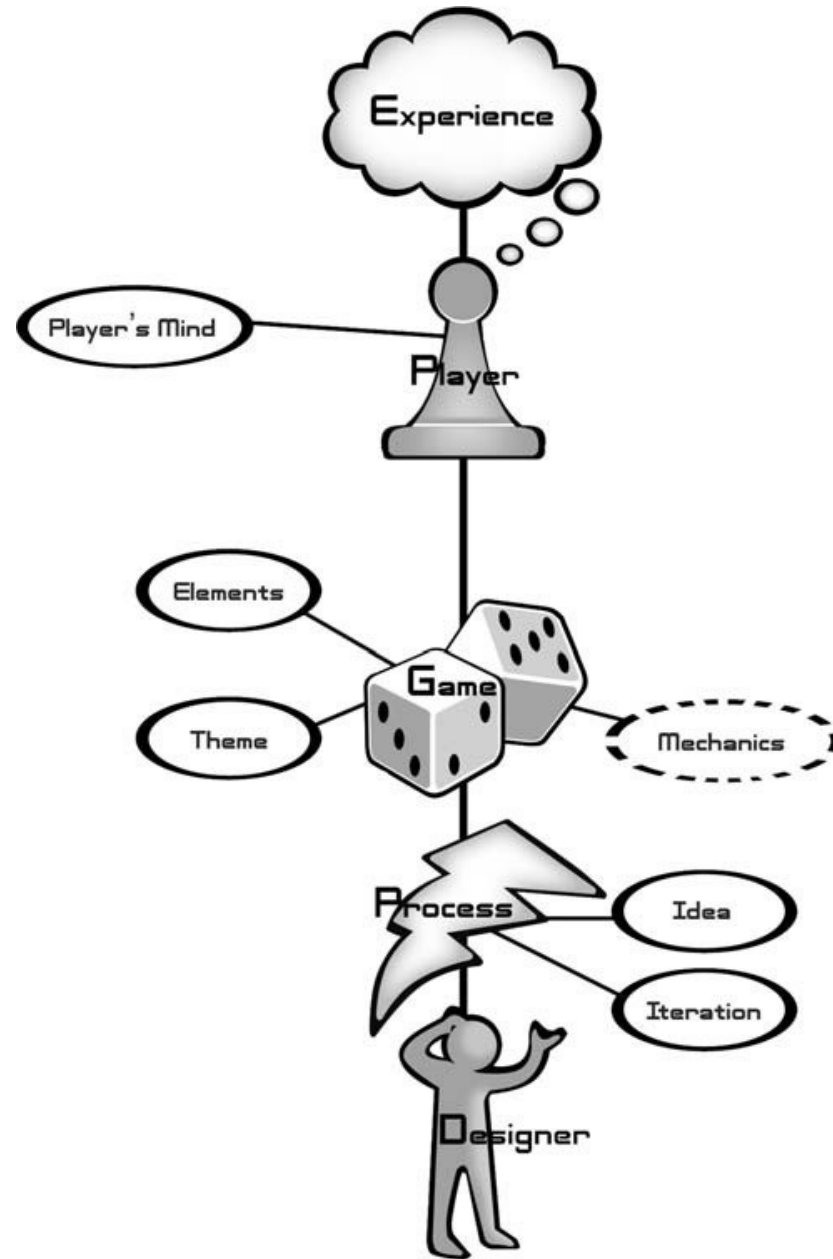


Digitální hry

VIKMB31 (podzim 2015)

Herní mechaniky III., pravidla a vyprávění

Herní mechaniky III



Magic circle

Huizingův pojem

Hra jako činnost svobodná,
v opozici k vážnosti

Při hraní jsme v magickém kruhu
jiného světa

Jiná pravidla

Jiný narativ

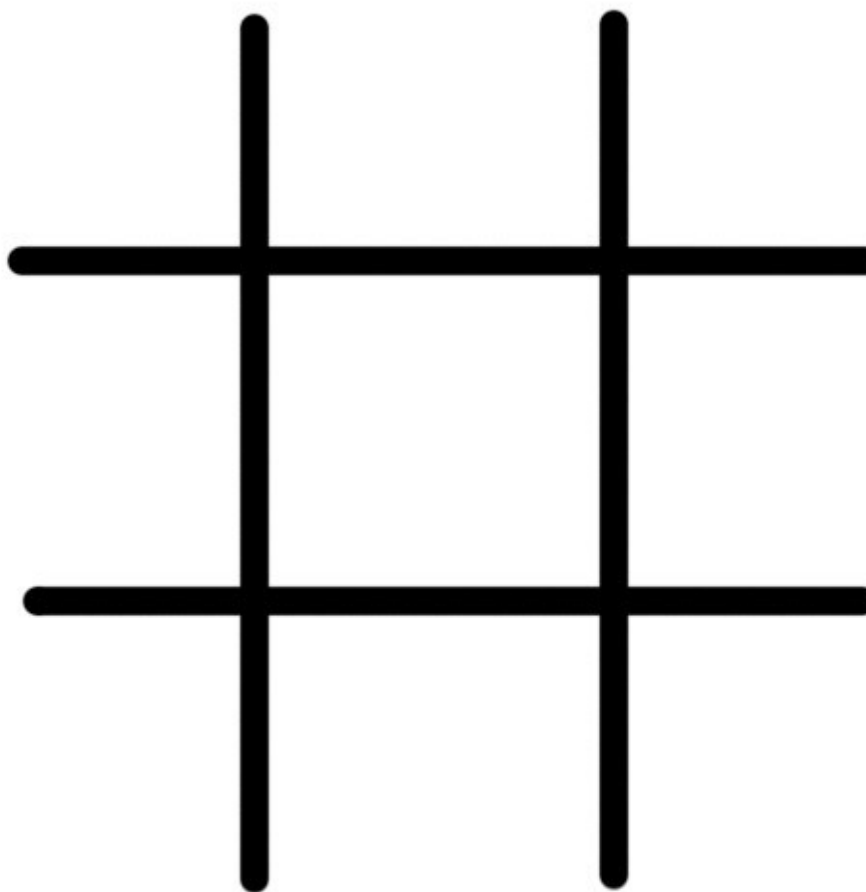


Prostor jako herní mechanika

Spojený X oddělený

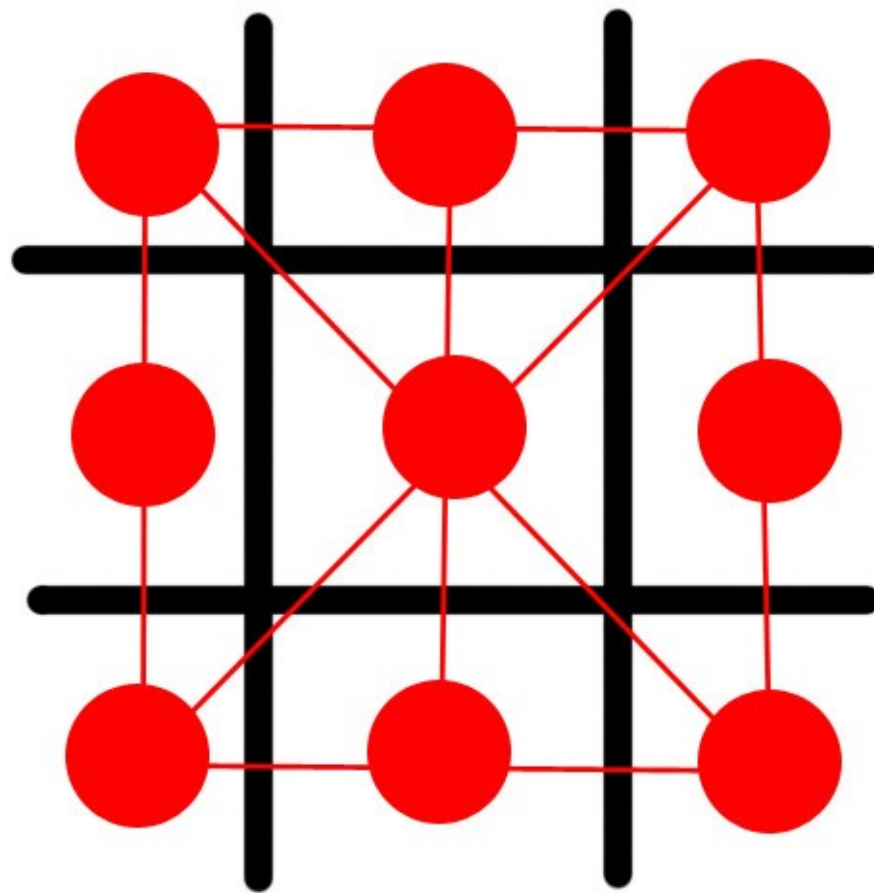
Jednu a více dimenzí

Piškvorky: kolik dimenzí má
herní plán?



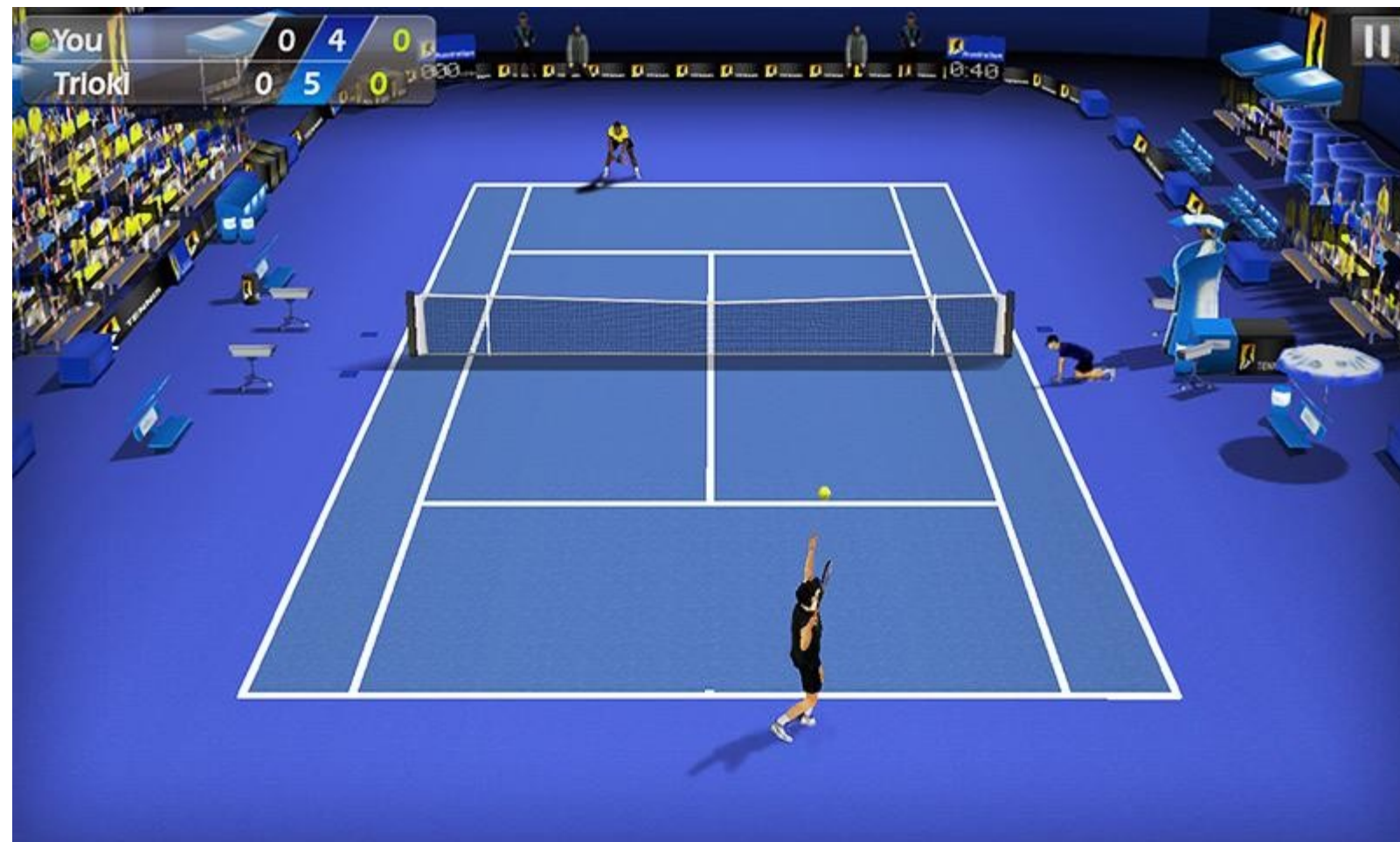
Prostor jako herní mechanika

Nulodimenzionální prostor spojený
Vazbami



Prostor jako herní mechanika

Kolik dimenzí má
tenis?



Prostor jako herní mechanika

Až budete designovat svůj prototyp, ptejte se:

Je prostor oddělený, nebo spojitý?

Kolik máme dimenzí prostoru?

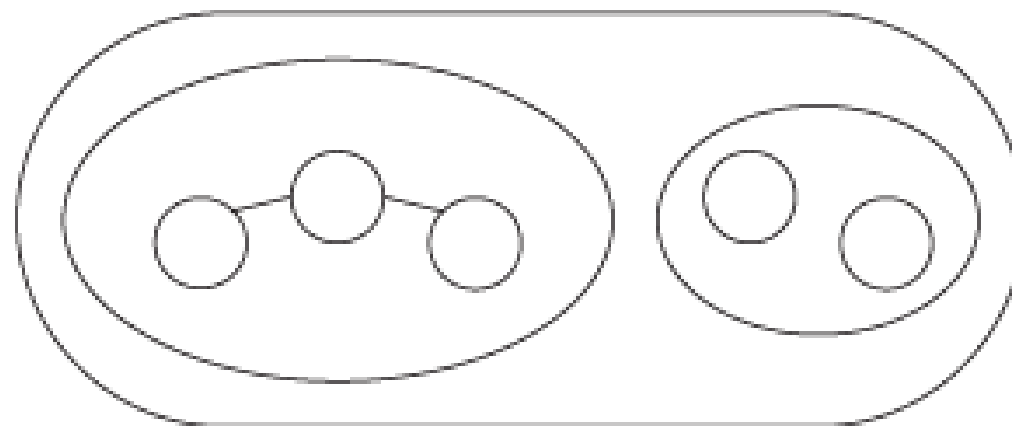
Jaké jsou hranice prostoru?

Jsou tam „podprostory“? Jak jsou spojené a

oddělené?

Je více možností, jak zpracovat abstraktní model

naší hry?



Pravidla

Jsou jedním ze souborů mechanik.

Ve skutečnosti jsou **zásadní mechanika**. Definují prostor, objekty, hráčské akce následky těchto akcí, limity akcí a cíle.

Jinými slovy – umožňují spouštět všechny ostatní mechaniky a **definují cíle hry!**

Cíle

Schell je řadí do pravidel

Musejí být:

- 1. Konkrétní**
- 2. Dosažitelné**
- 3. Hodnotné (rewarding)**

Existují i pravidla nepsaná – asi nebudeme předpokládat jako vhodné chování při hraní deskovky mlátit soupeře lopatou

Rules vs Fiction

Fikce a by měly být v souladu, ale málokdy tomu tak je

Proč?

Přestože jsou rozdílné, hráč zakouší obojí zároveň

Je důležité nemást rozporem mezi fikcí a pravidly hráče

- příklady

Rules vs Fiction

Jak zakomponovat do fikce obtížnost?

Dáte při fikce vs. Pravidla přednost fikci, či pravidlům?

-Hitman

-Call of Duty, Battlefield

Rules vs Fiction



Tvorba her = x

Zadavatel: (často sám designér)

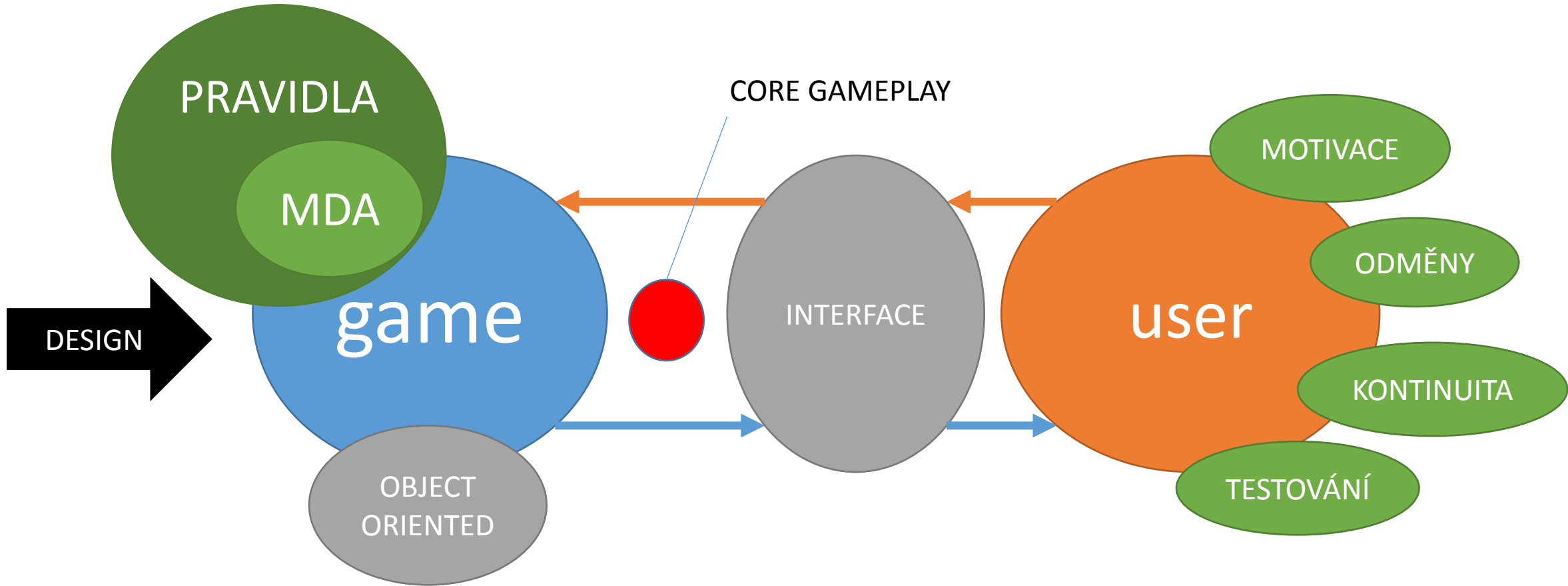
... splnění konkrétního cíle (prodej, zájem, naučení, data mining, testování...)

Designér:

... aby hráč investoval co nejvíce času

Hráč:

... plnění potřeb (zábava, pocit posouvání se – progress, učení, spektakl, příběhový zážitek...)



Tutorial

- *„a period of study with a tutor involving one student or a small group“*
- *„A tutorial is a method of transferring knowledge and may be used as a part of a learning process. More interactive and specific than a book or a lecture; a tutorial seeks to teach by example and supply the information to complete a certain task.“*
- Co je nutné předat, aby hráč vaši hru mohl hrát?

Přemýšlejte, jak váš prototyp naučíte babičku.

Interface – překážka

- Interface a UX
- Spatial x Meta
- Diegeticky x nediegeticky
- Svět x Narativ
- Direct feedback



IN THE 3D GAME WORLD

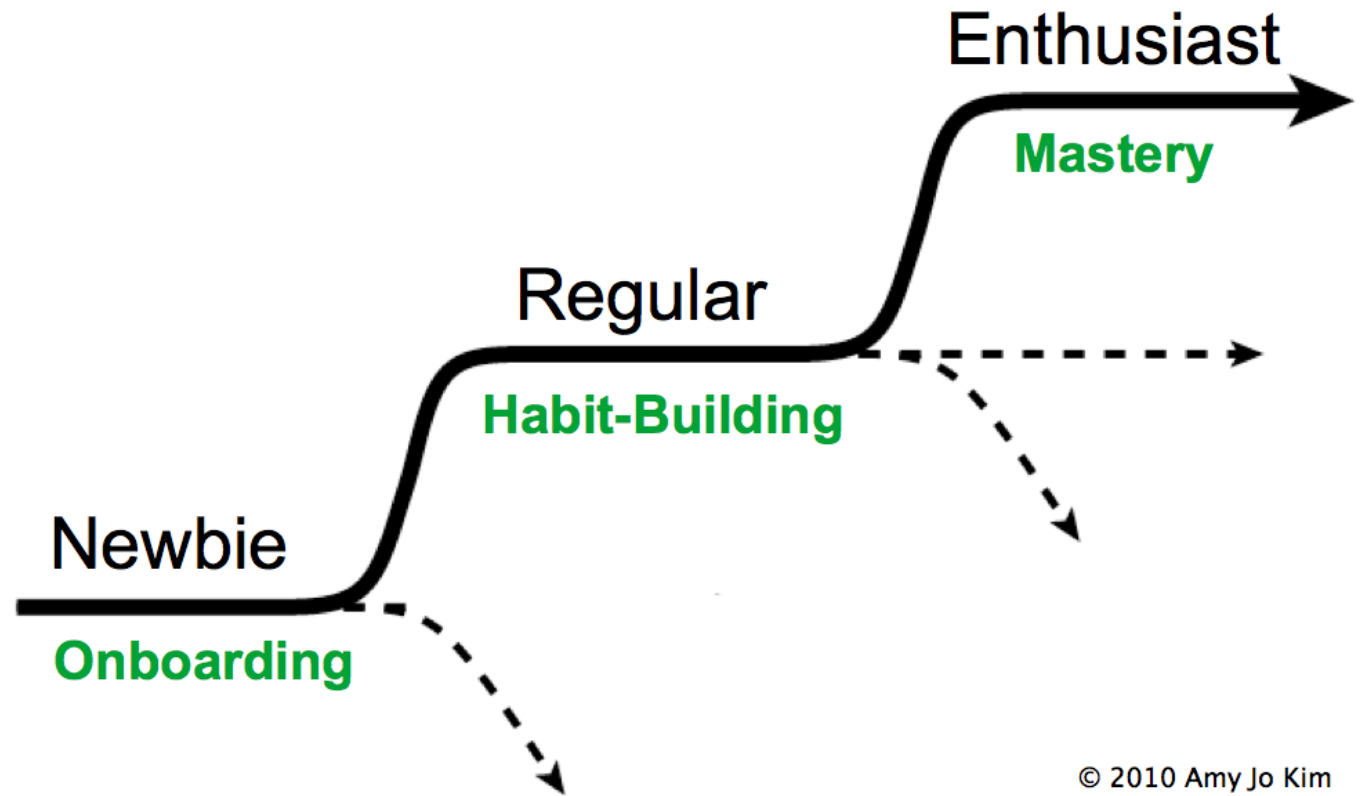


IN THE GAME'S NARRATIVE

Onboarding

- Od tutoriálu k pochopení herního systému.
- Organické vs lineární
- Explorativní vs dirigované

The Player Journey

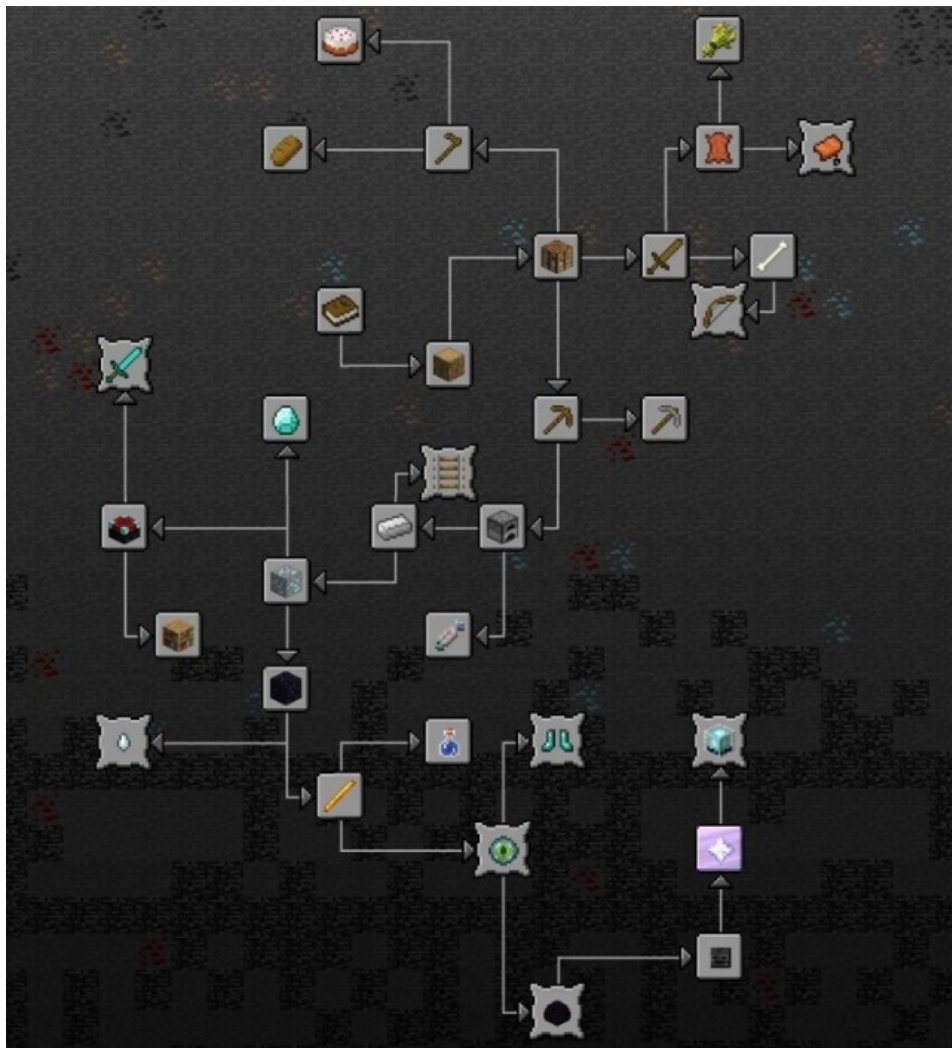


Lineární progres

- kontrolovatelné
- lze balancovat testováním
- lze predikovat trasy / buildy
- Příběh jako progres?



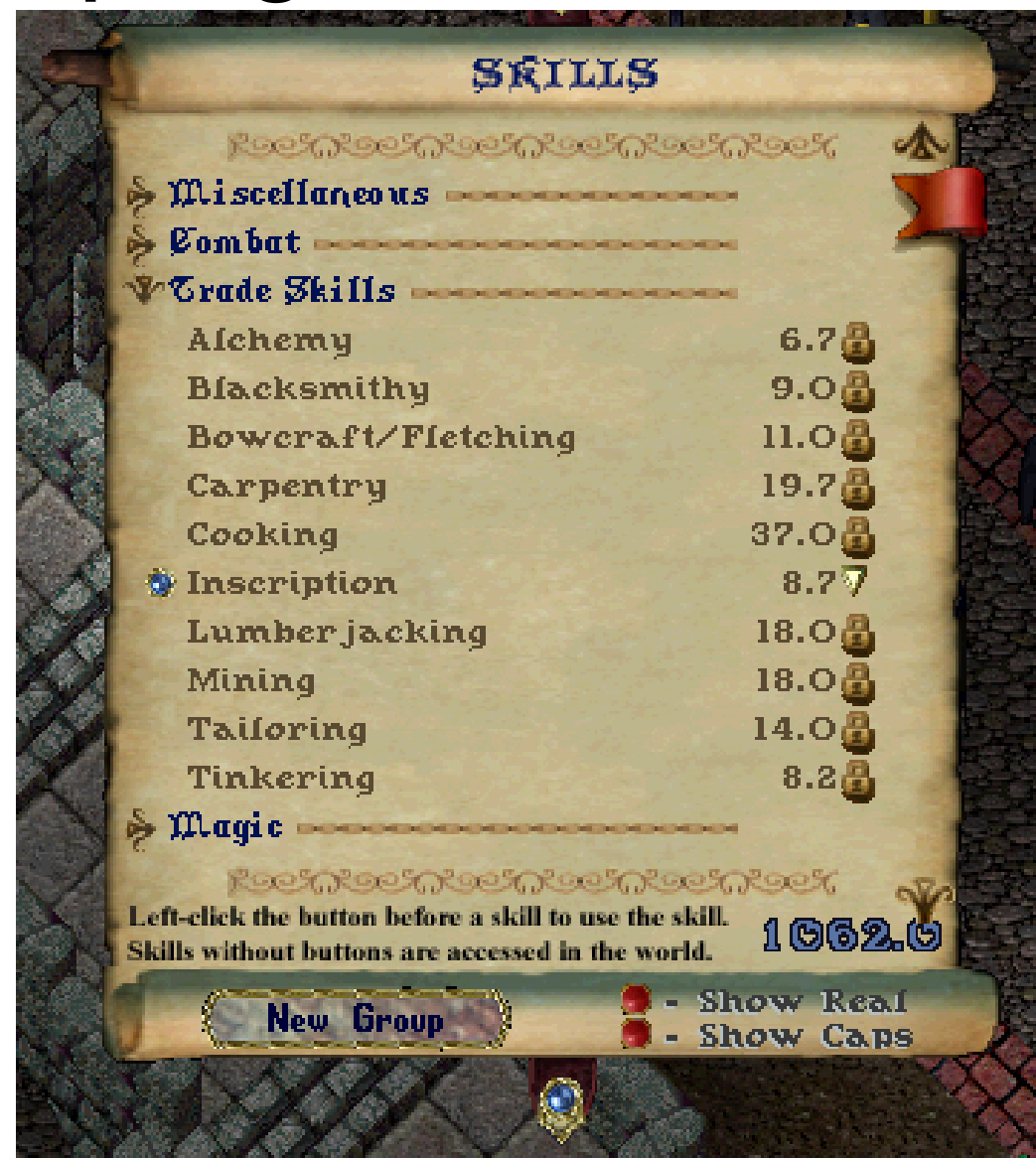
Pseudo-organický progres



- kontrolovatelné (omezení prostorem, dostupností surovin)
- hůře „balancovatelné“
- lze predikovat rámce

Organický, explorativní progres

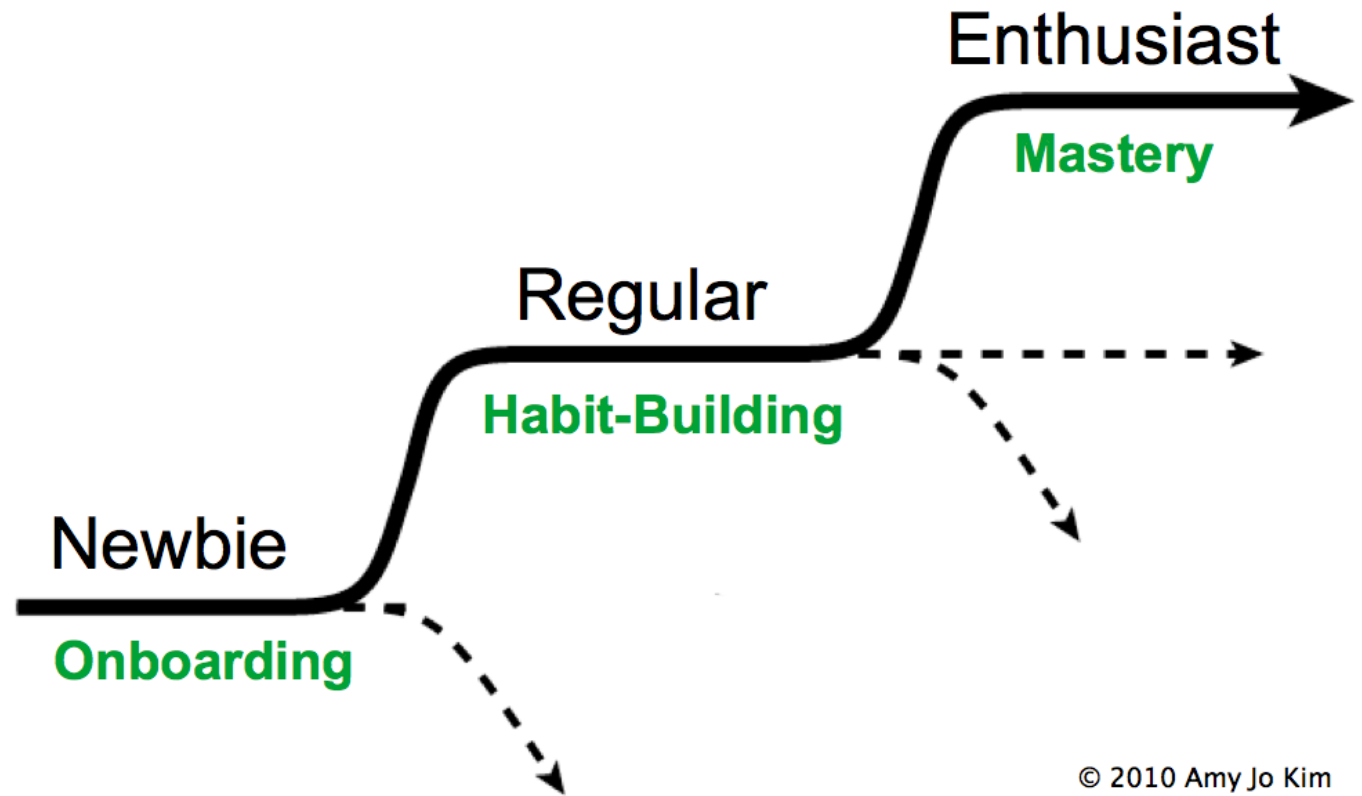
- progres nekontrolovatelný
- omezení prostorem
- design úměr / poměrů
- optimalizace procesů
- Ještě těžší v PvP.



post-tutorial motivátory

The Player Journey

- kompletace
- explorace
- spektákl
- výzvy
- soupeření
- „skill shaping“
- achievementy
- ...



Shrnutí

- magic circle
- prostor
- pravidla
- fikce
- tutorial
- interface
- onboarding
- progres

...