

# Digitální hry – analýza a design

VIKMB31 (podzim 2015)

WORKSHOP II. – onboarding, tutorial, pravidla

# Harmonogram workshopu

- 10 min – analýza hry v čem je jiná než její základ
- 10 min – shrnutí prototypů – název hry, cíl hry, winning conditions (text, public)
  - Jak v bodech vysvětlíte změnu hry / core gameplay vaší hry?
- 5 min – Co je to game play loop (herní smyčky)?
- 15 min – identifikace herních smyček (text)
- 5 min – ukázky herních smyček (od každého týmu, public)
- 15 min – návrh tutoriálu (text)
  - Jak naučit hru v postupných krocích? Využijte zřetězení herních smyček.
  - Jak dostat hráče *na palubu*? V čem je onboarding jiný, než tutorial?
- 10 min – identifikace taktik (*advisory rules*) – (text)
  - Existují nějaké herní smyčky mimo pravidla? Pro taktiku, strategii?
- 15 min – závěrečný pitch všech projektů
- = 90 min

# Analýza hry: jedinečnost? – 10 min

- V čem je vaše hra jiná?
  - Jaká je vaše hlavní změna?
  - Co tvoří jádro vaší hry?
- 
- výstup => text do dalšího bloku

# Shrnutí prototypů – 10 min

- název hry
  - cíl hry
  - winning conditions
  - Jak v bodech vysvětlíte změnu hry / core gameplay vaší hry?
- 
- => výstup text, public

# Co je to game play loop?

To, co hráč dělá znova a znova za určitým cílem.

FPS:

1. Najít cíla target appears
2. Zamířit na cíl
3. Zmáčknout kohoutek
4. Zasáhnout cíl
5. Cíl ztrácí životy

# Co je to game play loop?



Řetězení akce-reakce

Primární smyčka (jednoduché akce)

Sekundární smyčka (jednoduché cíle)

Terciální smyčka (složité cíle)

# Identifikace herních smyček – 15 min

- Začněte od těch nejjednodušších.
  - Vždy akce – reakce.
  - Pokračujte smyčkami, které nastávají v polovině či v závěru hry. Mohou i nemusí existovat, záleží na designu hry.
  - Můžou to být i stavy, „obrazovky“, dokončení kapitoly...
- 
- => výstup text do dalšího bloku

# Ukázky herních smyček – 5 min

- Příklady herních smyček od každého týmu

- => výstup public



# Návrh tutoriálu – 15 min

- návrh tutoriálu
  - Jak naučit hru v postupných krocích?
  - Využijte zřetězení herních smyček.
- V čem by byl onboarding jiný?
  - Onboarding se snaží o stejný cíl, ale jinými prostředky. Z hráčova pohledu je to neintencionální učení se pravidlům a herním
- => výstup text do dalšího bloku

# Návrh tutoriálu – 20 min

Jak na taktiky?

- Existují pravidla, která nejsou napsána v pravidlech?
  - Jak byste je zahrnuli do tutoriálu
- 
- => výstup text do dalšího bloku

# Závěrečný pitch - 5 příprava + 10 min public

## Příprava

- Jméno hry:
- Cíl hry:
- 1 věta:
  
- Herní smyčky:
- Taktiky:
- Tutoriál vs onboarding:

**1 A4 výstup (textů) za tým => do ISu**

# Closeup:

*Co by kdyby ... byl váš prototyp  
zpracován jako digitální varianta  
deskovky?*

*Co by kdyby ... se váš prototyp měl hrát  
za využití fyzického prostoru?*