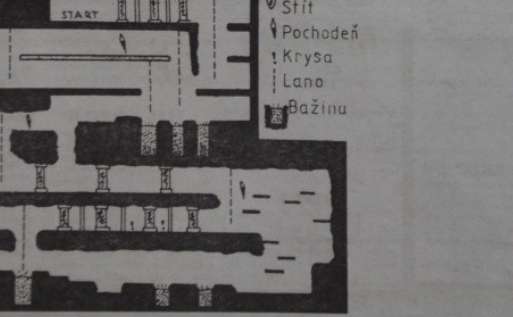
V první části hry měl Indý za Zlatý Kříž a otevírání cestu ven, cestu k dalšímu dobrodružství. V průběhu hry vstříknete koskek a skočíte do první díry. Z výsypku utíkéje vpravo, cestou se vyhybeje padající kamenná a masožravým roztlinám (to se snadno dělá, ale...)

THE CROSS OF CORONADO



Hlízač Bič Pochodeň Lano

THE ASCENT OF CASTLE BRUNWALD



Štit Pochodeň Krysa Lano Bazína

SVATÝ GRÁL, PROTOŽE JEDINÉ JEHO MAGICKÁ SILA DOKÁŽE VRÁTIT ZDRAVÍ JEHO OTCI...

THE HOLY GRAIL

Indy se octl na cestě pro Svátý Grál, jediné ten totiž dokáže zachránit jeho otce před zlou smrtí. Nyní se Indý ocitl na pobřeží ostrovné zvláštnosti Zeppelin. I přes veškerou úmornou námahu SS-mu, troška zbrklí, je nyní v nebezpečí života. Svátý Grál, ten jediný dokáže zachránit jeho otce před zlou smrtí. Nyní se Indý ocitl na pobřeží ostrovné zvláštnosti Zeppelin. I přes veškerou úmornou námahu SS-mu, troška zbrklí, je nyní v nebezpečí života.

ON BOARD THE ZEPPELIN

Nyní se Indý ocitl na pobřeží ostrovné zvláštnosti Zeppelin. I přes veškerou úmornou námahu SS-mu, troška zbrklí, je nyní v nebezpečí života. Svátý Grál, ten jediný dokáže zachránit jeho otce před zlou smrtí. Nyní se Indý ocitl na pobřeží ostrovné zvláštnosti Zeppelin. I přes veškerou úmornou námahu SS-mu, troška zbrklí, je nyní v nebezpečí života.

THE HOLY GRAIL

Indy se octl na cestě pro Svátý Grál, jediné ten totiž dokáže zachránit jeho otce před zlou smrtí. Nyní se Indý ocitl na pobřeží ostrovné zvláštnosti Zeppelin. I přes veškerou úmornou námahu SS-mu, troška zbrklí, je nyní v nebezpečí života. Svátý Grál, ten jediný dokáže zachránit jeho otce před zlou smrtí.

THE ASCENT OF CASTLE BRUNWALD

Indy vstříkne koskek a skočíte do první díry. Z výsypku utíkéje vpravo, cestou se vyhybeje padající kamenná a masožravým roztlinám (to se snadno dělá, ale...)

THE ASCENT OF CASTLE BRUNWALD

Svátý Grál, ten jediný dokáže zachránit jeho otce před zlou smrtí. Nyní se Indý ocitl na pobřeží ostrovné zvláštnosti Zeppelin. I přes veškerou úmornou námahu SS-mu, troška zbrklí, je nyní v nebezpečí života. Svátý Grál, ten jediný dokáže zachránit jeho otce před zlou smrtí.

THE ASCENT OF CASTLE BRUNWALD

Nyní se Indý ocitl na pobřeží ostrovné zvláštnosti Zeppelin. I přes veškerou úmornou námahu SS-mu, troška zbrklí, je nyní v nebezpečí života. Svátý Grál, ten jediný dokáže zachránit jeho otce před zlou smrtí. Nyní se Indý ocitl na pobřeží ostrovné zvláštnosti Zeppelin. I přes veškerou úmornou námahu SS-mu, troška zbrklí, je nyní v nebezpečí života.

THE ASCENT OF CASTLE BRUNWALD

Nyní se Indý ocitl na pobřeží ostrovné zvláštnosti Zeppelin. I přes veškerou úmornou námahu SS-mu, troška zbrklí, je nyní v nebezpečí života. Svátý Grál, ten jediný dokáže zachránit jeho otce před zlou smrtí. Nyní se Indý ocitl na pobřeží ostrovné zvláštnosti Zeppelin. I přes veškerou úmornou námahu SS-mu, troška zbrklí, je nyní v nebezpečí života.

S ODHODLANÍM VE TVÁŘI ROZSTŘÍLEJ NA KUSY KRÁLOVNU A JEJÍ STRÁŽCE

Hra:
Aliens (Věfalco)

Výrobce hry:
Ocean '90

Typ počítače:
pro všechny druhy počítačů

Autor příspěvků:
M. Petříček

malý jine i dva Okřevy a speciální editory (i pro předřizování kláves). Signatury Weylandových. Podle mojí tady je podle filmu, se dočkali ALIENS svého pokračování. Signatury Weylandových. Podle mojí tady je podle filmu, se dočkali ALIENS svého pokračování.

Code CLLD
Kanalizace se prolíná podle mapky

Code LBKG
Až vypadne z kanálu, jítte si nabít pistoli do mezerky v bílé stěbě.

Code KLDD
Kanalizace se prolíná podle mapky

Code LBKG
Až vypadne z kanálu, jítte si nabít pistoli do mezerky v bílé stěbě.

Ke každému správným novinnám bezpomedněně patří



HOROSKOP

na období 24.1. - 14.2.1993
POSLEDNÍ DBOUH
Sposobi ddbouh ti sloho bodné na nervy. Máš ddbouh a radost, o řichu dnch se to vyjádři. Včerní seki ddbouh lépe, než bys čekala. Oceníš upřímnost svého blízkého.

Hráč

Hra:
Another World (Jiný svět)

Výrobce hry:
Delphine Software '92

Typ počítače:
MS-DOS, Amiga, ST

Autor příspěvků:
Michal Seidl a Tomáš Vodařek

Code XDJD

Utíkaje koskek vpravo a propadáje do první díry v zemi. Po dopadu skočte na utíkéje před první díry. Z výsypku utíkéje vpravo, cestou se vyhybeje padající kamenná a masožravým roztlinám (to se snadno dělá, ale...)

Code TXHF

Stále utíkaje vlevo a za chvíli před vámi začnou utíkat dva strašci. Nechte se utíkat vpravo, ale nezapomínejte na utíkáje před první díry. Z výsypku utíkéje vpravo, cestou se vyhybeje padající kamenná a masožravým roztlinám (to se snadno dělá, ale...)

Code HTDC

Ach to probuzení, nejste Vy čtou náhodou a někým v jedné křev? V tom případě si rozklopíte, a až spadnete na zem, budete se cítit jako v jednom z těch filmů, kde se člověk probudí v nějaké zemi a musí se dostat ven.

Code KRKF

Nyní jste na skalním výstupku. Je to místo, kde se vstříkne koskek. Vstříknete koskek a skočíte do první díry. Z výsypku utíkéje vpravo, cestou se vyhybeje padající kamenná a masožravým roztlinám (to se snadno dělá, ale...)

Code TFBB

Utíkaje koskek vlevo, aby jste se dostal za stěnu. Oběhnete ho a zastavíte stražce za stěny. S kamoltem utíkaje vpravo a za prapetu se nechce přehodit na onou stranu. Okruž skochte vlevo a dopadne do chodby, kde musíte zastavit dva stražce. Nyní utíkaje do vlevo.

Code FXLC

Nyní si cestu zapamatujte, ale na opačnou stranu. Jedně rozdělí to však je. Jakmile dobehnete na místo kde se cesta rozvětvuje, dejte se tou horní cestou (kamery už jsou mimo váš dřevec). Běže tak, aby nalevo od vás byl nepřítel. Pokud se vám podaří, utíkaje vpravo, cestou se vyhybeje padající kamenná a masožravým roztlinám (to se snadno dělá, ale...)

Code LDKD

Nejdříve vyladíte na bláznivou nohu, než vstříknete výhled. Už to vypadá, že výhled vstříknete na bláznivou nohu, než vstříknete výhled. Už to vypadá, že výhled vstříknete na bláznivou nohu, než vstříknete výhled.

Code XDJD

Utíkaje koskek vpravo a propadáje do první díry v zemi. Po dopadu skočte na utíkéje před první díry. Z výsypku utíkéje vpravo, cestou se vyhybeje padající kamenná a masožravým roztlinám (to se snadno dělá, ale...)

THE ASCENT OF CASTLE BRUNWALD

Svátý Grál, ten jediný dokáže zachránit jeho otce před zlou smrtí. Nyní se Indý ocitl na pobřeží ostrovné zvláštnosti Zeppelin. I přes veškerou úmornou námahu SS-mu, troška zbrklí, je nyní v nebezpečí života. Svátý Grál, ten jediný dokáže zachránit jeho otce před zlou smrtí.

Shrnutí

- MDA, základní elementy her, podklady pro formální analýzu
- Kybertext, sémiotika, o narativu, remediace, intermedialita
- Virtuální světy jako etnografické pole, hráči jako aktivní publikum
- Playbour, crowdsource a participativní kultura
- Telemetrie, herní analytika, QA a testování, GWAP

Herní průmysl

- Rozsah a expandování forem
- Odhady a obraty
- Historická sonda
- Život konzolí
- Typický/á hráč(ka)

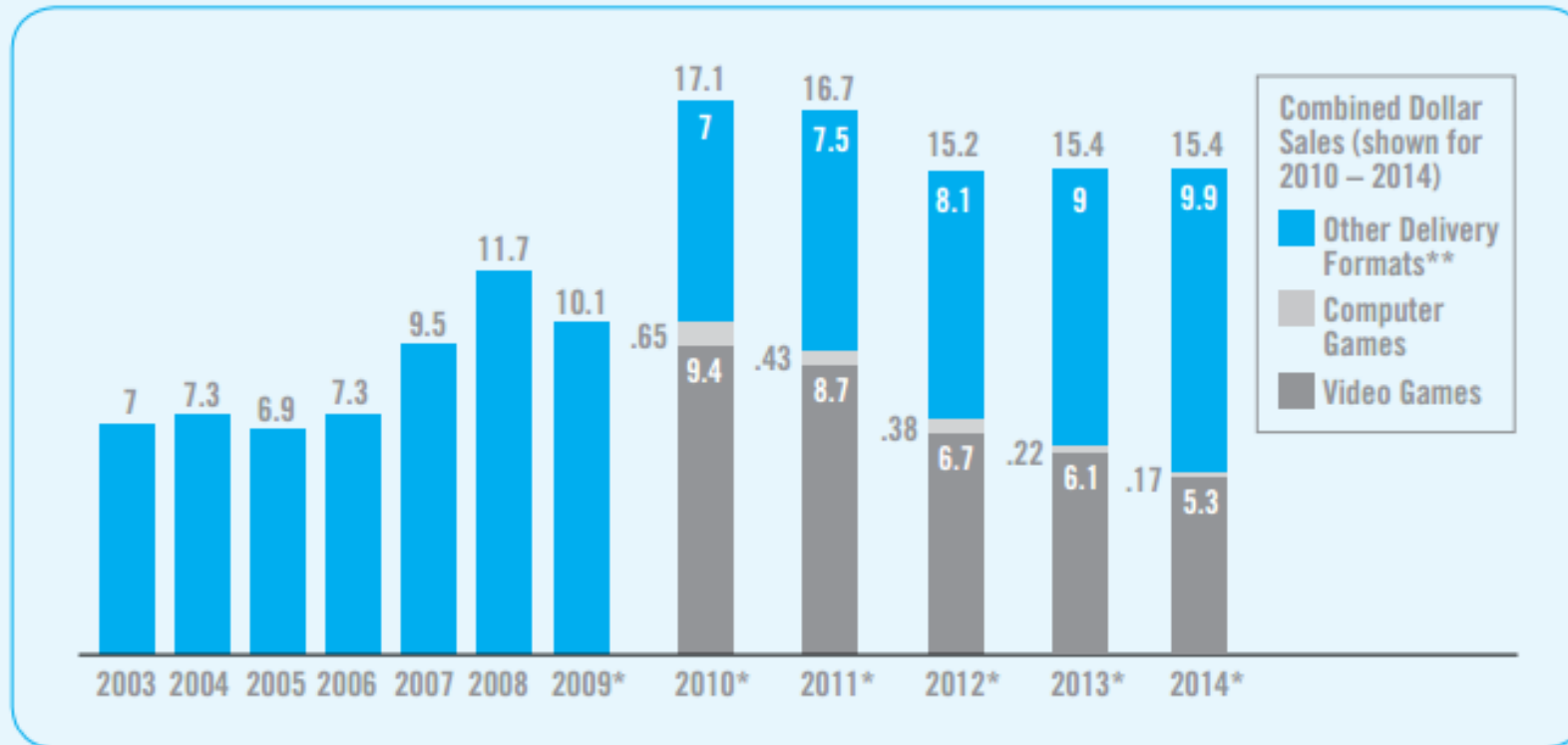
Dosah herního průmyslu

- Digitální hry jsou mainstreamem zábavního průmyslu
- Vznikají celé franšizy a varieta merchandisingu
- Multimediální licence (film, seriál, hra, mobilní variace, komiks, knihy...)
- *Intellectual property* jako zobecněná komodifikovaná informace
- Konvergence mediálních forem



U.S. Computer and Video Game DOLLAR Sales

DOLLARS IN BILLIONS



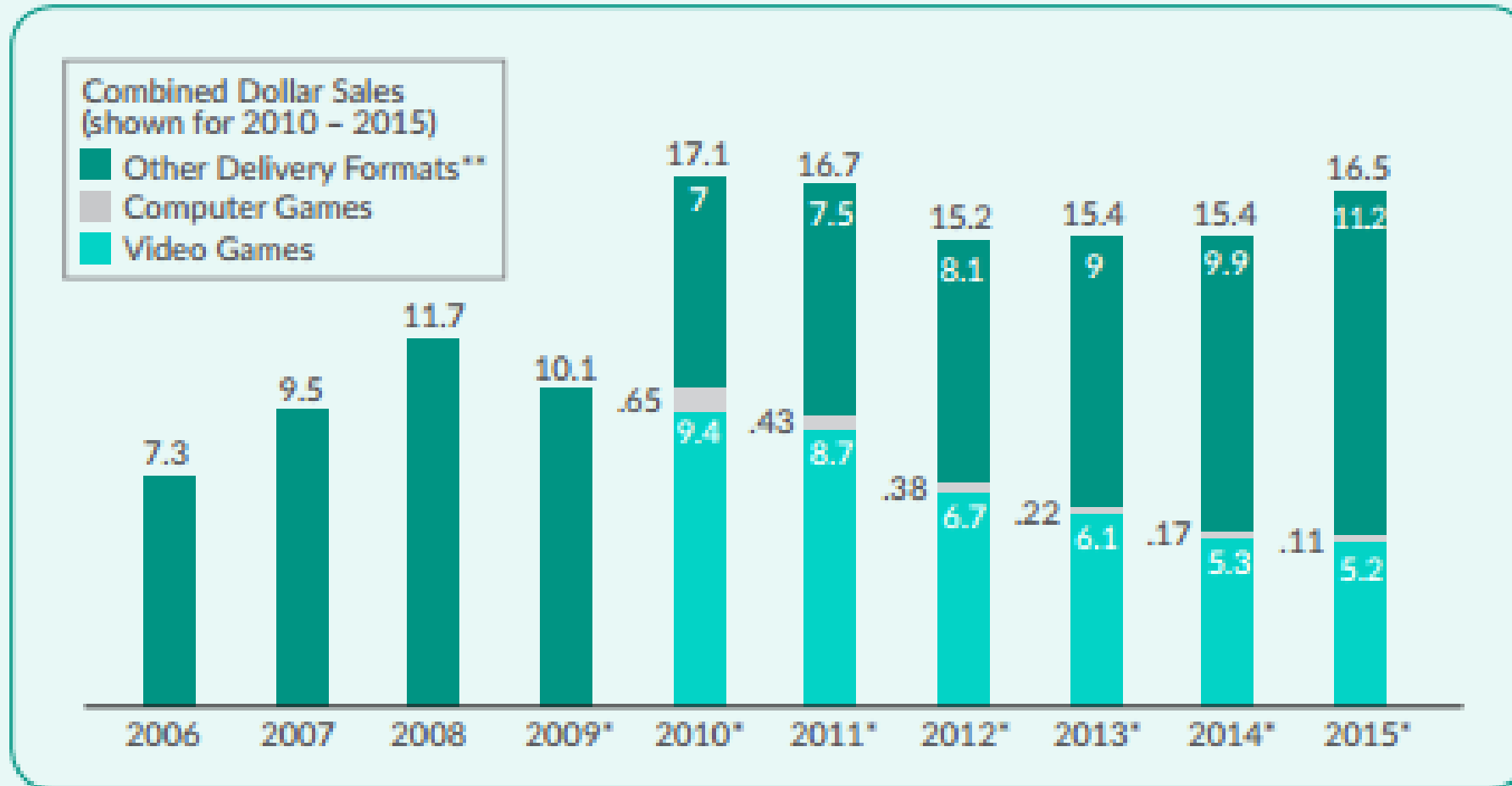
Source: The NPD Group/Retail Tracking Service; Games Market Dynamics: U.S.

* Figures include total consumer spend.

** Other delivery formats include subscriptions, digital full games, digital add-on content, mobile apps, social network gaming and other physical delivery. 2003-2009 figures are sales of new physical content at retail exclusively.

U.S. Computer and Video Game DOLLAR Sales

DOLLARS IN BILLIONS



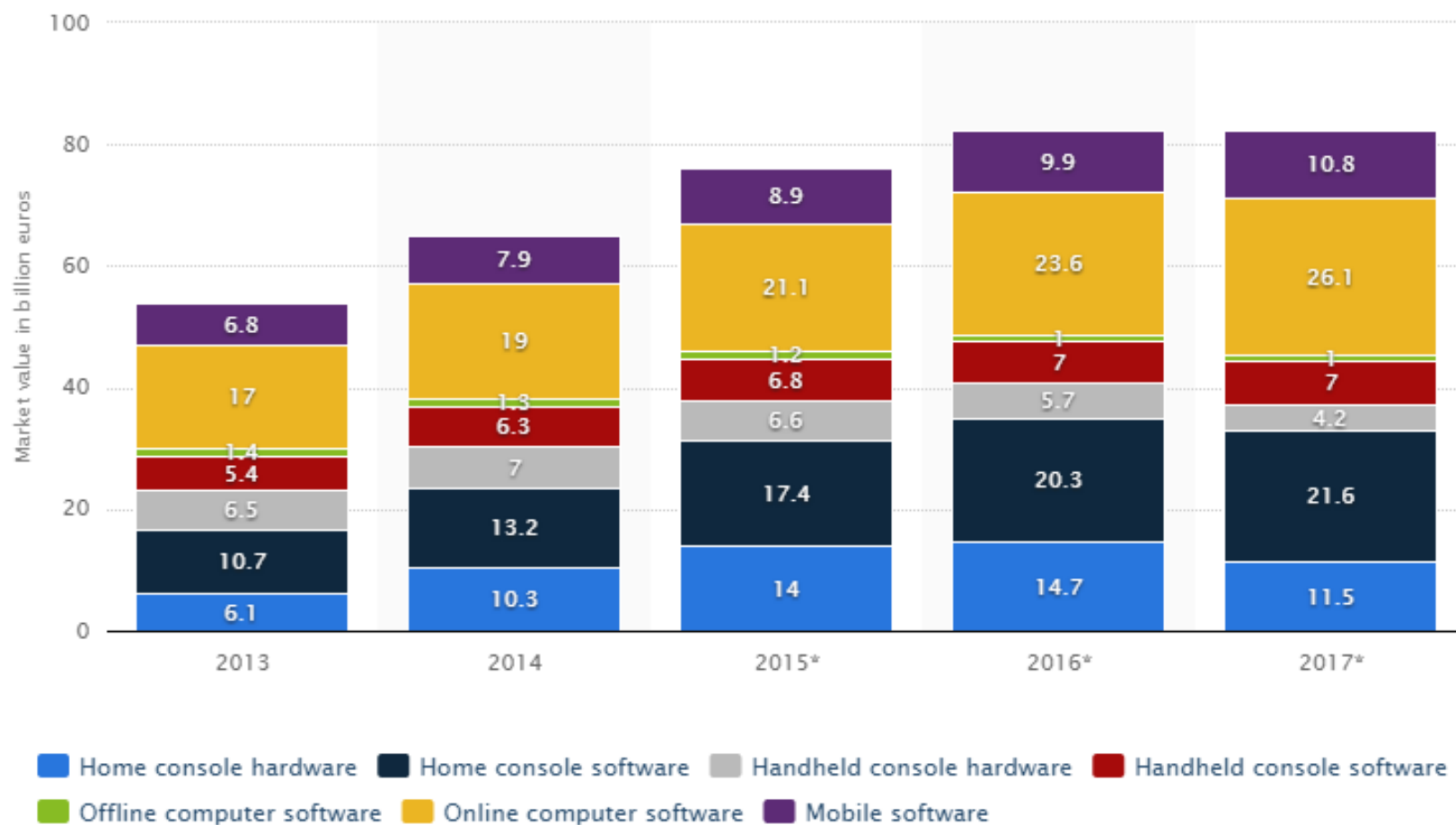
Source: The NPD Group/Retail Tracking Service; Games Market Dynamics: U.S.

* Figures include total consumer spend.

** Other delivery formats include subscriptions, digital full games, digital add-on content, mobile apps, social network gaming and other physical delivery. 2003-2009 figures are sales of new physical content at retail exclusively.

Video game market value worldwide from 2013 to 2017, by segment (in billion euros)

This statistic shows the video game market value worldwide in 2013, as well as a forecast until 2017, broken down by segment. It has been estimated that offline computer software will generate one billion euros in 2016.



European Union Promotes Game Development

The European Union has created the Creative Europe program to provide funding and support for the cultural and audiovisual sectors.



Find more statistics on video games at bigfishgames.com/blog/stats/

Původ herního průmyslu

- 40. léta 20. století – výzkumy a pokusy na akademické půdě, často šachy
- 60. léta – Tennis for Two (1958), Spacewar! (1960)
- 70. + 80. léta – arcade a komercializace (Pong, 1972) [automaty]
- první MUD – 1978 – Bartle, Turbshaw

Původ herního průmyslu II.

- 90. léta – žánrový boom; Zork, Pac Man (1980), Wizardry, Ultima (1981), Duck Hunt (1984), Super Mario Bros (1985), Metroid (1986), Metal Gear, Dungeon Master (1987)...
- PC gaming, generace konzolí a přechod na CD
- Mobilní hry? Už od 1997 – Nokia a Snake
- STEAM už od roku 2003; Humble Bundle 2010
- Replay: The History of Video Games (Donovan, 2010)

Konzole	VÝROBCE	ROK VYDÁNÍ	ROZDÍL LET
Playstation 4	Sony	2013	7
Playstation 3	Sony	2006	6
Playstation 2	Sony	2000	5
Playstation 1	Sony	1995	-
Xbox One	Microsoft	2013	8
Xbox 360	Microsoft	2005	4
Xbox	Microsoft	2001	-
WiiU	Nintendo	2012	6
Wii	Nintendo	2006	5
GameCube	Nintendo	2001	5
Nintendo 64	Nintendo	1996	5
SNES	Nintendo	1991	6
NES	Nintendo	1985	-
OUYA	Ouya	2013	

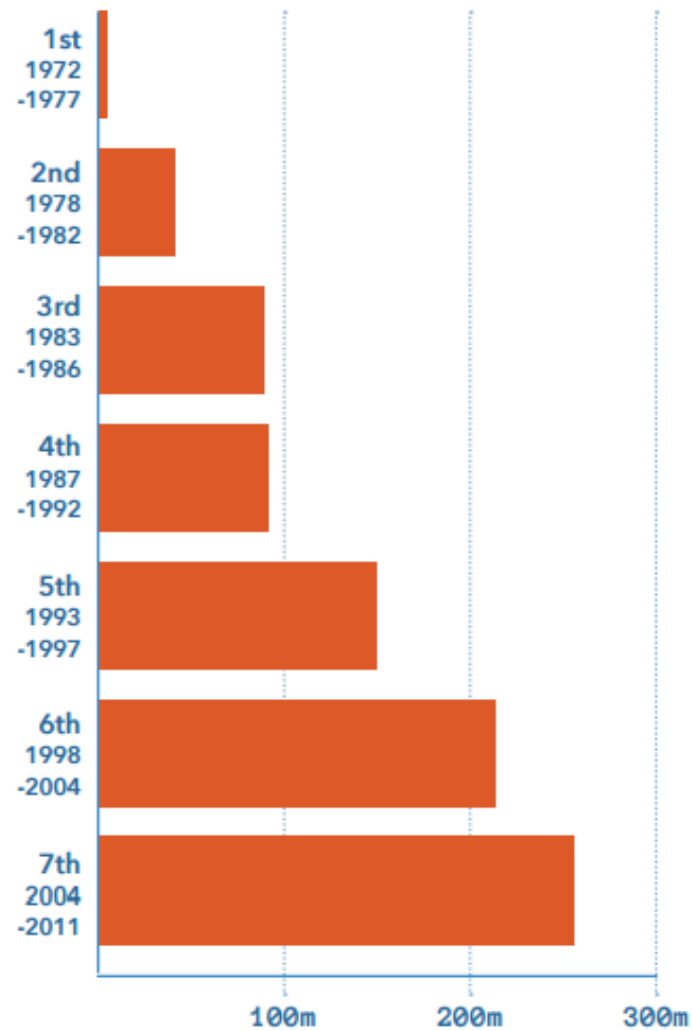
Tabulka č. 3: Herní konzole – životní cykly

Handheldy	VÝROBCE	ROK VYDÁNÍ	ROZDÍL LET
PSP Vita	Sony	2011	5
PSP	Sony	2006	-
Nintendo 3DS	Nintendo	2011	7
Nintendo DS	Nintendo	2004	3
Game Boy Advance	Nintendo	2001	3
Game Boy Colour	Nintendo	1998	9
Game Boy	Nintendo	1989	-
Xperia Play	Sony Ericsson	2011	-
Nvidia Shield	nVidia	2013	-

Tabulka č. 4: Handheldy – životní cykly

CCIA report

GAMING CONSOLE SALES
LIFETIME UNITS SOLD, BY GENERATION ¹⁷



Zdroj: <https://www.cciagnet.org/wp-content/uploads/2014/10/Sky-Is-Rising-2014.pdf>



Figure 2.1: The Traditional Video Game Value Chain.

BERG, *The Computer Game Industry*. Master of Science in Communication Technology, Norwegian University of Science and Technology 2010

Game Type Chart

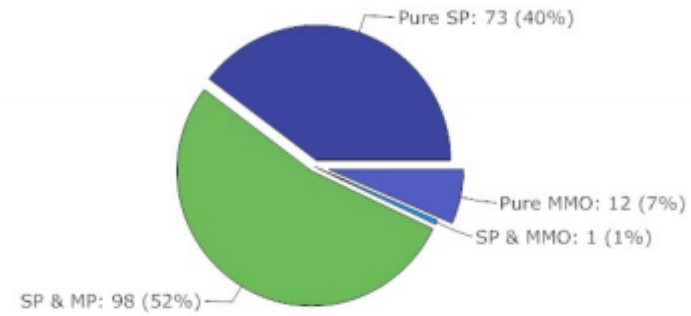


Figure 4.5: The various game types.

Game types as a function of years

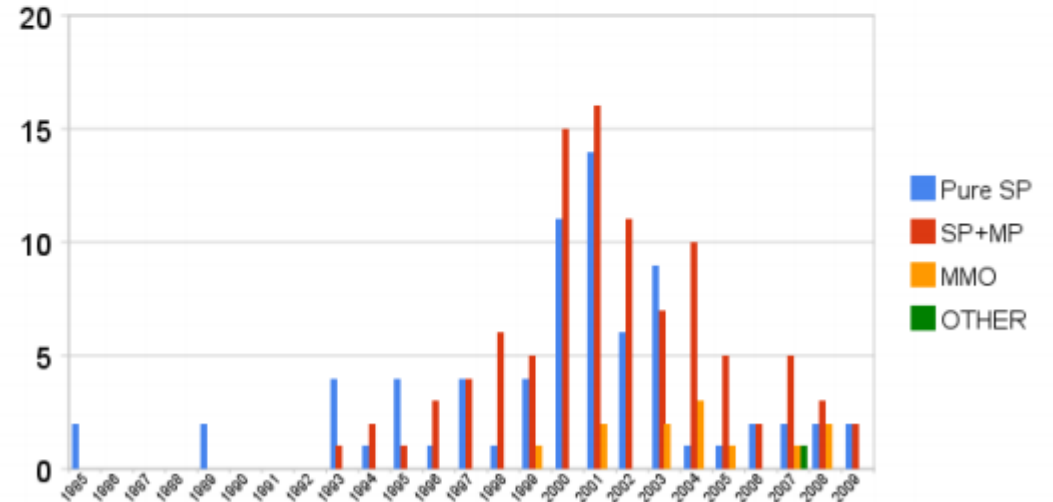


Figure 4.6: Game types as function of years.

Top Grossing Games by Revenue

Title	Revenue (million USD) (without inflation)	Release year	Revenue as of (year)	Source(s)	Revenue(mill ion USD)(201 5 inflation) ^[51] 1
<i>Space Invaders</i>	3852	1978	1982	[n 9]	13928
<i>Pac-Man</i>	4474.32	1980	2012	[n 12]	12807
<i>Street Fighter II</i>	6125.1	1991	2001	[n 17]	10606
<i>World of Warcraft</i>	8454	2004	2013	[71]	8454

Zdroj: http://vgsales.wikia.com/wiki/List_of_highest-grossing_video_games#Highest-grossing_games_by_gross_revenue_figures

Multi-platform sales

Title ↕	Release year ↕	Genre ↕	Original release platform(s) ↕	Sales (million units) ↕	Source(s) ↕
 <i>Wii Sports</i> (incl. bundled copies)	2006	Sports	 Wii	82.54	[7]
 <i>Grand Theft Auto V</i>	2013	Action Adventure	PC  PlayStation 3, PlayStation 4,  Xbox 360, Xbox One	52	[8][9][10]
 <i>Pokémon Red/Green/Blue/Yellow</i>	1996	RPG	 Game Boy,  Game Boy Advance	44.72	[n 2]
 <i>Wii Fit</i>	2007	Fitness	 Wii	43.53	[n 3]
 <i>Tetris</i> (incl. bundled copies)	1989	Puzzle	 Game Boy,  NES	43	[n 4]
 <i>Super Mario Bros.</i> (incl. bundled copies)	1985	Platform	 NES	40.24	[14][15]
 <i>Mario Kart Wii</i>	2008	Racing	 Wii	35.53	[16]
 <i>Pokémon Gold & Silver</i>	1999	RPG	 Game Boy Color,  Nintendo DS	34.9	[n 5]
 <i>Minecraft</i>	2009	Sandbox	PC, Java,  OS X, Xbox 360, Xbox One,  PlayStation 3, PlayStation 4	33	[19][20][21]

Zdroj: http://vgsales.wikia.com/wiki/List_of_highest-grossing_video_games#Highest-grossing_games_by_gross_revenue_figures

Top 20 Selling VIDEO GAMES of 2015 BY UNITS SOLD

RATING	
1	CALL OF DUTY: BLACK OPS III (M)
2	MADDEN NFL 16 (E)
3	FALLOUT 4 (M)
4	STAR WARS BATTLEFRONT 2015 (T)
5	NBA 2K16 (E)
6	GRAND THEFT AUTO V (M)
7	MINECRAFT (E 10+)
8	MORTAL KOMBAT X (M)
9	FIFA 16 (E)
10	CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE (M)
11	BATMAN: ARKHAM KNIGHT (M)
12	LEGO: JURASSIC WORLD (E)
13	BATTLEFIELD HARDLINE (M)
14	HALO 5: GUARDIANS (T)
15	SUPER SMASH BROS. (E)
16	THE WITCHER 3: WILD HUNT (M)
17	DYING LIGHT (M)
18	DESTINY: THE TAKEN KING (T)
19	NBA 2K15 (E)
20	METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN (M)

Source: The NPD Group/Retail Tracking Service

Top 20 Selling COMPUTER Games of 2015 BY UNITS SOLD

RATING	
1	THE SIMS 4 (T)
2	FALLOUT 4 (M)
3	THE SIMS 3: STARTER PACK (T)
4	THE SIMS 4 GET TO WORK EXPANSION PACK (T)
5	STARCRRAFT II: LEGACY OF THE VOID (T)
6	ELDER SCROLLS V: SKYRIM (M)
7	FALLOUT ANTHOLOGY (M)
8	GRAND THEFT AUTO V (M)
9	WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR EXPANSION PACK (T)
10	STAR WARS BATTLEFRONT 2015 (T)
11	THE SIMS 3: PETS (T)
12	THE SIMS 3 SEASONS EXPANSION PACK (T)
13	DIABLO III: REAPER OF SOULS (M)
14	DIABLO III (M)
15	THE SIMS 3: ISLAND PARADISE EXPANSION PACK (T)
16	THE SIMS 3: UNIVERSITY LIFE EXPANSION PACK (T)
17	THE SIMS 3: SUPERNATURAL EXPANSION PACK (T)
18	STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY (T)
19	SIM CITY 2013 (E 10+)
20	WORLD OF WARCRAFT: BATTLE CHEST 2013 (T)

Source: The NPD Group/Retail Tracking Service

63%

of U.S. households are home to at least one person who plays video games regularly (3 hours or more per week)

There are an average of



1.7 gamers

in each game-playing U.S. household

65%

of U.S. households own a device used to play video games

“Games as a form of media will undoubtedly have taken on a range of new meanings in ten years, but play will always be the engine that drives their engagement. I think we’ll see playful systems underlying new designs in human centered activities like healthcare, communications, and of course, learning.”

—Katie Salen, Chief Design and Research Officer, Institute of Play

48%

of U.S. households own a dedicated game console

The Gamer

34YRS

The average age of a gamer¹

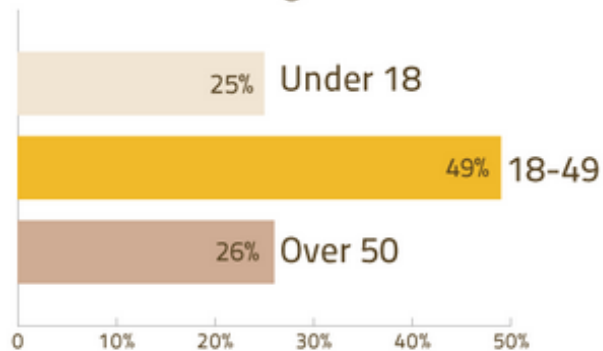
39YRS

The average age of most frequent game purchaser²

12YRS

Average number of years adult gamers have been playing computer/video games¹

2010 Gamer Ages³



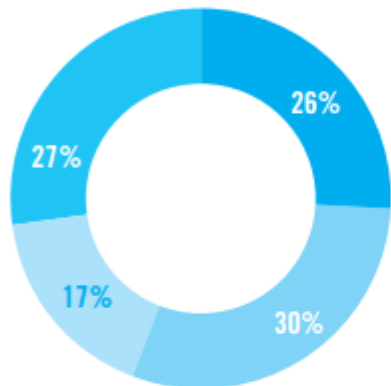
67% of US households play video games¹

The 2010 average gamer spends 8 hours a week playing video games⁴



Zdroj: <http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp>

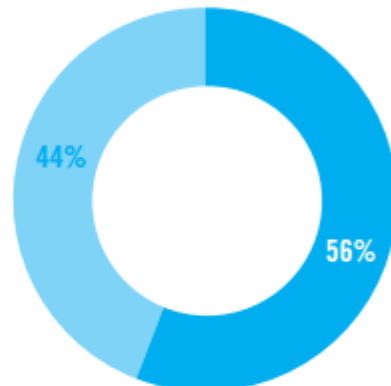
The average game player is **35** years old



AGE

of Game Players

26% under 18 years
30% 18-35 years
17% 36-49 years
27% 50+ years



GENDER

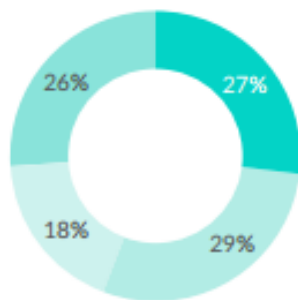
of Game Players

56% male
44% female

Women age 18 or older represent a significantly greater portion of the game-playing population (33%) than boys age 18 or younger (15%)

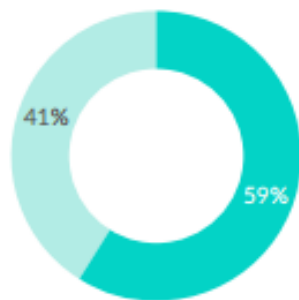
Zdroj: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

The average game player age is **35** years old





AGE
of Game Players

27% under 18 years
29% 18-35 years
18% 36-49 years
26% 50+ years



GENDER
of Game Players

59% male
41% female

 The most frequent **FEMALE GAME PLAYER** is on average **44 years old** and the average **MALE GAME PLAYER** is **35 years old** 

Women age 18 or older represent a significantly greater portion of the game-playing population (31%) than boys age 18 or younger (17%)

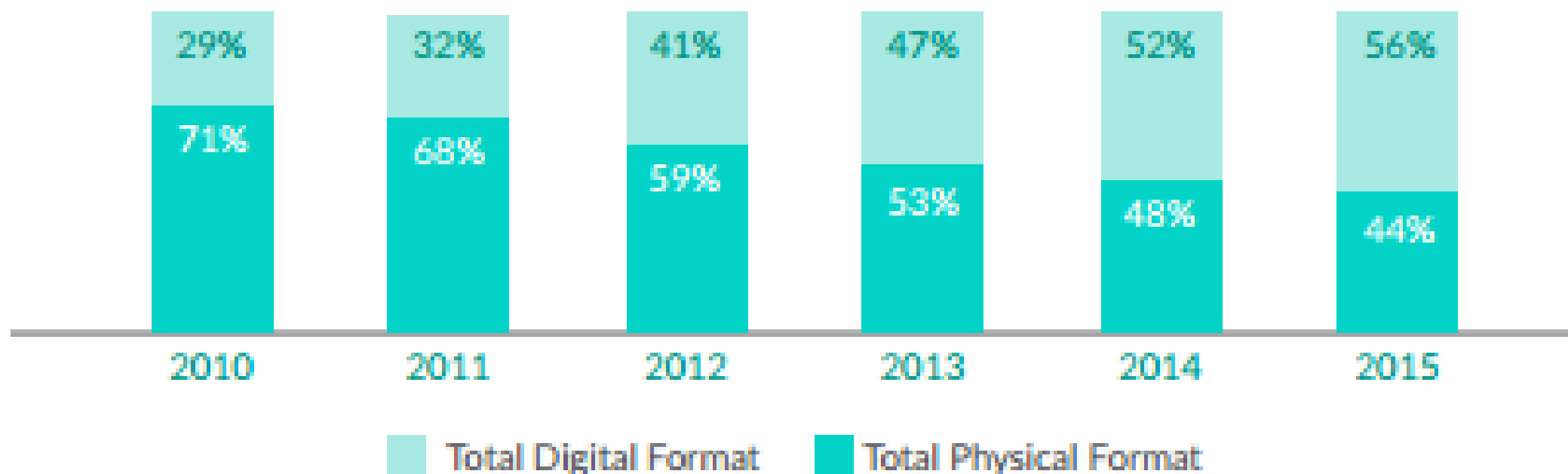
THERE IS AN EQUAL DISTRIBUTION OF FEMALE VIDEO GAMERS IN AGE:



The average number of years gamers have been playing video games: **13**

Zdroj: <http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>

Recent Digital* and Physical Sales Information

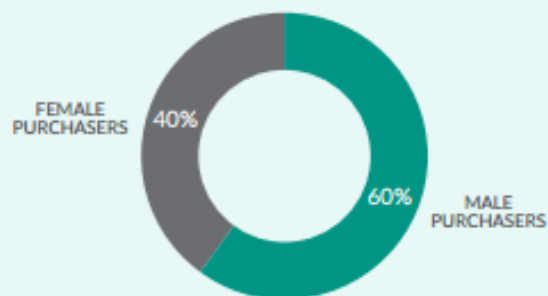


Source: The NPD Group/Games Market Dynamics: U.S.

*Digital format sales include subscriptions, digital full games, digital add-on content, mobile apps and social network gaming.

The average age of the most frequent game purchaser is **38**

Of the most frequent game purchasers:



52% of the most frequent gamers feel that video games provide more value for their money than



DVDs
23%

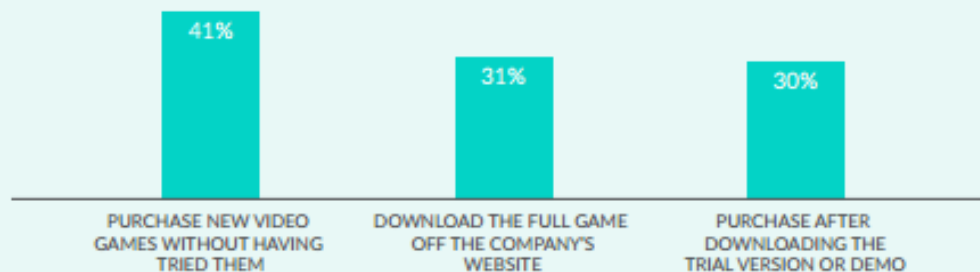


Music
14%



Going to the movies
10%

Of the most frequent game purchasers, most:



95% of the most frequent game purchasers who own dedicated game consoles purchase video games for them

Analýza mediálního průmyslu dig. her

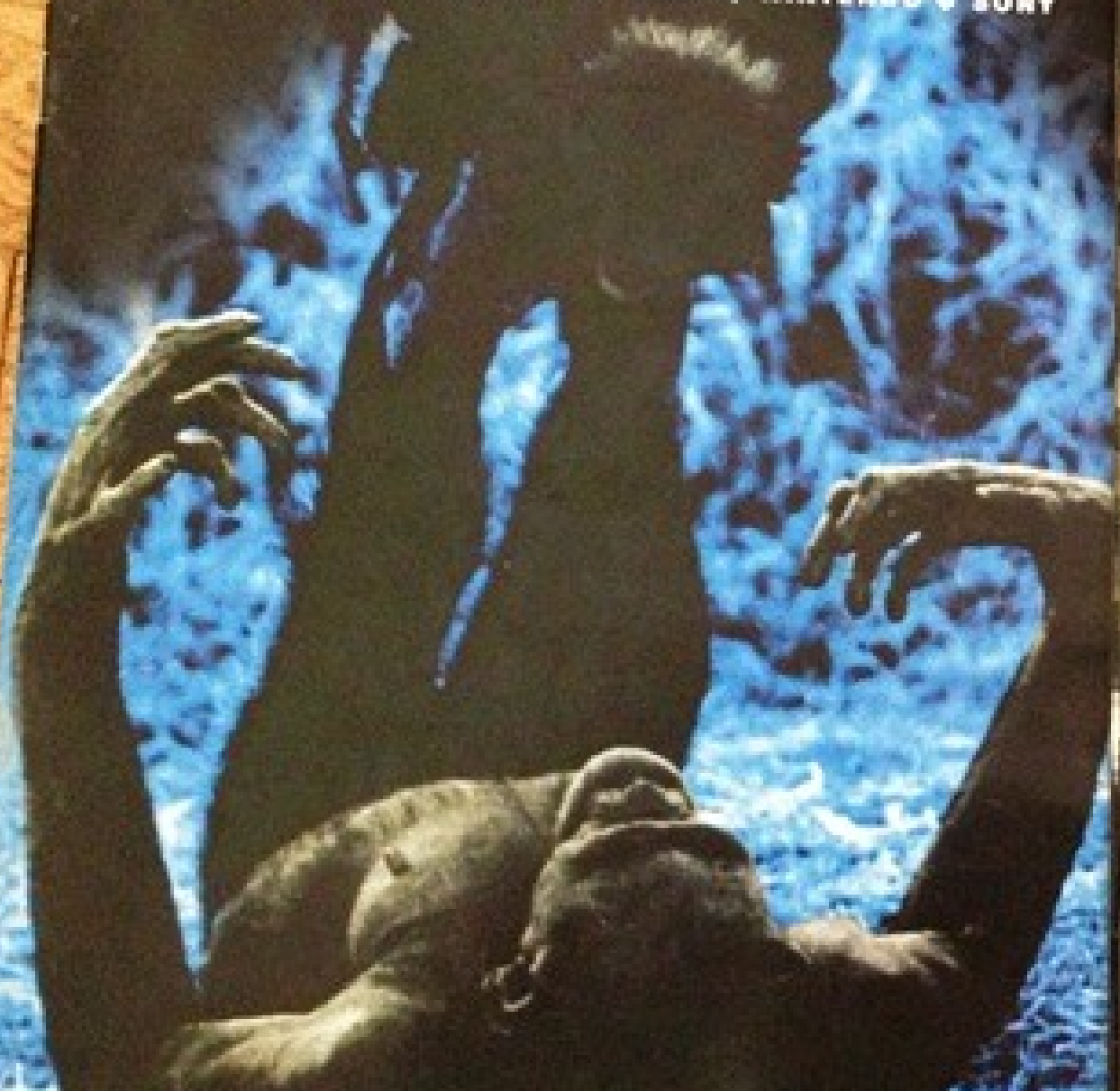
- Definice mediálního průmyslu
- Žánry / Hodnocení
- Nové technologie a nástroje pro tvůrce obsahu
- Komunikační kanály mediálního průmyslu

Mediální průmysl (digitální hry)

- Herní magazíny
- Herní weby
- Televizní pořady
- Webové video pořady
- Podcasty
- Živě vysílané streamované pořady (= TV ?)
- Oborové časopisy
- Patří sem (oficiální) fan weby?

LEVEL

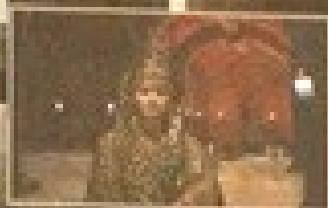
PC ♦ AMIGA ♦ ATARI ♦ 3DO ♦ SEGA ♦ NINTENDO ♦ SONY



Číslo 1 ■ leden 1994 ■ ročník I ■ cena 30 Kč

score

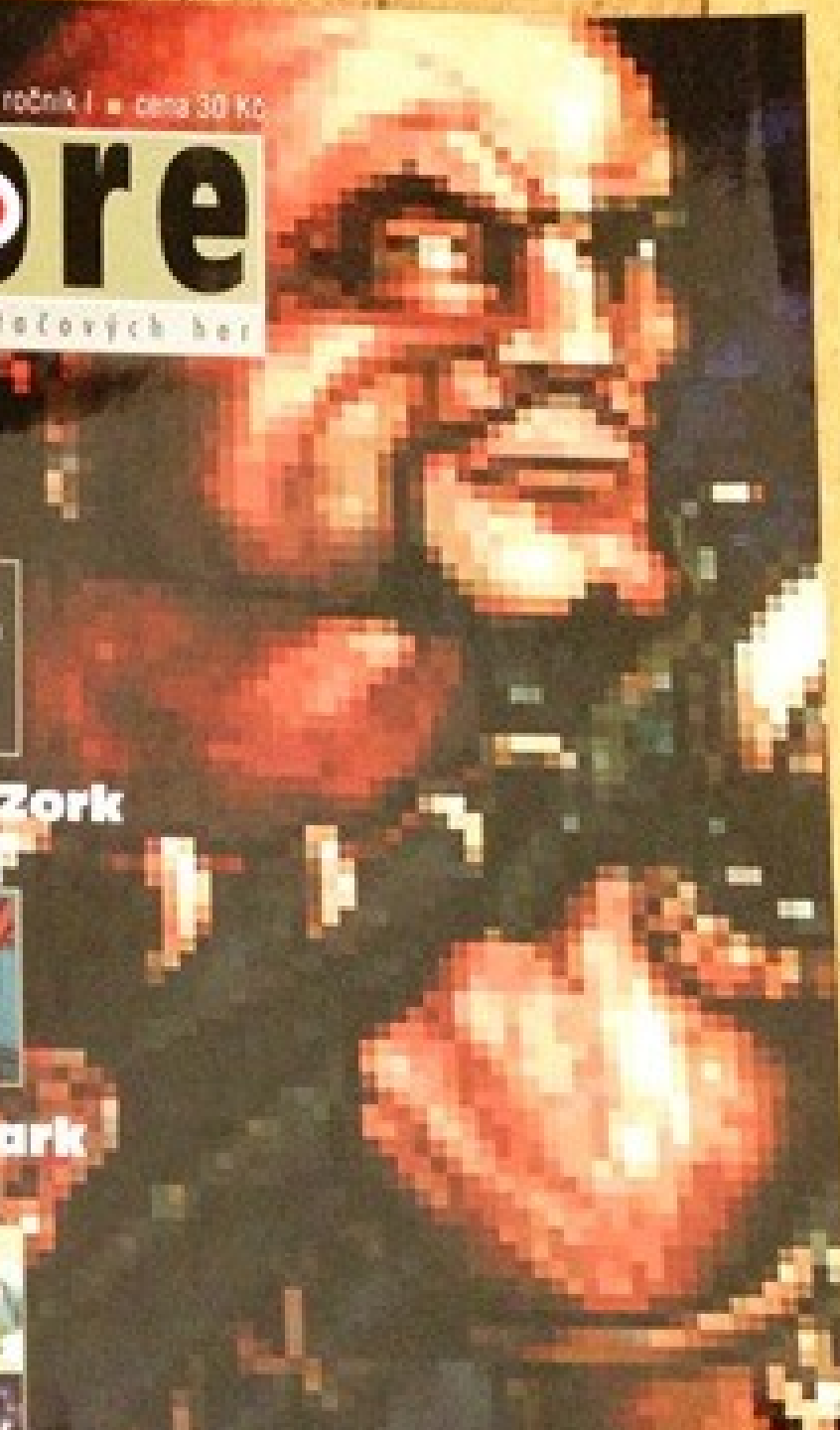
magazín počítačových her



Return to Zork



Jurassic Park



Česká herní žurnalistika

- Počátky
 - Elektronika, ZX Spectrum, Rádio, Sinclair, František Fuka
- Dřevní doba a planoucí Excaliburu
 - Anastazov, Exvalibur, SCORE (1993), LEVEL (1993)
- Od poloviny 90. let do současnosti
 - +Gamestar, CD Action (distribuce), OPSM
- Webová éra
 - Hrej, bonusweb, doupě, games.cz...

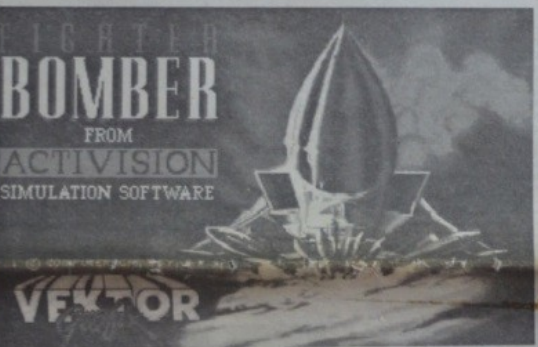


STRON S.R.O.
Tel. 022/ 6551018
Cuhelická 452/33, 181 00 Praha 9.
Paměťové karty? NE! Amiga
Určitě si nemusíte vykládat, jak je rozšířená paměť pro Vaši Amigu důležitá. Sledujte nabídku naší firmy v Hráči, Excalibur a Amiga magazínu. **Nabízíme i leccos jiného.**

Počítačový měsíčník - Číslo 1 - Leden 1993 - 10 Kčs

Hra:
Fighter Bomber
(Stihací bombardér)
Výrobce hry:
Activision '91
Typ počítače:
pro všechny druhy počítačů
Autor příspěvku:
Mian Šmíd

FIGHTER BOMBER



BOMBER
FROM
ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE

FIGHTER BOMBER se stane firmou ACTIVISION je dnes opět nabízen s touto simulací proslulých letadel vyvířených na ZX Spectru. Nejsi samotářem, ale chceš být za palubou ve svém speciálním a velice rychlém letadle. Cílem je vše vyřídit, včetně útoků a odstraňování nepřátel. Každá úroveň je sice omezená, ale díky tomu můžeš být v této simulaci vyřazen a je už jen otázkou, jak dlouho budeš potřebovat, abys se vrátil. Pokud chceš být v první lince, tak se podívej na grafiku. Je to opravdu krásná. Pokud chceš být v první lince, tak se podívej na grafiku. Je to opravdu krásná. Pokud chceš být v první lince, tak se podívej na grafiku. Je to opravdu krásná.

PHANTOM F-4E doplňuje vzdušnou obranu armády USA úspěšně slouží i ve Vietnamu.
Max. rychlost ve vzduchu: 1742 km/h = 2,27 MACH
Max. rychlost při zemi: 910 km/h = 1,3 MACH
Dolet: 2 281 km = 2 400 mil
Výšková vzdálenost: 914 m = 3 000 ft
Dožítel: 18 290 m = 60 000 ft

2. ČÁST - výběr mise
V této části se znovu vyběhne mise, ale tentokrát s tím, že si můžete vybrat, jakou misi chcete hrát. Můžete si vybrat z několika misí, které jsou vám nabízeny. Každá mise má své vlastní pravidla a cíle. Pokud chcete hrát misi, která vám nejvíce vyhovuje, můžete si vybrat z několika misí, které jsou vám nabízeny. Každá mise má své vlastní pravidla a cíle. Pokud chcete hrát misi, která vám nejvíce vyhovuje, můžete si vybrat z několika misí, které jsou vám nabízeny.

JEDINEČNÉ ZÁŽITKY A DOKONALÉ ZPRACOVÁNÍ



Mimochodem, není to jediné místo, kde můžete se seznámit s tím, jak se používá. Pokud chcete se seznámit s tím, jak se používá, můžete se seznámit s tím, jak se používá.

VECTO
V této části se znovu vyběhne mise, ale tentokrát s tím, že si můžete vybrat, jakou misi chcete hrát. Můžete si vybrat z několika misí, které jsou vám nabízeny. Každá mise má své vlastní pravidla a cíle. Pokud chcete hrát misi, která vám nejvíce vyhovuje, můžete si vybrat z několika misí, které jsou vám nabízeny.

1. ČÁST - výběr letadla
Po výběru této části, můžete si vybrat z několika misí, které jsou vám nabízeny. Každá mise má své vlastní pravidla a cíle. Pokud chcete hrát misi, která vám nejvíce vyhovuje, můžete si vybrat z několika misí, které jsou vám nabízeny.

Mig-27 Engager II - slouží i bytům SSSR a je to velmi rychlé.
Max. rychlost ve vzduchu: 1 125 km/h = 1,7 MACH
Max. rychlost při zemi: 836 km/h = 1,1 MACH
Výšková vzdálenost: 800 m = 2 625 ft
Dolet: 16 000 m = 52 495 ft

UVODNÍK
Vážení čtenáři,
Můžete si vybrat z několika misí, které jsou vám nabízeny. Každá mise má své vlastní pravidla a cíle. Pokud chcete hrát misi, která vám nejvíce vyhovuje, můžete si vybrat z několika misí, které jsou vám nabízeny.

UMÍSTĚNÍ RUBRIK
3 TYPY A TRIKY
6 ROZMRZOVÁČ
10 ANKETA
10 PSYCHOSONDA
12 HRÁČI PÍŠÍ
13 HOROSKOP
14 KRIZOVKA
15 JAK PSÁT DO HRÁČE
15 IMPRESSUM

OBLEČTE SI POTÁPĚCKOU VÝSTROJ A VRHŇTE SE DO MŮŘE ZA POKLADEM

Hra: Titanic 1
Výrobce hry: Topo soft '88
Typ počítače: Sinclair, C 64, Atari
Autor příspěvku: Otakar Válek

BOMBY SE VZDUCHEM **BEDNY S NÁBOJI DO HARPUNY** **RAČOAKTIVNÍ ODPAD** **CHOBOTNICE** **MÍSTO, KDE SE MŮŽETE SETKAT ŽRALOKEM NEBO REJNOKEM**

TITANIC 1

Legenda k mapě:
Jednoho krásného dne Vás nejméně organizace s návrhem, zda si nechcete vydělat velmi slušný obnos doláři. Samozřejmě Vás tento návrh velmi zaujal, protože se nacházíte v nepříliš rozvíjející finanční situaci. Po prvním řetězu „jste na dne“ a jste rád, že si můžete nějaký ten dolar přivydělat.

POKRAČOVÁNÍ HONBY ZA MAFIÁNSKÝM ZLATEM

TITANIC 2

Hra se spouští heslem, získaným v prvním díle. Pro ty, kteří první díl nemají nebo jej snad ještě nazývají, prozradím, že heslo jež SUSIE. Hra probíhá uvnitř vraku lodi Titanic. Ukoleno je najít trezor s pokladem - zlatými pruty. Cesta k pokladu Vám budou znepríjemňovat zvěř, „obyvatelé“ - chobotnice, žraloci... Některé z kajut jsou otevíratelné. Jsou zde i tři kajuty, které se otevírají až po přeplnění páky, která se nachází v nejnižším patře lodi. K ní se dostanete díky v trupu (viz mapa). Zde můžete také nabrat zásoby kyslíku a stříla. Po přeplnění páky (stačí se jí dotknout) se můžete vrátit zpět. Nyní jsou otevřeny některé průchody mezi kajutami, které byly dříve zavřeny. Toč musíte najít chvilku voda...

Hra: Titanic 2
Výrobce hry: Topo soft '90
Typ počítače: Sinclair, C 64, Atari
Autor příspěvku: Martin Šachl

UVODNÍK
Vážení čtenáři,
Můžete si vybrat z několika misí, které jsou vám nabízeny. Každá mise má své vlastní pravidla a cíle. Pokud chcete hrát misi, která vám nejvíce vyhovuje, můžete si vybrat z několika misí, které jsou vám nabízeny.

EXCALIBUR - HERNÍ JEDNIČKA

EXCALIBUR

POČÍTAČOVÉ HRY



PŘEDPLATNĚ:

SEND, Bohuslava ze Švamberka 4, 140 00, Praha 4.

Číslo 14 vyjde v srpnu 1993.

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.
ČESKO - AMERICKÁ FIRMA
Autorizovaný distributor firmy

Commodore

Dodáváme celý
výrobní program firmy
Commodore
včetně nové řady
PC profi-line

C 64 II - 8 BITOVÝ POČÍTAČ

AMIGA 500 - MC 68000 / 7.14 MHz, 512 KB RAM, DOS 1.3
AMIGA 500 PLUS - MC 68000 / 7.14 MHz, 1 MB RAM, DOS 2.0, ECS čipy
AMIGA 600 - MC 68000 / 7.14 MHz, 1 MB RAM, DOS 2.0
AMIGA 600 HD 30 MB - MC 68000 / 7.14 MHz, 1 MB RAM, DOS 2.0
AMIGA 2000 - MC 68000 / 7.14 MHz, 1 MB RAM, DOS 1.3
AMIGA 3000 - MC 68030, 2 MB RAM, DOS 2.0, ECS čipy
AMIGA 4000 - MC 68040 / 25 MHz, AA čipy, DOS 3.0
PC 286 - 486 - PC profi-line

- Stráky výběr joysticků firmy
QUICKJOY pro všechny druhy
počítačů

- MS-DOS emulátory pro AMIGA
500 - 4000 od firmy VORTEX

- Paměťové karty a příslušenství
pro AMIGY - DATALUX

NOVINKA

AMIGA 1200

68020/14 MHz, 2 MB RAM, DOS
3.0, AA čipy, 16 milionů barev,
PCMCIA, kontroler pro interní HD,
TV modulátor

INZERUJTE V HRÁČI

1 cm² pouhých 20 Kčs!
PIŠTE:
PCP, box 414, 111 21
Praha 1
VOLEJTE:
02/803245-8 linka 29,
po 17.00 hod. 02/803247

PŘEDPLATNĚ HRÁČE NA SLOVENŠKU

Hráče si můžete před-
platit od 2. do 12. čísla,
když zašlete složenkou
110 Kčs na adresu: Hráč,
box 414, 111 21 Praha 1.
Hráče budete dostávat
i po oddělení měn!

INFORMUJTE SE O POSKYTOVANÝCH SLEVAČH PRO PRODEJCE A DEALERY

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080
fax: (02) 4018080

PRODEJNA:
Jindřichská 27
Praha 1
tel: (02) 220645
fax: (02) 220645

INFORMACE:
Jindřichská 27
110 00 Praha 1
tel: (02) 220645
fax: (02) 220645

OFFICE WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel. 001-202-2231066

1988	VYDANI KNIHY FRANTISKA FUKY, POCITACOVÉ HRY POD ZASTITOU ZENIT CENTRA
1989	MLADÁ FRONTA VYDÁVÁ MAGAZÍN POČÍTAČOVÉ HRY
POREVOLUČNÍ OBDOBÍ	
1991	KULTOVNÍ HERNÍ ČASOPISY PCM, EXCULIBUR
JAN EISLER A ANDREJ ANASTASOV	OPOUŠTÍ EXCULIBUR
DO ROKU 1993	SLOVENSKÝ MAGAZÍN FIFO
1993	HRÁČ PRVNÍ ČESKOSLOVENSKÝ ČASOPIS
1991-1994	PRVNÍ DISTRIBUTOR HER, ULTRASOFT A RYZE HERNÍ BIT
-	OKRAJOVÉ MAGAZÍNY AMIGA INFO, ZX MAGAZÍN
1994 (EISLER A ANASTASOV)	ZALOŽENÍ ČASOPISU SCORE
-	PCP NAKLADATELSTVÍ VYDÁVÁ HRÁČSKÉ NOVINY OBSAHUJÍCÍ NÁVODY HRÁČ A JOYSTICK
1994	TV POŘAD ŠPATNÝ VLIV
1995	ZALOŽENÍ LEVLU, VOGEL PUBLISHING, PROTI NADVLÁDĚ SCORU,
POLOVINA DEVADESÁTÝCH LET	TRIUMVIRÁT, VYCHÁZÍ GAMESTAR, VOGEL PUBLISHING
DRUHÁ POLOVINA DEVADESÁTÝCH LET	ČASOPISY VĚNOVANÉ VÝHRADNĚ PC A KONZOLOVÝM HRÁM,
-	PROFESIONÁLNÍ MAGAZÍNY, VYDAVATEL VISION, DISTRIBUTOR HER SCORE.
-	DISTRIBUTOR JRC VYDÁVÁ ANGLICKÝ MAGAZÍN PC GAMER
1998	OFICIÁLNÍ PLAYSTATION MAGAZÍN (OPSM) ANGLICKÝ ORIGINAL, SONY, PŘÍLOHY (DISKY S DEMOVERZEMI)
2001	NOVÁ GENERACE KONZOLE PLAYSTATION (OPSM2).
2004	PŘEKLENUTÍ INTERNETOVÝCH MAGAZÍNŮ DO TISKU, COMPUTER PRESS
2005	POLSKÝ TRH ZAPLAVUJE CD ACTION
-	DOUPĚ
2006	VYDAVATELSTVÍ MEDIARON GAMEON, PLAYON-KONZOLE
-	ANGLICKÉ VYDAVATELSTVÍ FUTURE PUBLISHING PLAY
-	OBČASNÍK TIPSTATION, RADY, TIPY, NÁVODY A CHEATY
2006	GAMESTAR SE STÁVÁ PŘÍLOHOZ PC WORLDU
-	VYDAVATELSTVÍ VOGEL BURDA, PROJEKT NEXT LEVEL (HRY PRO PC, PS2, XBOX 360, DS, PSP).
2008	ZŮSTAVAJÍ POUZE SCORE A LEVEL
-	ČASOPIS PRO MOBILY MOBILHRY
-	KATALOG HER PRO T-MOBILE FRAG
ČESKÁ TELEVIZE	POŘAD GAMEPAGE
TELEVIZE ÓČKO	POŘAD CHEAT
-	POŘADY, PRODUKOVANÉ REDAKCEMI ČASOPISŮ (SCORE LIVE, LEVEL TV, DOUPĚ

Hry a TV?

- Špatný Vliv
- <https://www.youtube.com/watch?v=mjkHuy7QWJ0>

- Level Majstrov
- <https://www.youtube.com/watch?v=2Jj8llaXaPQ>

- Megabyte
- <https://www.youtube.com/watch?v=hh05AbTA7VE>

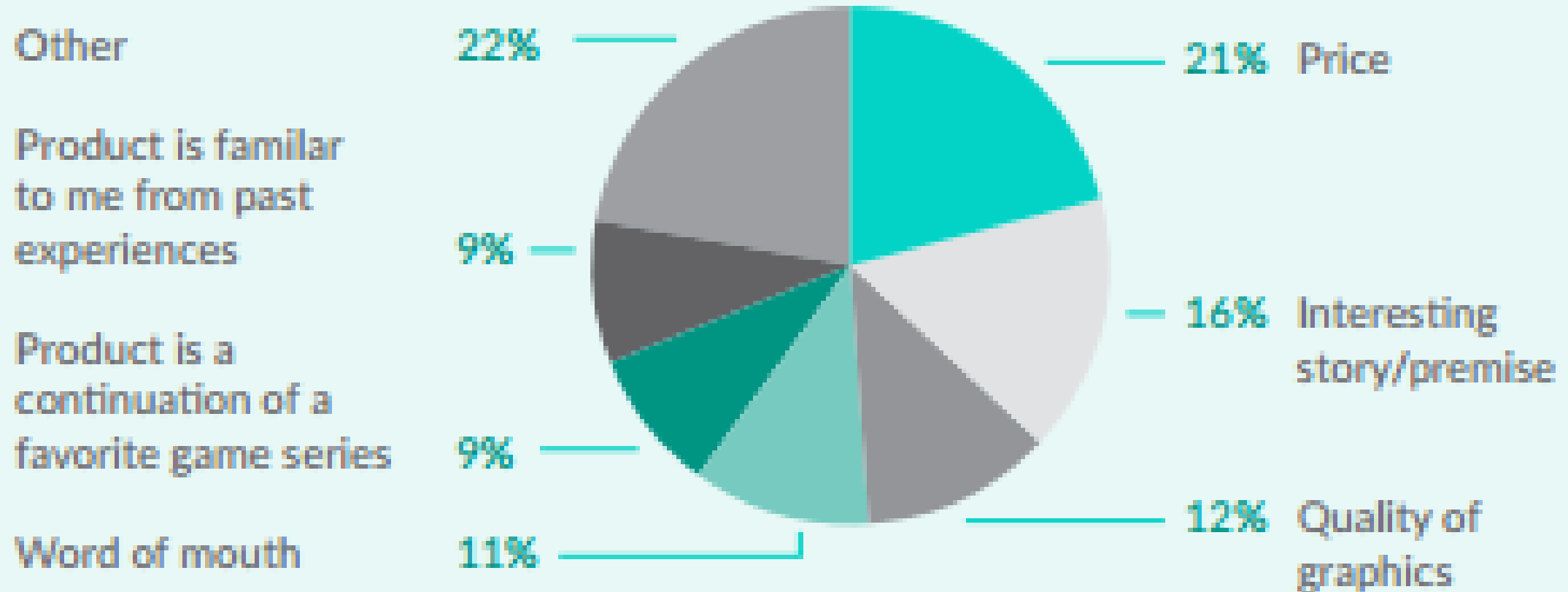
Současná mediální krajina

- papír vs web
- streamované konference
- YouTube, lets play
- Twitch a fenomén streamerů
- Podcasty, kvazi-televizní YT show
- Oborové časopisy

Herní marketing

- Cílová skupina
- Analýza prostředí – tzv. orientační analýza situace
- Analýza komunikační sítě

Factors Influencing Decisions to Purchase Video Games:



Cílová skupina

- Typologie hráče (Bartle, Keirsley, Stewart)
- Preference žánrů, stylu hraní
- Osobní estetické preference
 - *inklinace ke stylizované grafice vs spektakulárnost*
- Subjektivní kontext spotřeby
 - Délka herní instance
 - Nároky na obtížnost
 - Preferované ovládání
- => dohromady – otisk nároků a preferencí zákazníka

Gamers who are playing more video games than they did three years ago are spending less time:

49%

Playing board games

37%

Watching TV

37%

Going to the movies

Gamers who own dedicated game consoles use them for other entertainment media, in addition to playing games:

50%

Watch movies

34%

Watch TV shows

28%

Listen to music

21%

Live and other content

CHARAKTERISTIKA HRÁČE / PREFERENCE	CHARAKTEROVÝ RYS
věk	25+
preferované styl hraní	achiever, explorer
délka herní instance	15 – 30 minut
kontext herní instance	výplň mezi činnostmi, odpočinek
nároky na obtížnost	vyšší, zkušený hráč
preferované herní žánry a stylizace	akční, příběhové, RPG, rogue-like, dungeon crawler
motivace	odpočinek, vylepšování postavy, zlepšování schopností hráče, dokončení výzev, sesbírání možného obsahu

Tabulka: Charakteristika cílové skupiny (hráče)

Analýza prostředí

- *„V ní se výzkumný pracovník blíže seznamuje s prostředím a podstatou problému, zabývá se studiem již existujících informací, konzultuje s odborníky a hledá data, která by přispěla k pochopení problému a případně k jeho možným řešením.“ (Foret 2008: 25)*
- Průzkum herních platforem
- Průzkum distribučních kanálů – zacílení
- Identifikování substitutů – konkurence

Systemy distribuce

- PC
 - AAA
 - Steam
 - indie
 - social games
- Konzole
 - tradiční, generační, TV
 - handheldy
- Mobilní hry
 - Android
 - iOS
- Trhy
 - Východní Evropa
 - Západní Evropa
 - USA
 - Japonsko
 - Asie
 - Čína

Substituty

- dle označení žánru
 - *dungeon crawler, action, strategy*
- podobnosti herních mechanik (více samostatný zákazník)
 - *brawler, rouge like, simulation*
- stylizace / settingu
 - *scifi, fantasy, historická fikce*

DIGITÁLNÍ DISTRIBUCE	ROK VZNIKU	LOKACE – PŮVOD	FIRMA
Steam	2003	USA	Valve
Direct2Drive	2004	USA	GameFly
Xbox Games Store	2005	USA	Microsoft
Wii Shop Channel	2006	Japonsko	Nintendo
PlayStation Store	2006	Japonsko	Sony
Gamer's Gate	2006	Švédsko	Gamer's Gate
GOG.com	2008	Polsko	CD Projekt RED
Google Play	2008	USA	Google
App Store	2008	USA	Apple
Desura	2009	Austrálie	Desura
Green Man Gaming	2009	Anglie	Green Man Gaming
Humble Bundle	2010	USA	Humble Bundle
Origin	2011	USA	EA
Nintendo eShop	2011	Japonsko	Nintendo
Amazon Appstore	2011	USA	Amazon
Indie Gala Bundle	2011	Itálie	Indie Gala
Indie Royale Bundle	2011	Austrálie	Indie Royale (Desura)

Tabulka č. 5: Digitální distribuce – platformy

Analýza komunikační sítě

- Komunikační kanály a jejich charakter
- Aktéři
- Vazby

KOMUNIKAČNÍ KANÁL	CHRAKTER	PŘÍKLAD
Výstavy	lokální	GamesCon (DE), InJoy (CZ), GameExpo (SK)
Konference a setkávání	lokální	GDC (global), GDS (CZ), GameSpot (SK)
Kamenné obchody	lokální	Plakáty, cedule...
Herní magazíny	globální	PCGamer, Kotaku, IGN, GameSpot
	lokální	Games.cz, BonusWeb, Doupě
	tištěné	Level, Score, GameStar, Game Informer
	oficiální	PlayStation, Nintendo
	televizní	Re-Play
Vývojářský blog	vlastní	
Vlastní obchod	vlastní	
Databáze vývojářů	profilové	IndieDB, ModDB, Databaze-Her.cz
Distribuční platformy - featured	reklama	AppStore, Google Play, STEAM
Distribuční platformy - komunity	komunitní	STEAM greenlight, Kickstarter backers
Sociální sítě	profilové	Facebook, Twitter, Google+
Skupiny na sociálních sítích	komunitní	Reddit, FB
Video sítě	globální	YouTube, Twitch.tv
YouTube reklama	reklama	
YouTube recenzenti / celebrity	kombinované	TotalBiscuit, JesseCox, YogsCast
Twitch.tv a streamerů	kombinované	LethalFrag, DansGaming, Towellie
Diskuzní fóra	komunitní	SomethingAwful
Databáze modifikací	komunitní	Nexusmods, STEAM workshop
Web-banner	reklama	
Cílená reklama za klik – PPC	reklama	GoogleAdWords, Facebook PPC

Tabulka: Analýza komunikačních kanálů

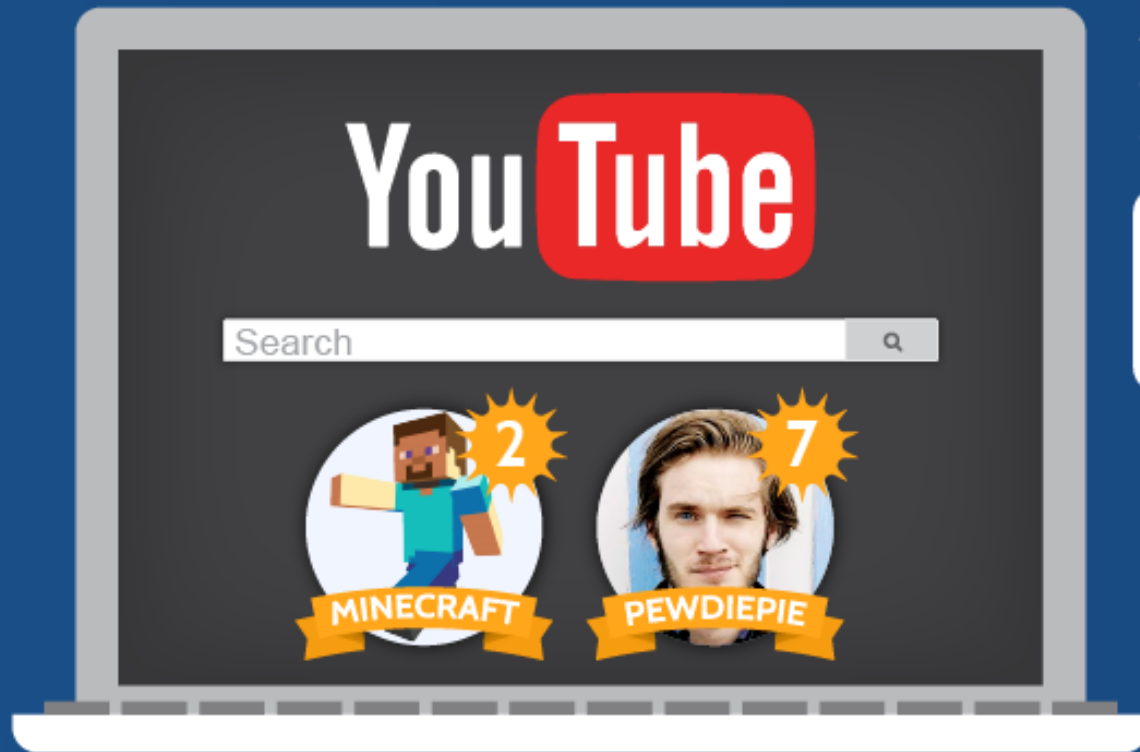
PLATFORMA	USP	DŮVOD	FORMÁT KOMUNIKACE
Facebook	mid-core	vyniká v nabídce	PPC, stimulace sdílení
Steam	achievements	přidaná hodnota	trailer, obrázky, popis
	workshop	participace	fóra, komunity, soutěže
Android, iPhone	Cross-platform	propojení s PC, hra na cestách	cross-promotion, push mkt

Tabulka č. 12: Rozdíly komunikace dle herních platforem

Aktéři

- Tvůrce
- Vydavatel / distributor
- Mediální průmysl
- Zájmové weby
- Komunity fanoušků

How Gaming Content is Taking Over YouTube



Minecraft was the second most searched query on YouTube in 2014. Gaming commentator PewDiePie ranked as 7th.

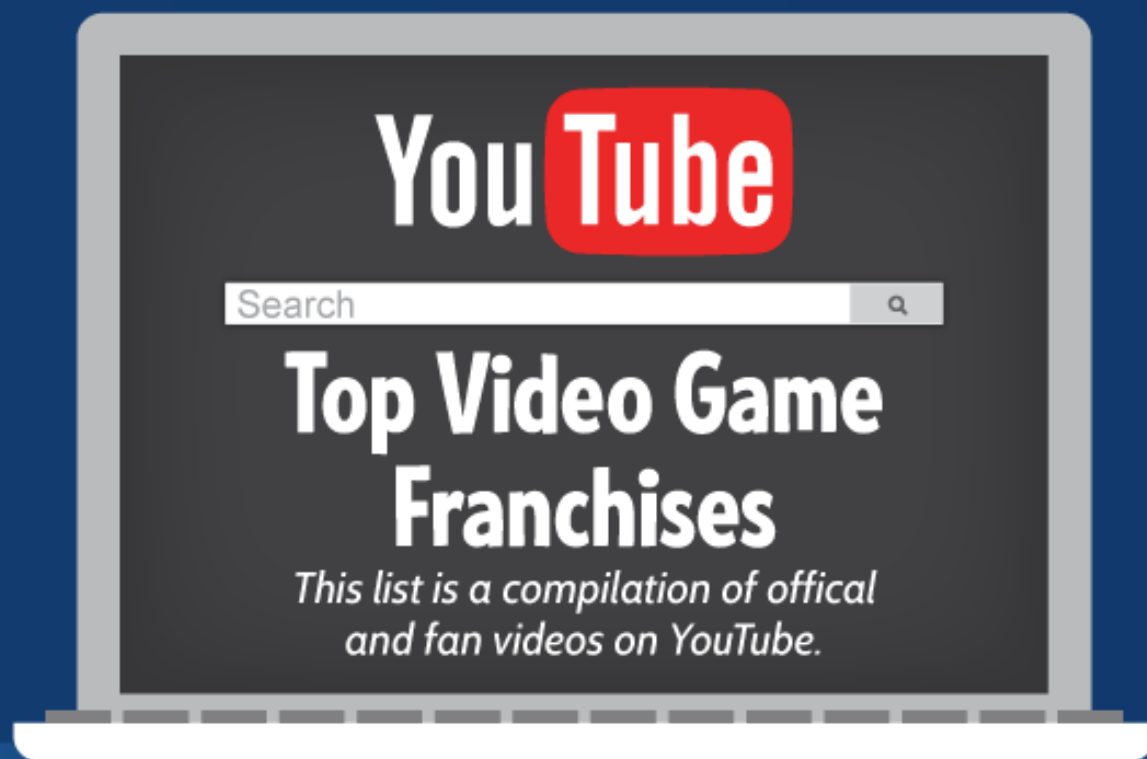
2014 Top YouTube Searches

- | | |
|--------------|------------------|
| 1. Music | 6. Beyonce |
| 2. Minecraft | 7. PewDiePie |
| 3. Movies | 8. Happy |
| 4. Frozen | 9. Eminem |
| 5. Drake | 10. Taylor Swift |



*Find more statistics on video games at
bigfishgames.com/blog/stats/*

Top Gaming Franchises on YouTube



GAME	VIEWS
1. Minecraft	3,934M
2. Grand Theft Auto	1,393M
3. Friday Night at Freddy's	1,273M
4. Call of Duty	851M
5. FIFA	770M
6. Garry's Mod	690M
7. League of Legends	667M
8. Super Mario	574M
9. Counter-Strike	362M
10. Dota	282M

**Views from March 2015.*



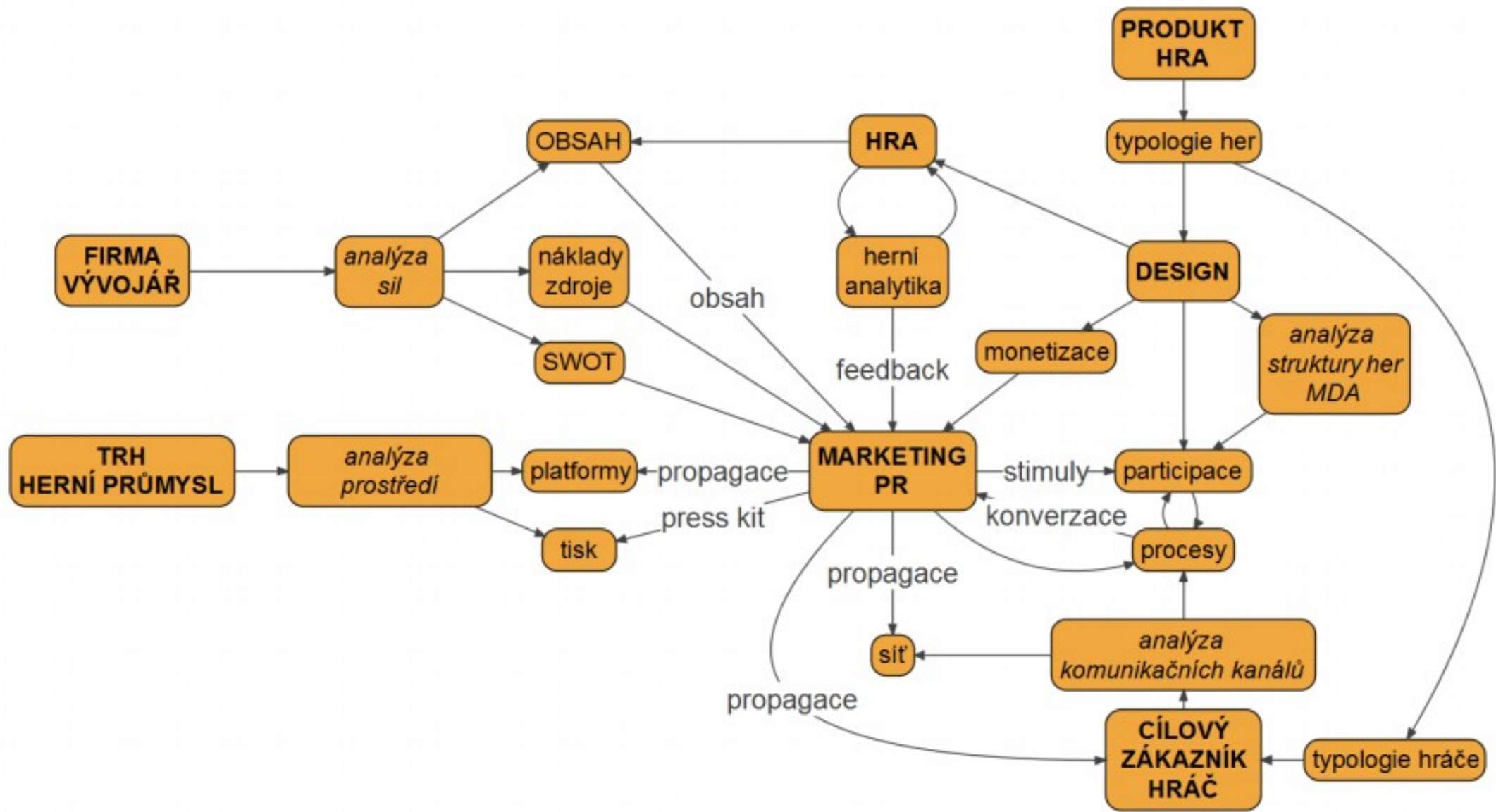
Find more statistics on video games at
bigfishgames.com/blog/stats/

Participativní marketing: Top Game Franchises on YouTube (březen 2015)

<https://www.youtube.com/watch?v=B-UGixSMUUY> (GTA 2 LIVE)

Zdroj: <http://www.newzoo.com/free/rankings/top-20-game-franchises-on-youtube/>

Rank	Game Title	Total Views	Fan Video %	Brand Video %	Share of top 20	Rank Change
1	Minecraft	3,934M	99,9%	0,1%	32%	-
2	Grand Theft Auto	1,393M	99,3%	0,7%	11%	-
3	Five Nights at Freddy's	1,273M	99,6%	0,4%	10%	-
4	Call of Duty	851M	99,3%	0,7%	7%	▲ 1
5	FIFA	770M	99,0%	1,0%	6%	▲ 1
6	Garry's Mod	690M	100,0%	0,0%	6%	▲ 1
7	League Of Legends	667M	96,6%	3,4%	5%	▼ 3
8	Super Mario	547M	99,6%	0,4%	4%	-
9	Counter-Strike	362M	99,9%	0,1%	3%	▲ 1
10	Dota 2	282M	99,8%	0,2%	2%	▲ 1
11	Clash of Clans	259M	92,7%	7,3%	2%	▼ 2
12	Battlefield	177M	94,3%	5,7%	1%	▲ 1
13	Just Dance	169M	98,7%	1,3%	1%	▲ 6
14	ARMA	156M	100,0%	0,0%	1%	-



Doplňková četba

- FORET, Miroslav. *Marketingový průzkum: poznáváme svoje zákazníky*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2008, iv, 121 s. ISBN 978-80-251-2183-2.
- KERR, Aphra. *The business and culture of digital games: gamework/gameplay*. Thousand Oaks, Calif.: SAGE, 2006, 177 p. ISBN 978-141-2900-461.
- STEWART, Bart. *Personality And Play Styles: A Unified Model*. Gamasutra [online]. 2011. Dostupné z: http://www.gamasutra.com/view/feature/6474/personality_and_play_styles_a_.php

Témata závěrečných projektů



...