

# Digitální hry II.

VIKMB31 (PS 2015)

MDA shrnutí, herní analýza, zakončení a příprava na workshop

Zdeněk Záhora; [zzahora@mail.muni.cz](mailto:zzahora@mail.muni.cz)

MU Game Studies, z.s. - [www.gamestudies.cz](http://www.gamestudies.cz)

<http://bit.ly/MUGS-EXKURZE>



## Exkurze s MU Game Studies : Arcade Muzeum a For Games 2015

PŘEDBĚŽNÝ PROGRAM: <<<< Deadline pro přihlašování zde je NEDĚLE 4. 10. 2015

<https://www.coursera.org/learn/game-development/>

The screenshot shows the Coursera course page for 'Introduction to Game Development' by Michigan State University. The page features a dark blue sidebar on the left with the MSU logo and navigation links: Home, Assignments, Course Content, Discussions, Classmates, and Course Info. The main content area has a blue header with the course title and a promotional banner. Below the banner, there are two columns: 'About this Course' and 'Current session:'. The 'About this Course' section describes the course as part of a 5-course series and focuses on game development tools and practices. The 'Current session' section shows the dates September 15 to October 19. A 'Help Center' button is visible in the bottom right corner.

Like this course? Become an expert by joining the [Game Design and Development Specialization](#).

Yes, I'd like to receive email about other programs from **Michigan State University**.

MICHIGAN STATE UNIVERSITY

# Introduction to Game Development

Part of a 5-course series, the [Game Design and Development Specialization](#)

## About this Course

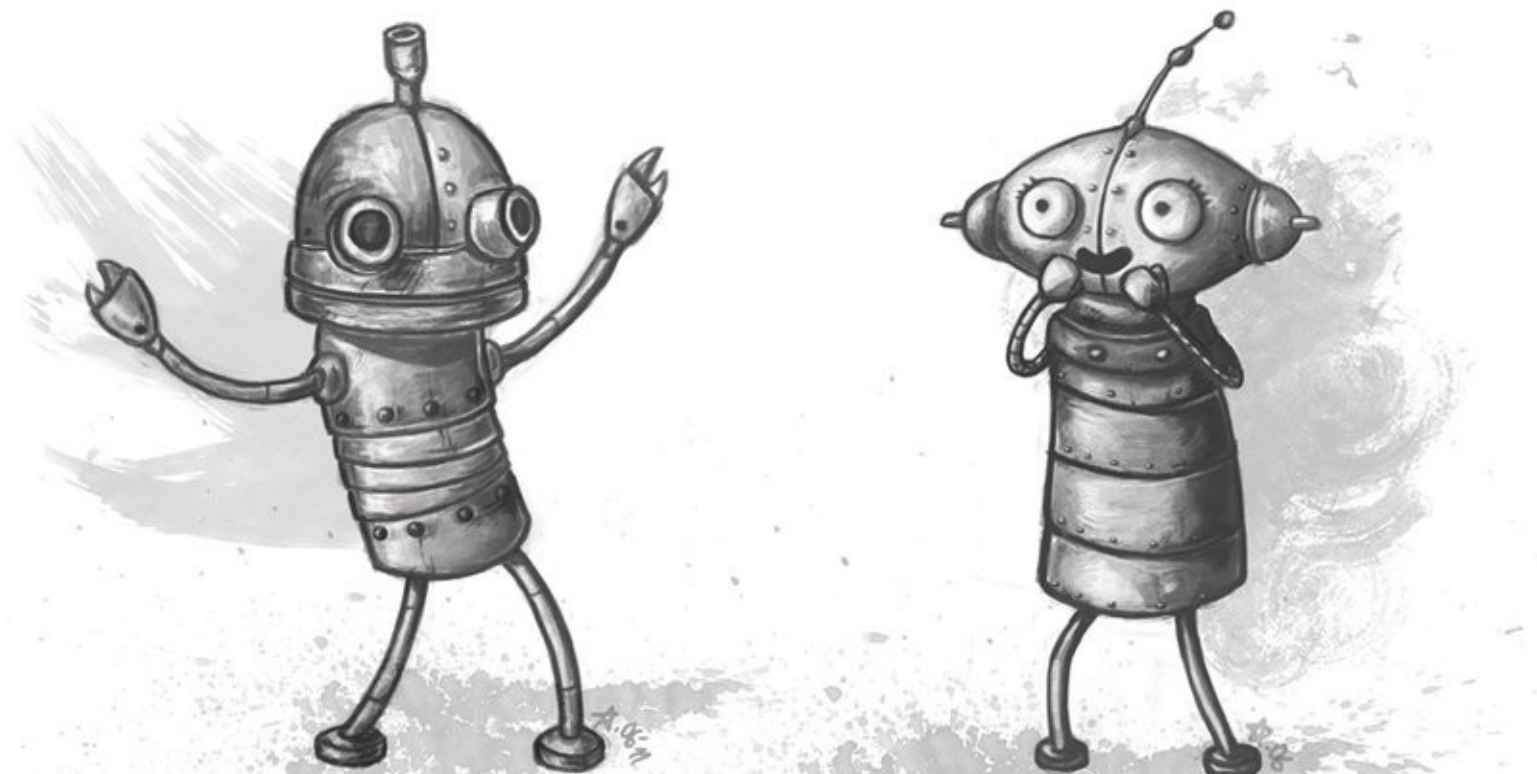
If you love games and want to learn how to make them, then this course will start you down that path. Making games is a creative and technical art form. In this course you will familiarize yourself with the tools and practices of game development. You will get started developing your own video games using the industry standard game development tools.

Current session:

**September 15 - October 19**

Help Center

# Vaše výstupy



## Mechanics

*jednoduše pravidla či možnosti, jež jsou umožněny hráči v kontextu dané hry. Pro karetní hry třeba počet karet, draw a card, vyložení karty atd.*

## Mechanika

*Vývoj her je časově, organizačně a finančně nákladný. Nejdříve si musí herní studio říct, co bude za hru vytvářet. Protože každá hra se odehrává v jiném prostředí a má svůj styl ovládní (např. u jednoduché hry šachy se figurka na šachovnici pohybuje do stran podle pravidel). U složitějších her např. Mafia se nejdřív musí vytvořit příběh a svět podle předlohy, sehnat reálné zvuky prostředí (troubení aut, letadel, hlasy lidí...). Vymodelovat postavy, naprogramovat pohyb postav, udělat reálnou jízdu aut. Vymyslet dialogy postav atd.*

## Mechanika

*jednotlivý špecifický úkon prevádzaný hráčom (fyzický, viditeľný alebo nejak inak jasne rozoznateľný) – pohyb figúrkou, hod kockou, preskočenie prekážky apod. Sú to základné úkony, ktoré hráč fakticky robí.*

## Dynamika

*Dynamika = Mechanika + Hráčův „input“. Jedná se jednak o vědomé využívání mechanik hráčem, ale také o to, jak jednotlivé herní mechaniky na hráčovy akce zpětně reagují.*

*...jde o jakousi interakci mezi hráčem a mechanikami, přesto však ještě nelze mluvit o výsledném dojmu hry na hráče (tou je až estetika). Podle mě jde o jakýsi předstupeň estetiky.*



## Estetika

*...zapůsobí na hráče povětšinou jako úplně první. Tato kategorie vyvolá určitou emoci (strach, napětí, radost) pomocí použité hudby, barev, mechanik a dynamik ve hře.*

... nebo také počitek. Označuje hráčovu emoční odezvu.

# Flashback – JS/PS 2014

M = mechaniky, tzn. základní akce, které může uživatel ve hře dělat a jejich pravidla

D = dynamiky, chápu je jako jakousi "odezvu" na mechaniky, jsou to rámce mého chování (response) na systém (= pravidla)

A = estetika, jakou emoci v hráči hra vzbuzuje a k čemu ho podporuje.

# Kinds of Fun

## **Sensation**

Game as sense-pleasure

## **Fantasy**

Game as make-believe

## **Narrative**

Game as unfolding story

## **Challenge**

Game as obstacle course

## **Fellowship**

Game as social framework

## **Discovery**

Game as uncharted territory

## **Expression**

Game as soap box

## **Submission**

Game as mindless pastime

<http://8kindsoffun.com>

# Kinds of Fun

## **Submission**

Game as mindless pastime

<http://armorgames.com/play/16083/clicker-heroes>

# Kinds of Fun

Sensation

Fantasy

Narrative

Challenge

Fellowship

Discovery

Expression

Submission

Tetris

Dáma

Limbo

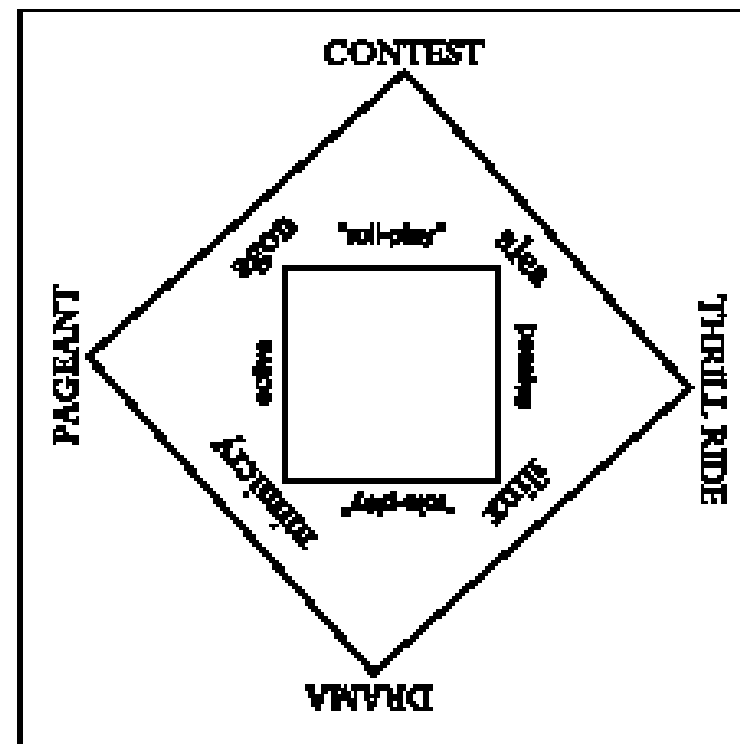
Journey

Brothers: Ta

Two Sons

LoL

...

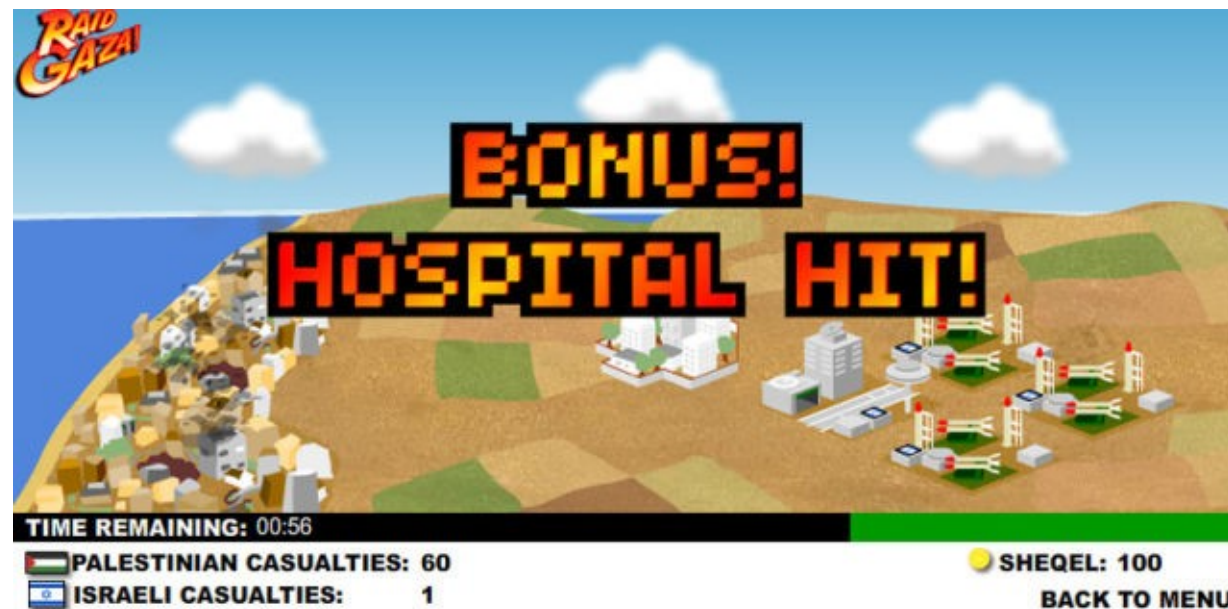


# Procedurální rétorika

využívání procesů persvazivně

schopnost přesvědčit hráče o konkrétním chování tak, že ukáže a odhalí procesy a jejich důsledky, které se s daným chováním pojí

Návrat k rámování (pojem Stuarta Halla)



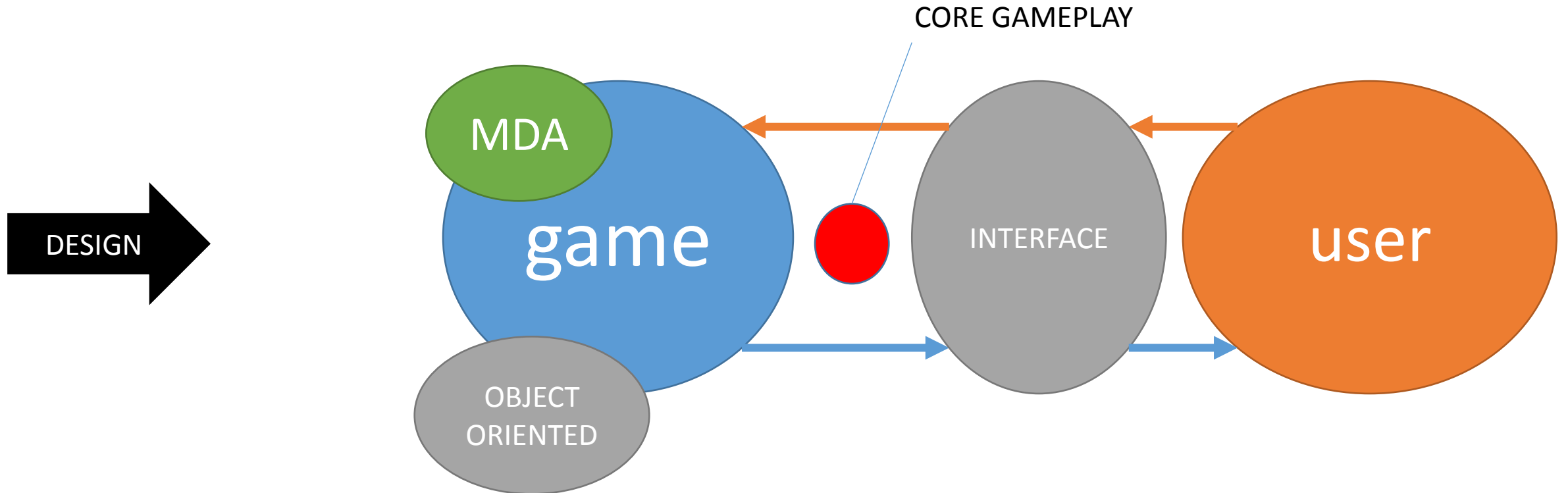
# Procedurální rétorika

Bogost hovoří o hrách jako simulaci

Neplést s metaforou (Passage)

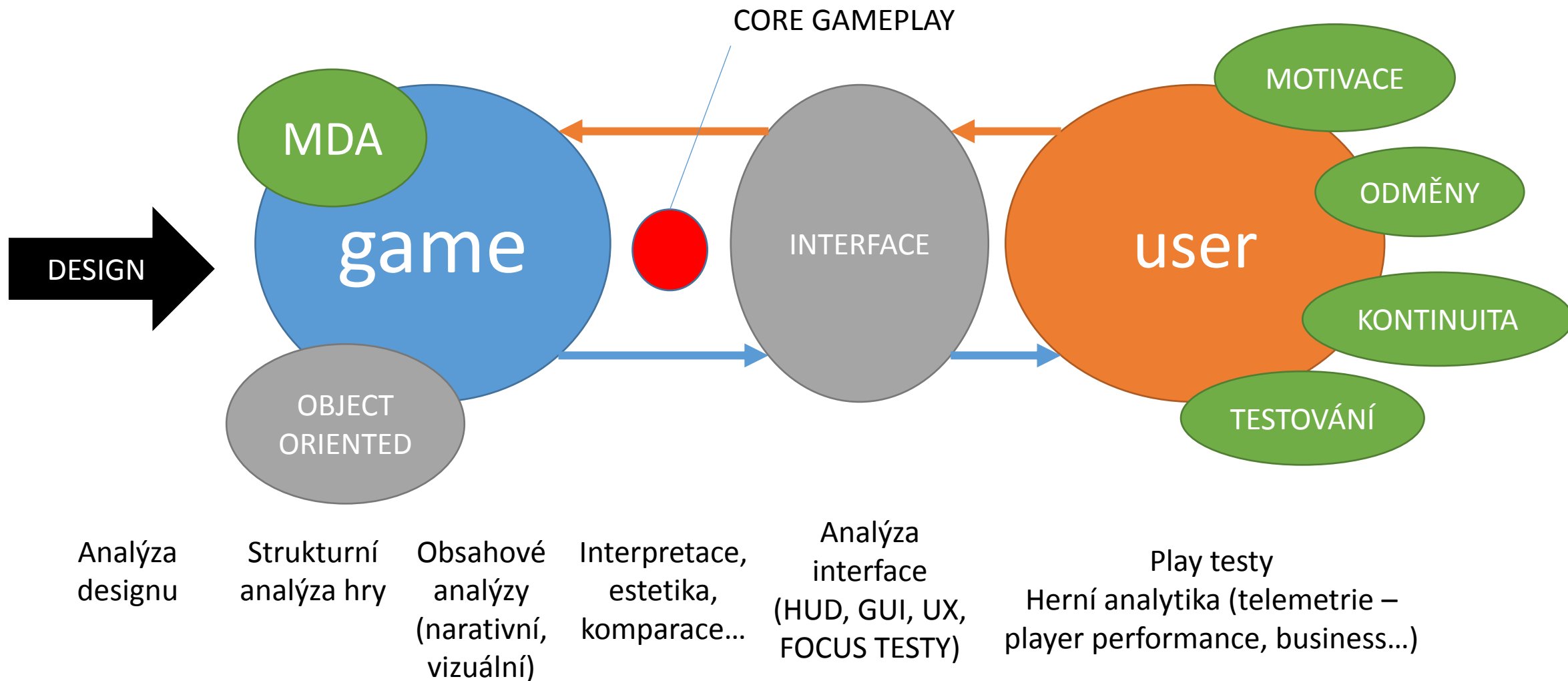
Proceduralita a proceduralizace

# GAME vs USER





# Vzdělávání pomocí her / simulací



# Analýzy (digitálních) her

- *Designové*: analýza herních mechanik, pravidel, efekt změn na UX, herní analytika (telemetrie)
- *Funkční*: interface a metody ovládání (HW i v rámci hry), focus testy, play testy
- *Teoretické*: dle metodologie různých oborů (sociologie, teorie nových médií, historie, fan studies, psychologie...)
- *Obsahové*: podobně jako filmová studia, narativní / vizuální
- *Obchodní*: prodeje a revenue (f2p), tržní prostředí (trendy, typologie hráčů, typologie žánrů), náklady, výzkum konkurence

# Analýza (digitálních) her - zobecnění

## Naše nástroje:

- Data (číselné hodnoty, existující prvky)
- Objektívni kategorizace (seřazení objektívni prvků)
- Subjektívni data (pozorování, vlastní chápání skutečnosti)
- Subjektívni instinkt (např. při samotné tvorbě a koncepci; vernakulární teorie)

# Metody analyzování digitálních her

- **herní mechaniky, pravidla – designová**
- **tutorial, vstupní obsah – analýza onboardingu a retence**
- **herní analytika (telemetrie) – designová x businessová**
  - Předmět: data o hráčích, heat mapy, design hypotézy; Metoda: vizuální analýza, statistika, play test; Výstup: *Design rovnovážných nesymetrických multiplayerových map v League of Legends*
- **UX a vizuál – focus testy**
- **Ovládání, platforma, HW – play testy**
- **žánry, historie tvorby, jazyk média – teoretické**
- **subkultury, UGC, prosumer – teoretické**
  - Předmět: fanoušci, texty, tvorba; Metoda: mapování, kvantifikace, statistika; Výstup: *O kultuře moderů jako substitutech marketingu*
- **revenue, výkon reklam – obchodní**
  - Předmět: hráči, útrata inapp nákupů, timestamp, žánry; Metoda: statistika, korelace (čas, prostor, žánry); Výstup: *Hráči hry Hearthstone a motivy k nákupu booster packů*
- **konkurence, prodeje, saturace trhu – obchodní**

# Termíny - rekapitulace

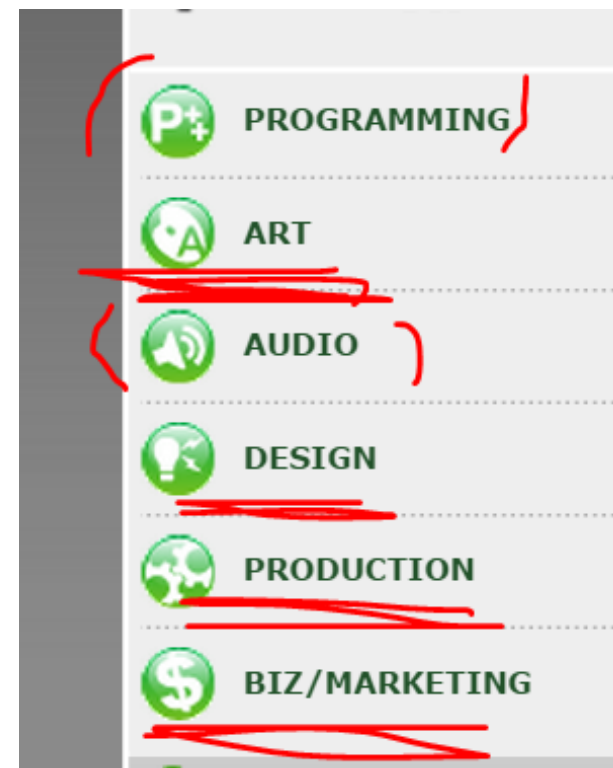
- tutorial
- pravidla
- onboarding
- telemetrie
- focus test x play test
- procedurální rétorika (I. Bogost)
- persvazivita
- rámování (S. Hall)
- proceduralizace
- revenue
- user generated content
- subkultury
- prosumer
- retence
- inapp
- UX
- typologie žánrů / hráčů

# TAKEAWAY

- herní principy (opakování)
- „typologie fun“ x kategorizace zážitku
- procedurální rétorika
- analytický náhled na hry
  
- Co s tím?
  - podklad pro workshop
  - jazyk pro analýzu a design her
  
- Co dál?
  - 7.10. Workshop – game design
  - 14.10. přednáška: kybertext, magic circle, emergentní gameplay, narativita her

## Do příště malý úkol:

Vyberte si 1x článek na <http://www.gamasutra.com> a napište na něj krátké shrnutí, vložte do odevzdávný.



?

Jak byste přenesli <váš oblíbený film> v deskovou kru za použití karet?

...