

Digitální hry II.

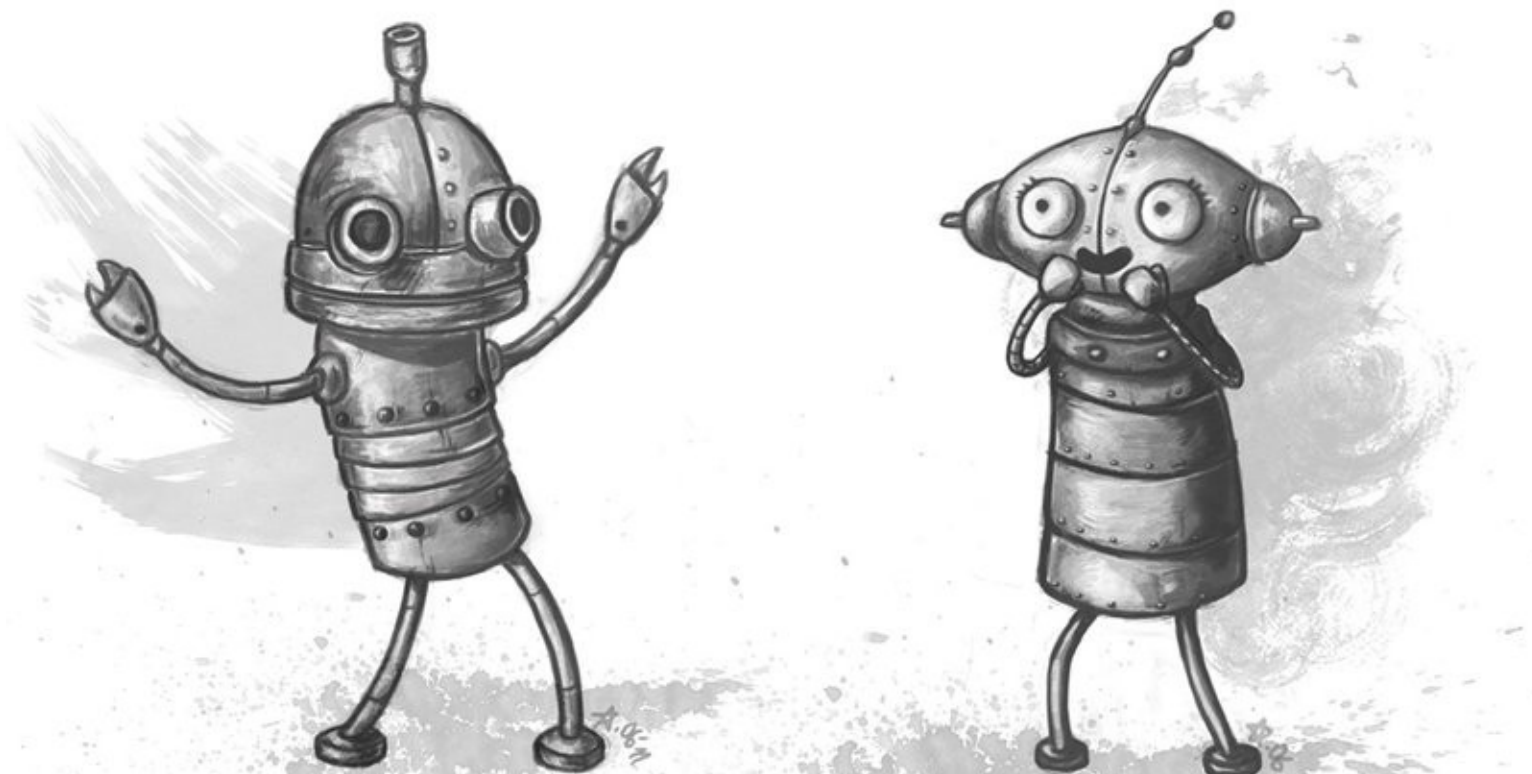
VIKMB31 (PS 2016)

MDA shrnutí, herní analýza, zakončení a příprava na workshop

Zdeněk Záhora; zzahora@mail.muni.cz

MU Game Studies, z.s. - www.gamestudies.cz

Vaše výstupy



Mechanics

Pod pojmom mechanika si predstavujem základné funkcie hry či už digitálnej alebo analógovej. V digitálnom prostredí sa jedna o naprogramované funkcie a algoritmy, vďaka ktorým hra funguje v prvom rade a ktoré dovoľujú užívateľom vykonávať základné funkcie hry. Ide o vnútornú kostru každej hry.

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 označuje herní mechanizmy, díky kterým se hráč může lépe ponořit do hry (na základě dynamiky vzniká estetika). Dovolují hráči s hrou pracovat tak, aby si ji mohl přizpůsobit ke svému obrazu, využívat v ní své vlastní strategie a hlouběji se ponořit do herního světa.

...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

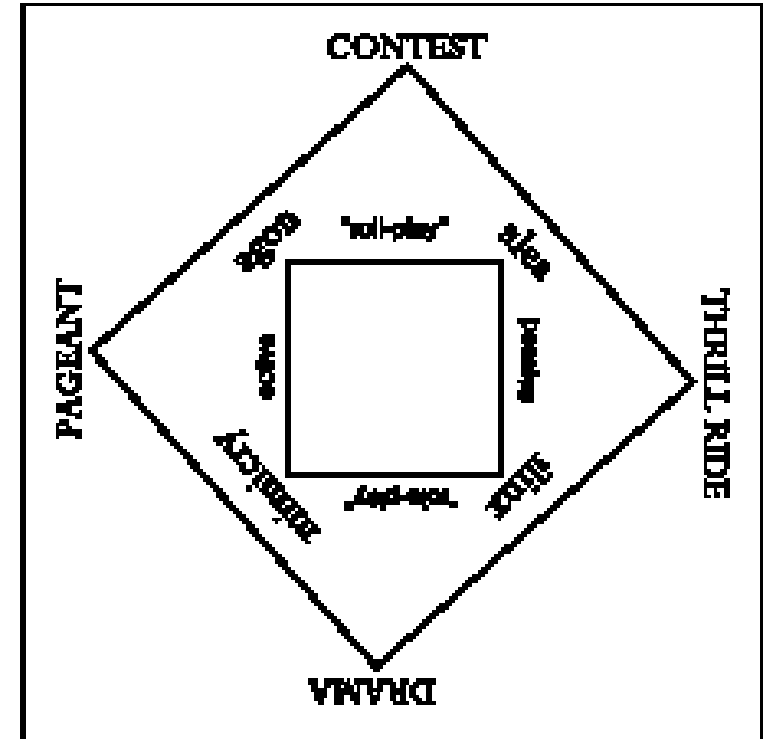
Journey

Brothers: Ta

Two Sons

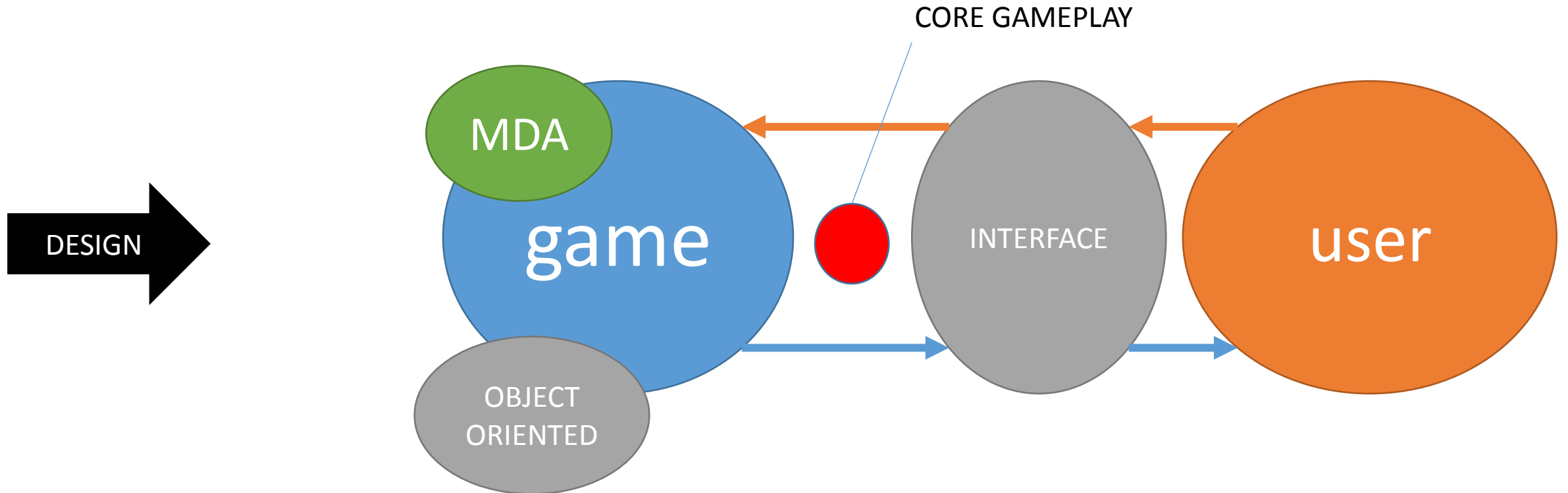
LoL

...

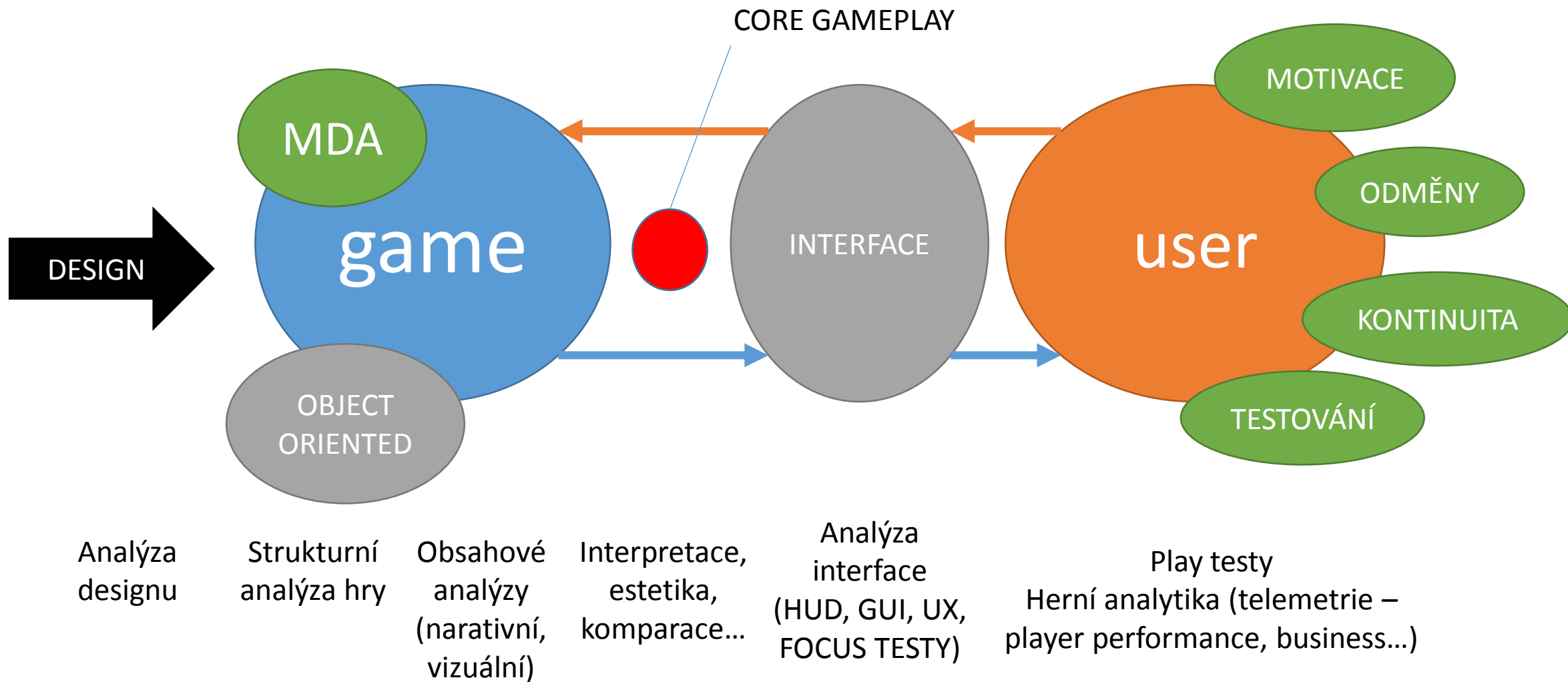




GAME vs USER



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)
- Objektivní kategorizace (seřazení objektivních prvků)
- Subjektivní data (pozorování, vlastní chápání skutečnosti)
- Subjektivní 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**



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

Rétorika

Bogost hovoří o hrách jako simulaci

Neplést s metaforou (Passage)

Proceduralita

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!**

A co prostor?

Příklad práce s prostorem ve hrách

- *Šachy* (15. století) – jednotlivá políčka na bitevním poli jsou podstatná pro interakci herních elementů. Šachy jsou prostorovou dvojicí souřadnic, mechanismus řešení setkání figurek (na základě jejich typů a posloupnosti událostí – kdo byl první).
- *UFO: Enemy Unknown* (1993) – každá mise je generována z definované množiny prostorových celků. Stěny, stromy a jiné překážky jsou zničitelné za pomoci výbuchu či silných laserových zbraní. Hráč i vetřelci dokáží účelově prostředí ničit a je nutné započítat tento herní prostorový element do strategie hráče.

Příklad práce s prostorem ve hrách II.

- *Polda* (1998) – prostor je nejen nosičem příběhu, ale obsahuje i předměty, hádanky a interaktivní body, které posouvají příběh hry k cíli a dokončení.
- *Člověče nezlob se* – není důležité, jak dalekou jsou od sebe jednotlivá políčka cesty do domečku.
- *Kuželky nezlobte se* – i samotná velikost hracího plánu je důležitá, kvůli porážení kuželek kostkami.

Herní smyčky

- Máme jednotlivce (*prvek systému*), který má nějaké motivy (*něco chce*) a vstupuje do systému, který plní jeho přání (*výstup; online platba, zápůjčka motorové pily*).

- Herní smyčky odpovídají na různé typy motivací konkrétní odměnou (herní předměty, posun v příběhu, dokončení kapitoly, udělení trofeje... apod.). Modelování takových smyček je jedním z designérských postupů předprodukční fáze tvorby her. Herní smyčky nemusí být kdovíjak složité, aby byla hra zábavná, a jejich základní struktura odpovídá schématu:

cíl > překážka > odměna (+ nový cíl)

- **Příklad herních smyček I**

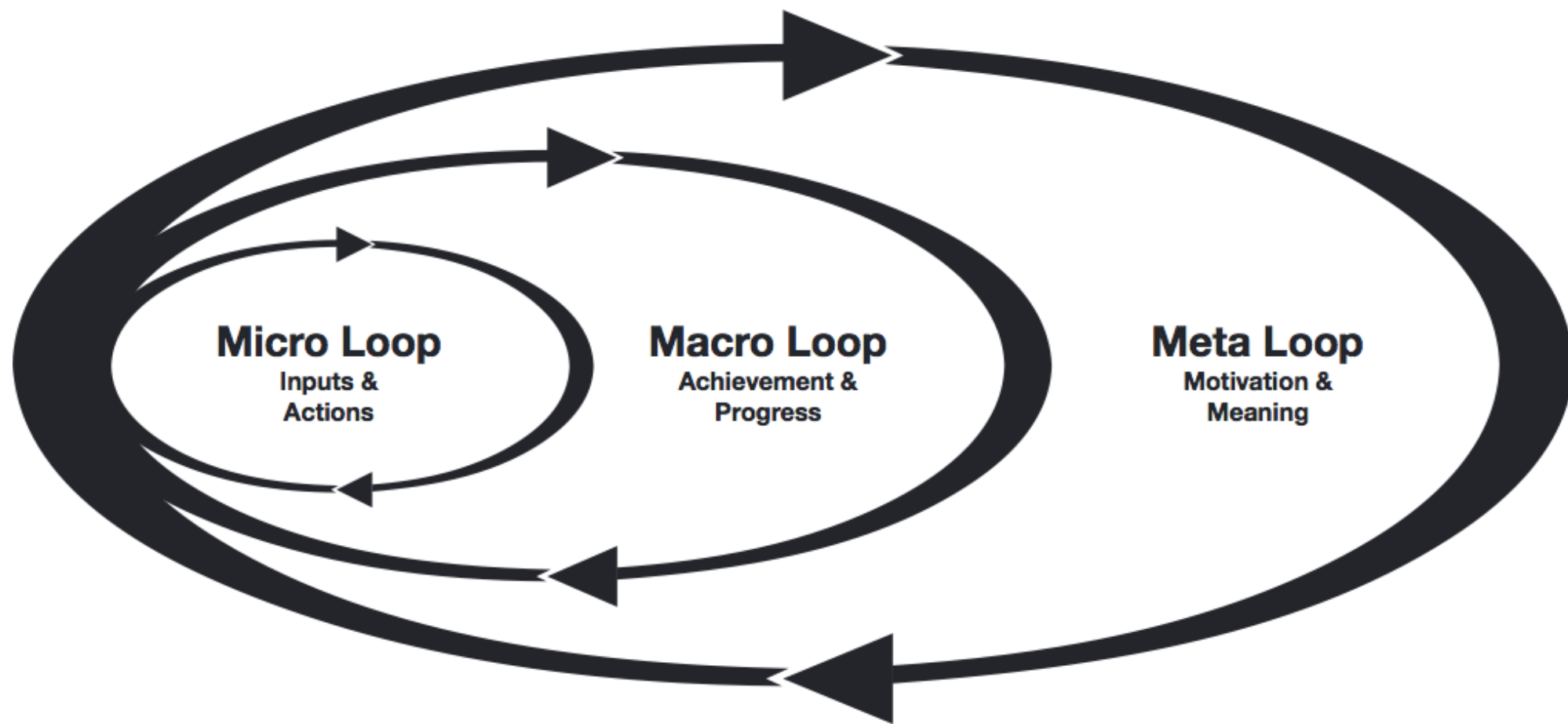
- Hra *Diablo* (1996) a případně celá tato série, lze zjednodušit na herní smyčku:

- znič nepřátele > získej zlato > nakup nové zbraně a zásoby + znič silnějšího nepřítele.

- Pro pozdější díly série pak:

- znič nepřátele > získej nové zbraně + znič silnějšího nepřítele.

- **Příklad herních smyček II**
- *Ve hře Člověče nezlob se lze za herní smyčku označit následující:*
- *cíl: dojít do domečku co nejrychleji*
 - *akce: vhodný hod 6ky > nasazení figurky*
 - *reakce: radost, úspěch*
 - *akce: nasazení figurky > okruh bez vyhození > zaparkování v domečku*
 - *reakce: úspěch, radost, blíže cíli*
- *cíl: porazit nepřítele*
 - *akce: vhodný hod > vyhození protihráče*
 - *reakce: soupeření, zákeřnost*
- *cíl: nebýt agresivní*
 - *akce: vhodný hod > možné vyhození protihráče > pohyb jinou figurkou*
- *reakce: altruismus, velkodušnost.*



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

HERNÍ ELEMENT	REPREZENTUJE
mechaniky	„co“; akce
dynamiky	„jak“; způsob využití akcí
estetika	„jaký efekt“; estetické reakce
prostor	„kde“; prostor akcí
pravidla	„jak ano/ne“; hranice akcí
cíle	„proč“; příčiny akcí
herní smyčky	„proč znovu“; motivace opakování akcí

TAKEAWAY

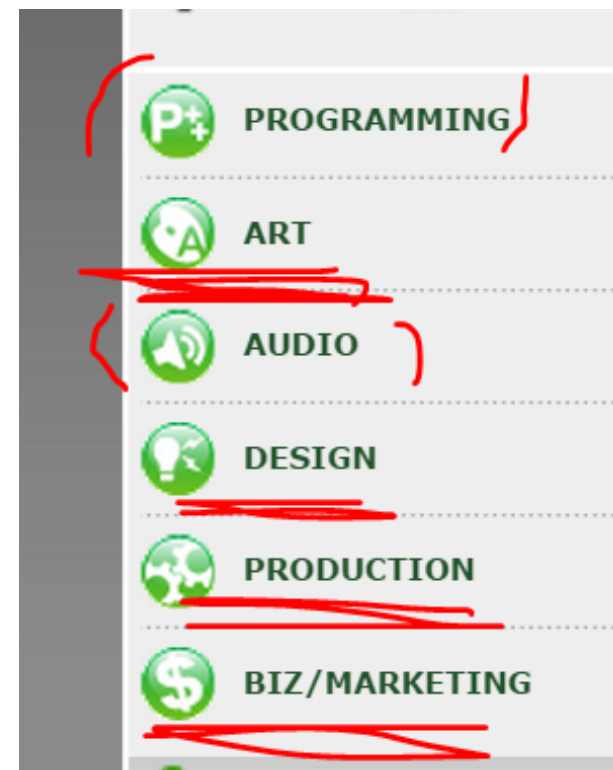
- herní principy (opakování)
- „typologie fun“ x kategorizace zážitku
- procedurální rétorika
- analytický náhled na hry
- pravidla a cíle
- herní smyčky

- Co s tím?
 - podklad pro workshop
 - jazyk pro analýzu a design her

- Co dál?
 - 10.10. Workshop – game design

Do příště malý úkol:

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



...