

Digitální hry

VIKMB31 (podzim 2015)

Úvod, herní mechaniky, MDA, analýza her

Zdeněk Záhora; zzahora@mail.muni.cz
MU Game Studies, o.s. - www.gamestudies.cz

Kdo?

- Zdeněk Záhora - zzahora@mail.muni.cz
 - člověk, vývojář
- Tom Bártek - hypermarket@mail.muni.cz
 - sociolog, doktorand
- MU Game Studies, o.s.
 - KHS, GMU, CEEGS, operace Capra, sborníky
- Web <http://gamestudies.cz>
 - publikace, zdroje, akce, zajímavost
- Konference <http://ceegs.cz> (plán 2016)
- FB – stránka <https://www.facebook.com/mugamestudies>
- FB – skupina <https://www.facebook.com/groups/gamestudies>





Zakončení

- povinné texty, průběžné drobné úkoly
- 3x workshop výstup (připučštění k testu)
 - během semestru ve výuce
- 1x test (40 % hodnocení; max 40 bodů)
 - v zápočtovém týdnu (před vánoceci)
- 1x závěrečný projekt – design hry + odhad prdukce (60 %; max 60 bodů)
 - do úschovny
- Primárně ve skupině 3-4 lidé, možno i solo – nedoporučujeme.

?

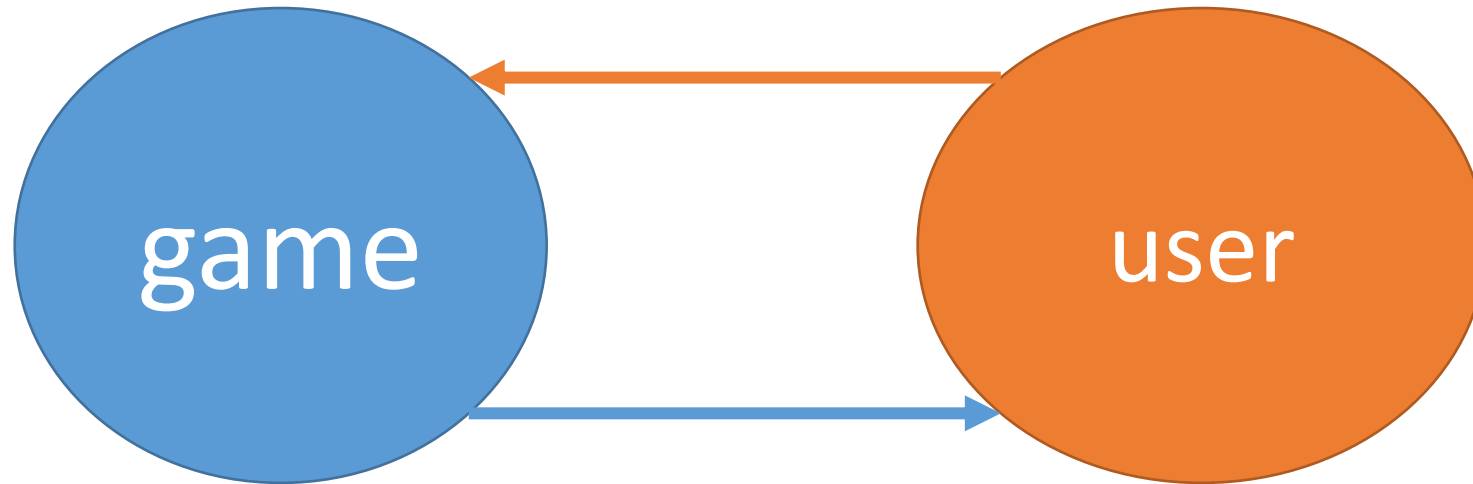
otázky, o nás, o vás...

- 01 Úvod, MDA I.
- 02 MDA II., možnosti zkoumání dig. her
- 03 WORKSHOP 1 – Herní mechaniky a prototypování
- 04 Publikum, hráči, participativní kultura a motivace
- 05 Hry, vzdělávání a serious games
- 06 **WORKSHOP 2 – onboarding, tutorial, pravidla**
- 07 Herní průmysl, business a nezávislý vývoj (nástroje předprodukce)
- 08 **Aktuální trendy herního průmyslu a (designové) nástroje malých týmů**
- 09 Vývoj, produkce a marketing (rozpočty, rozvahy, analýzy)
- 10 **Herní analytika**
- 11 WORKSHOP III. – pitch, dev plán, vertical slice
- 12 HOST
- 13 TEST

Témata

- Hráč vs hra – systém interakce
- Základní kameny hry – gramatika pro formulaci herních prvků
- model MDA a jeho využití (Zubek a spol.; 2004)
- izolace *core gameplay*
- analytické využití předchozího – metody, oblasti, využití

GAME vs USER



Hra jako médium x Hra jako systém interakce

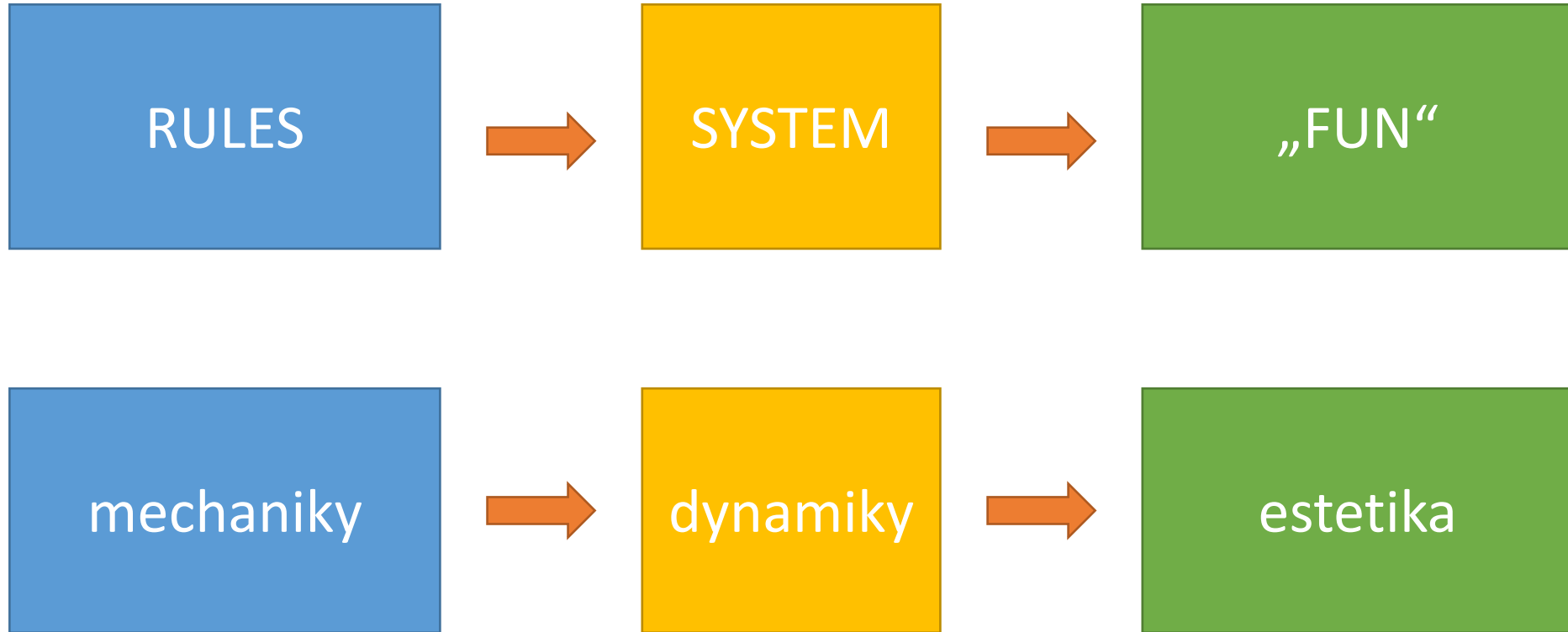
- Pravidla
- Herní prvky (obsah)
- Interakce (ovládání, prostor, hrací plocha, komunikace)
- Feedback (výstup interakce)

Model MDA

- MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research (2004)
- Definice: „...*a formal approach to understand games...*„
- Nástroje:
 - Kategorizace: mechanics x dynamics x aesthetic
- K čemu: základní gramatika pro diskuzi a povrchové zkoumání her

„Decomposing, understanding and creating [...] requires travel between all levels of abstraction – fluent motion from systems and code, to content and play experience, and back.“ (Zubek a spol., 2004)

MDA



Herní mechaniky – Mechanics (MDA)

*Def: Mechanics describes the **particular components** of the game, at the **level of data representation and algorithms**. Mechanics are the various **actions, behaviors and control mechanisms** afforded to the player within a game context.*

Příklad: házení kostkou, posun jednotek, střelba, skok, míchání karet

[Herní mechaniky + herní obsah]

Herní dynamiky - Dynamics (MDA)

Def: *Dynamics describes the **run-time behavior of the mechanics acting on player inputs and each others outputs over time. Dynamics work to create aesthetic experiences.***

Příklad: strategizování, využívání coverů v FPS, možnosti přizpůsobení avatara

Dynamiky pracují s mechanikami a vytváří estetický dopad.

Herní estetika - Aesthetics (MDA)

Def: Aesthetics describes the desirable emotional responses evoked in the player, when she interacts with the game system.

Příklad: fikční svět (WoW), výzva (Dark Souls), imerze (Papers, Please), sebevyjádření (Minecraft 2.5b)...

Šachy, Člověče nezlob se, Vlák

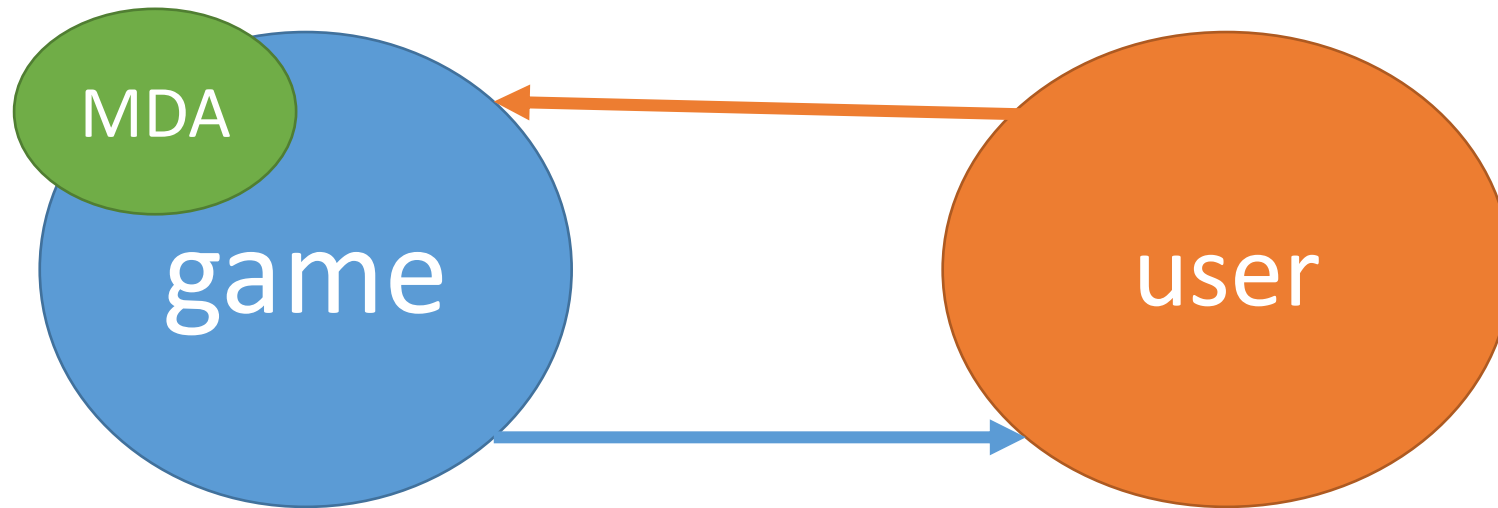
Jaké jsou:

- herní mechaniky?
- herní dynamiky?
- výrazná herní estetika?

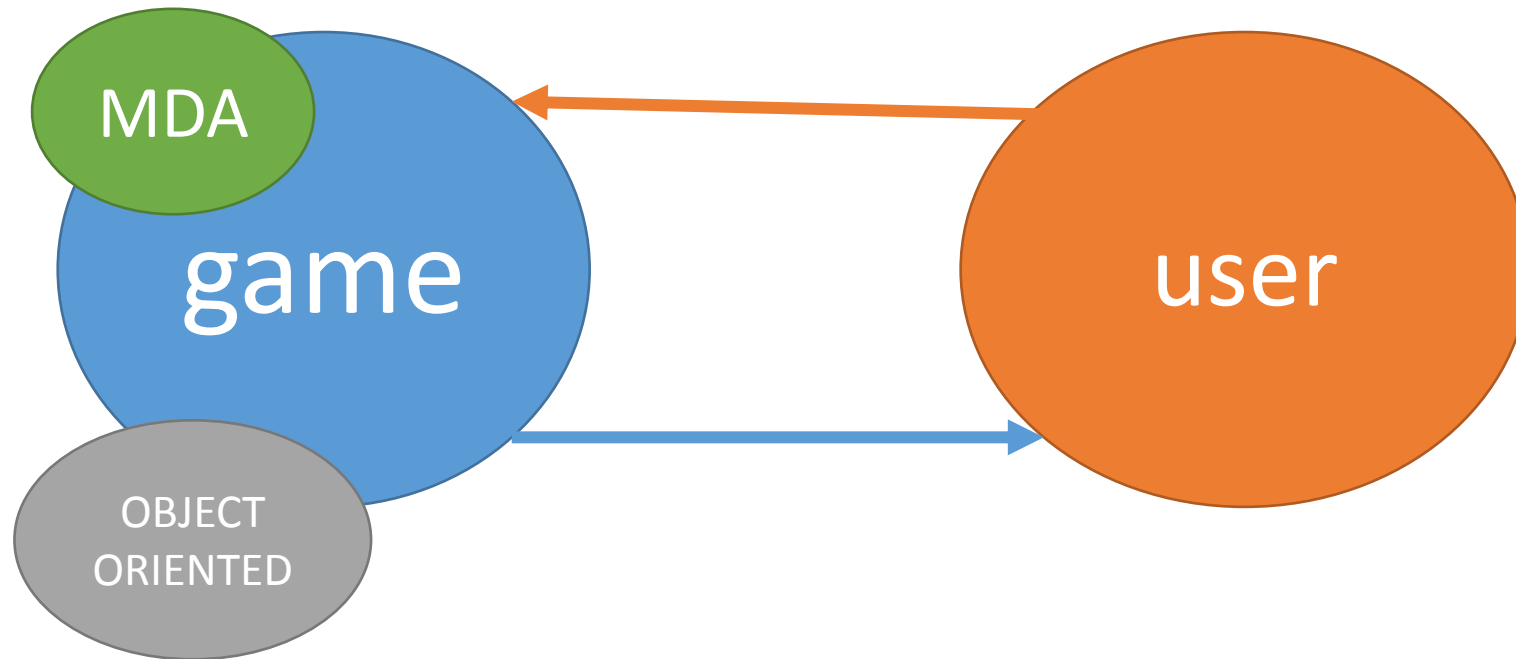
MDA shrnutí

- MDA je neexaktní, obecný model, orientovaný na design
- Využití je situační, pomáhá jako odrazový můstek pro účelové analýzy
- Poskytuje základní porozumění herních prvků
- Poukazuje na provázanost herních prvků a hráčské zkušenosti
- Popisuje akty iterativního vývoje (ne vždy nazýváno MDA, instinktivní)

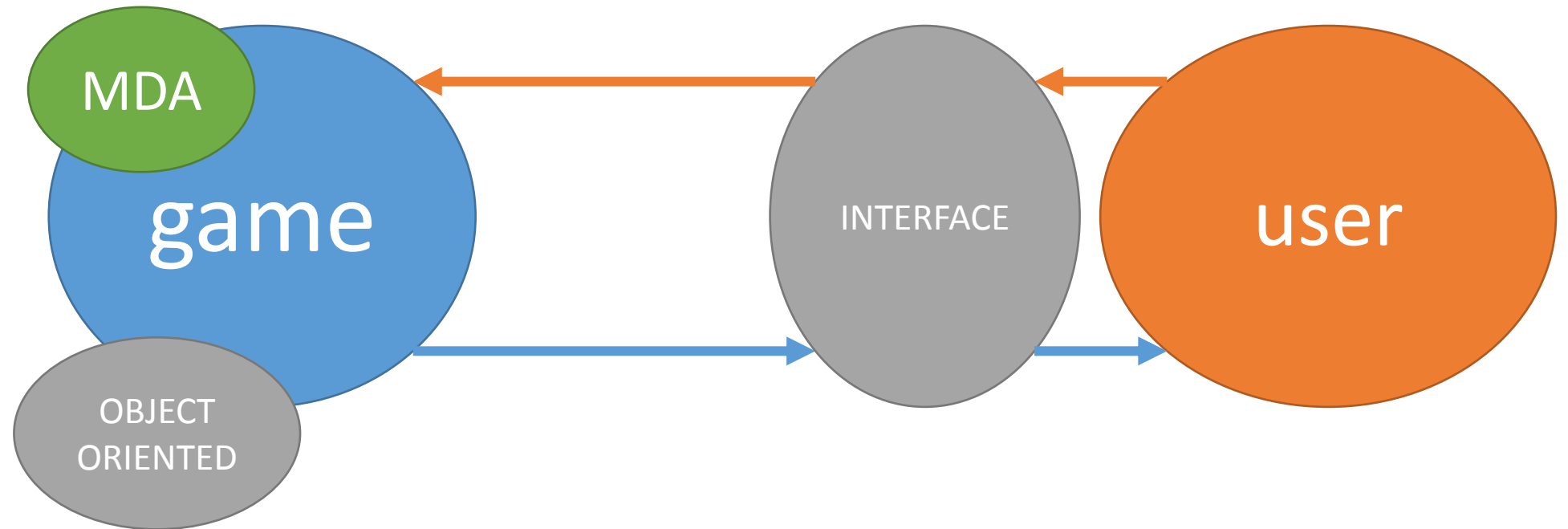
GAME vs USER



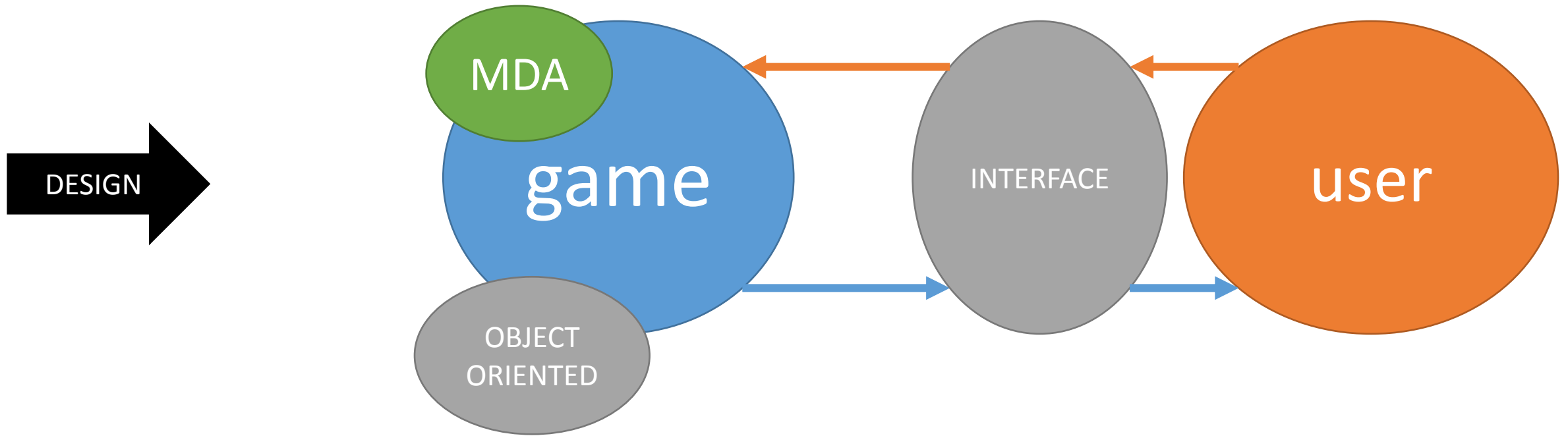
GAME vs USER



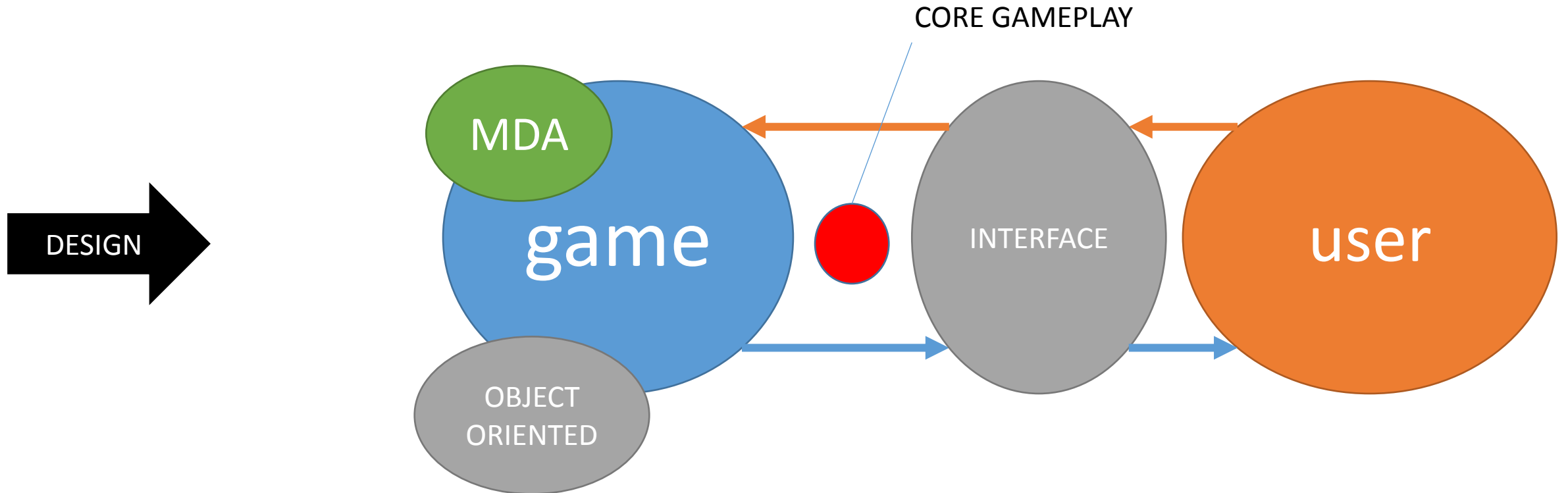
GAME vs USER



GAME vs USER



GAME vs USER



CORE GAMEPLAY

- to co odlišuje hry (vč. nedigitálních) od jiných médií (= behaviorální systém)
- jádro herního zážitku, procesuální základ interakce
- změna *core gameplay* se projeví ve velké škále vrstev hry
- není ale závislé na stylizaci, settingu, příběhu, vizuálu, hudbě (pokud není využití hudby součástí designu)... apod.

CORE GAMEPLAY

- GTA
- Diablo
- Šachy
- Metal Gear Solid
- FTL
- Far Cry
- Heartstone / Magic The Gathering
- Dwarf Fortress
- Angry Birds / Flappy Bird
- Bang!
- Clash of Clans
- na schovávanou / slovní fotbal
- geocaching
- Machinarium
- LoL (moba hry)
- Pokémon
- Counter Strike
- Eye of The Beholder
- Dungeon Keeper

?

Jak by vypadala *<vaše oblíbená hra>* v deskové podobě?

WORKSHOP I.

- identifikace herních mechanik dle MDA (5 minut)
 - naplánování změny herních mech. a dyn. s určitým cílem (10 minut)
 - prototypování deskové hry (30 minut)
 - uzavření změn, realizace a inhouse testování (10 minut)
 - testování (20 minut)
 - vyhodnocení projektu a verifikace záměru (15 minut)
-
- Jak se liší výsledky od původního naplánování?
 - CELKEM: $5+10+30+10+20+15 = 90$ minut

TAKEAWAY

- Zakončení
- MDA – mechaniky, dynamiky a estetika
- Core gameplay
- Podoba workshopu

- Co s tím?
 - Hlubší pochopení her jakožto svébytného média
 - Osvojení si různých přístupů k analýze a kategorizaci
 - Lepší jazykový aparát pro diskuzi nad podstatou her
 - Experimentování v praxi

Do příště malý úkol:

1x shrnutí co je to mechanika, dynamika a estetika vašimi slovy => do úschovny

...