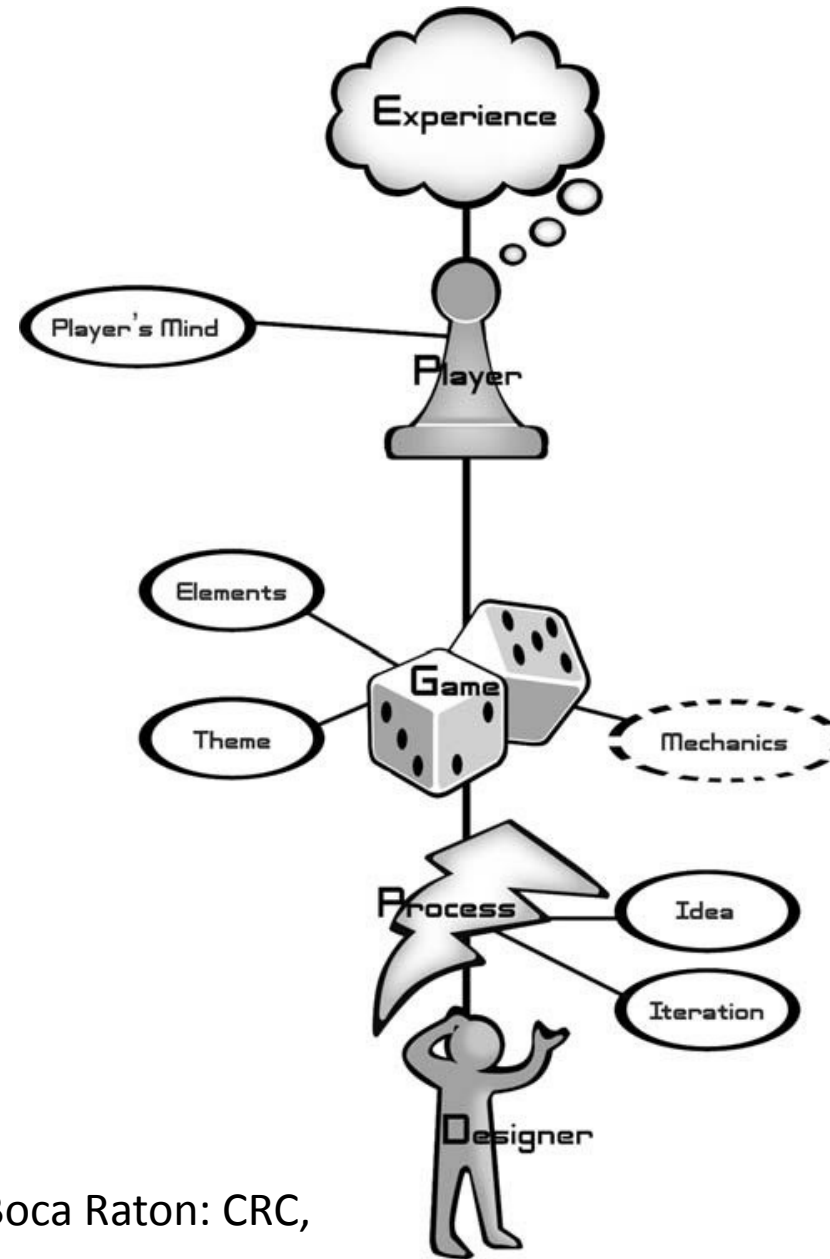


Digitální hry

VIKMB31 (podzim 2016)

Herní mechaniky III., pravidla a vyprávění

Herní mechaniky III



SCHELL, Jesse. *The art of game design: a book of lenses*. Boca Raton: CRC, c2008. ISBN 978-0-12-369496-6.

Magic circle

Huizingův pojem

Hra jako činnost svobodná, v opozici k vážnosti

Při hraní jsme v magickém kruhu

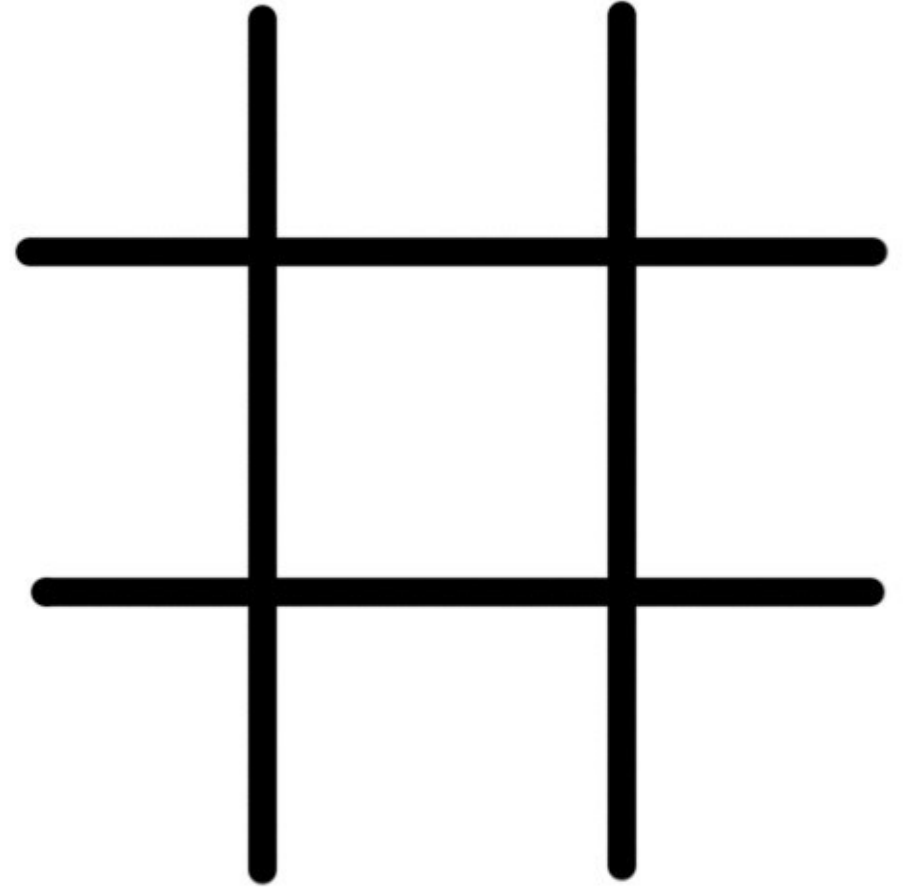
- Jiného světa
- Jiná pravidla
- Jiný narativ

J. Huizinga, *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin 2000



Prostor jako herní mechanika

- Spojený vs Oddělený
- Fyzický vs Virtuální
- Virtuální vs Aktuální
- Symetrický vs Nesymetrický
- Lineární vs Nelineární



Tvorba her = x

Zadavatel: (často sám designér)

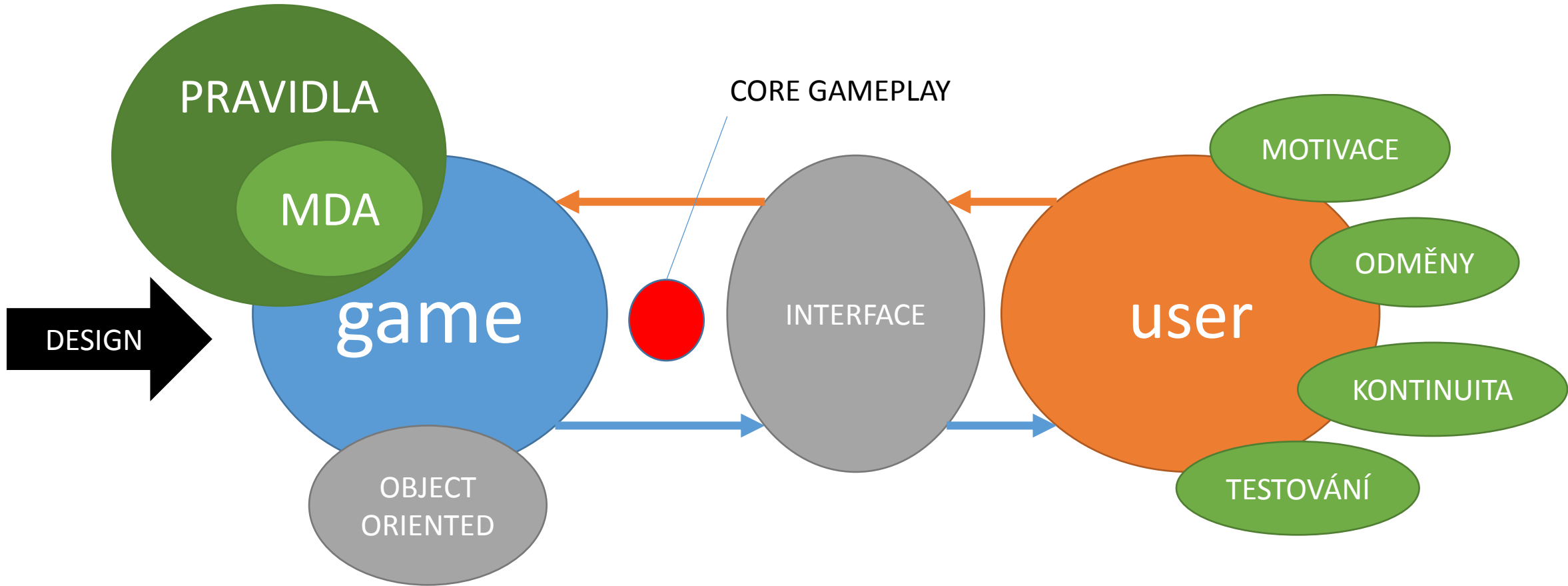
... splnění konkrétního cíle (prodej, zájem, naučení, data mining, testování...)

Designér:

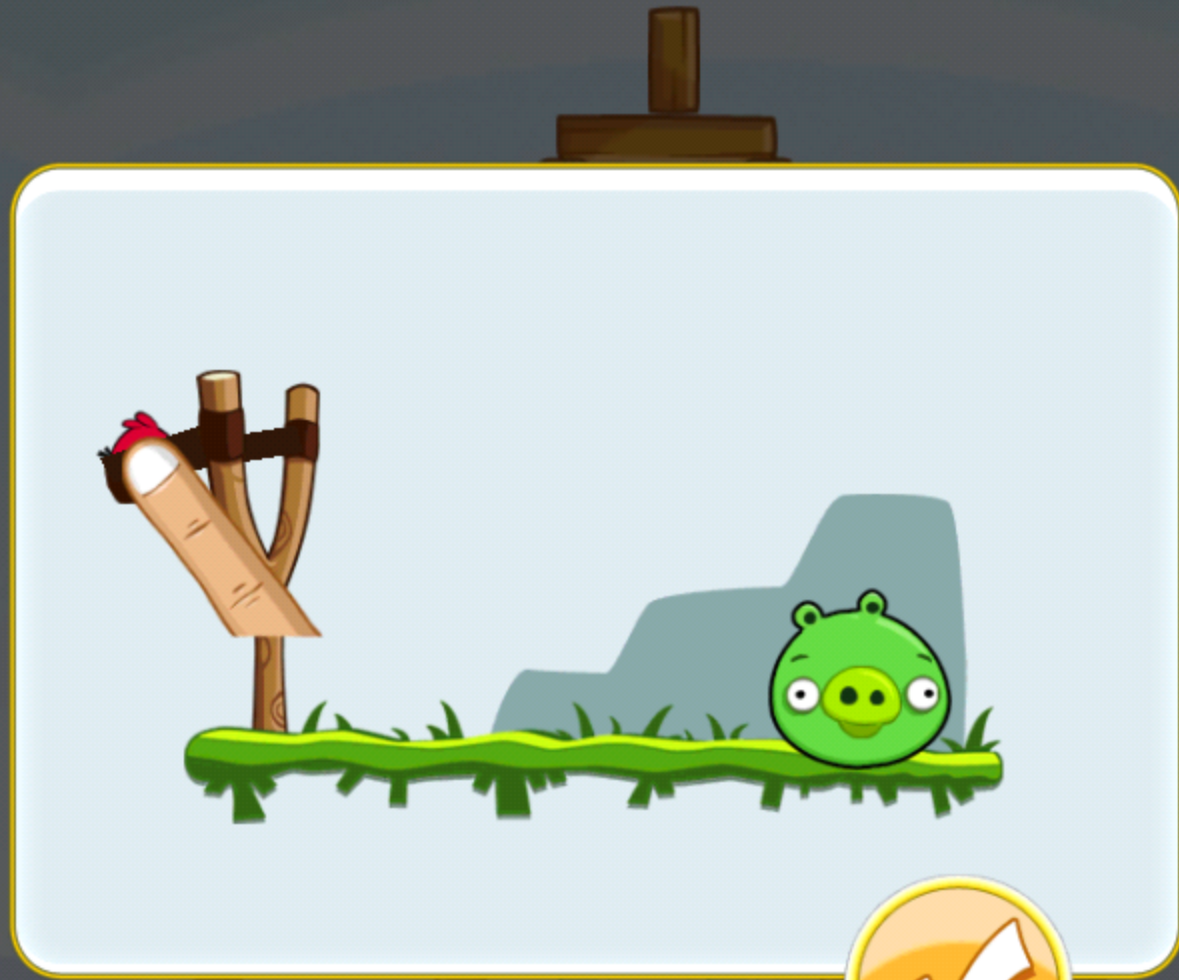
... aby hráč investoval co nejvíce času

Hráč:

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



SCORE
0



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.

Create Bins

- Favorites
 - + Maya
 - + mental ray
 - Surface
 - Volumetric
 - Displacement
 - 2D Textures
 - 3D Textures
 - Env Textures
 - Other Textures
 - Lights
 - Utilities
 - Image Planes
 - Glow
 - mental ray
 - Materials
 - Shadow Shaders
 - Volumetric Materials
 - Photonic Materials
 - Photon Volumetric Mat...

Materials

- dgs_material
- dielectric_material
- mi_car_paint_phen
- mi_car_paint_phen_x
- mi_car_paint_phen_x_p...
- mi_metallic_paint
- mi_metallic_paint_x
- mi_metallic_paint_x_pas...
- mia_material
- mia_material_x
- mia_material_x_passes
- mib_glossy_reflection

Materials Textures Utilities Lights Cameras Shading Groups Bake Sets Projects Asset Nodes

Work Area

place2dText... buttA_file2 advertise_0... mia_materi...

basket_mia.diffuse

Color History

Color Wheel

Ring Spectrum Image Blend

Numeric Input

RGB HSV

R: 1.000 G: 0.267 B: 0.000

Range: 0 to 1.0

Color Palettes

Default Load... Save...

Done Revert

Attribute Editor

List Selected Focus Attributes Show Help

basket_mia

Focus Presets* Show Hide

Sample

Multiple Outputs

Diffuse

Color

Weight 1.000

Roughness 0.000

Reflection

Color

Reflectivity 0.600

Glossiness 1.000

Glossy Samples 8

Highlights Only

Metal Material

Advanced Reflection

Refraction

Index of Refraction 1.400

Color

Transparency 0.000

Glossiness 1.000

Glossy Samples 8

Advanced Refraction

Anisotropy

BRDF

Translucency

Indirect Illumination Options

Ambient Occlusion

Interpolation

Bump

Advanced

Upgrade Shader

Light Linking

Select Load Attributes Copy Tab



Interface – překážka

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



IN THE 3D GAME WORLD



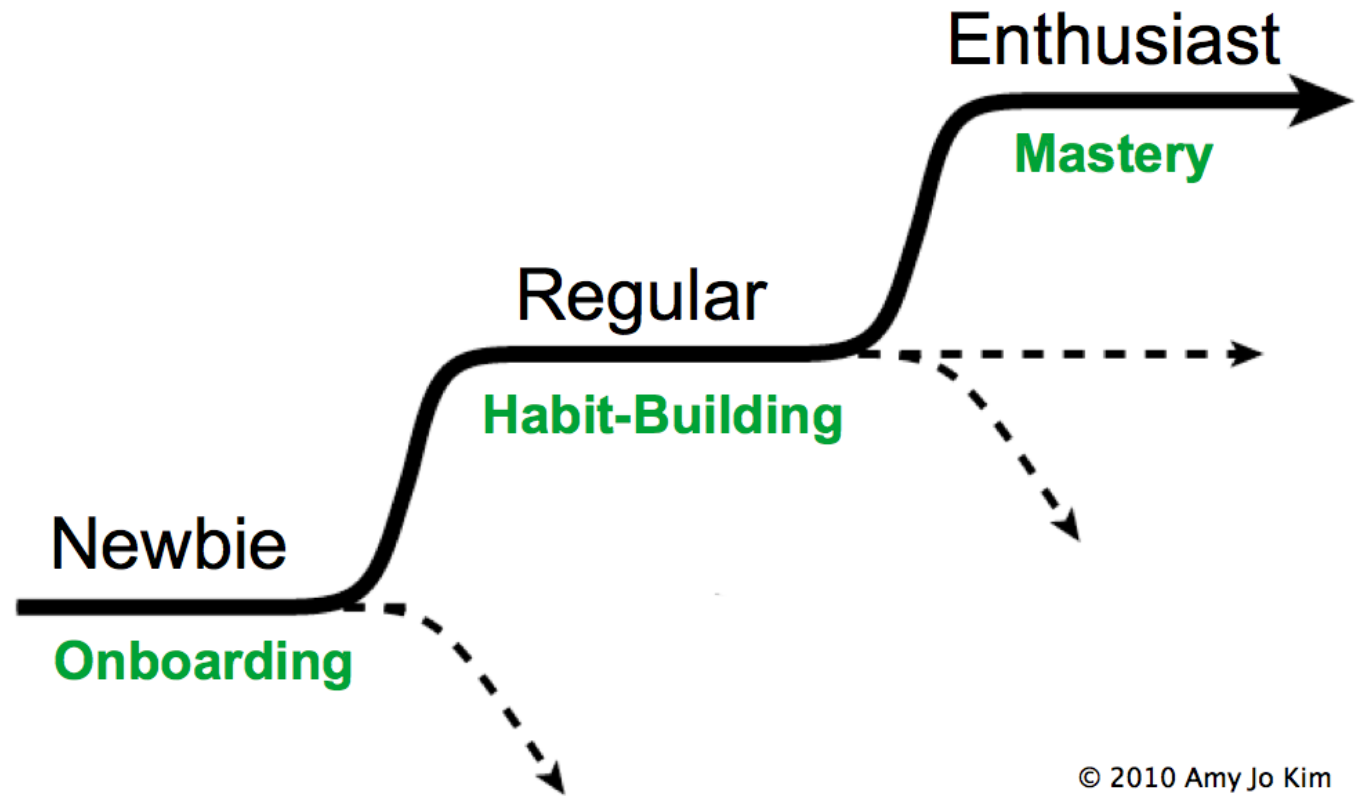
IN THE GAME'S NARRATIVE

ONBOARDING

Onboarding

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

The Player Journey

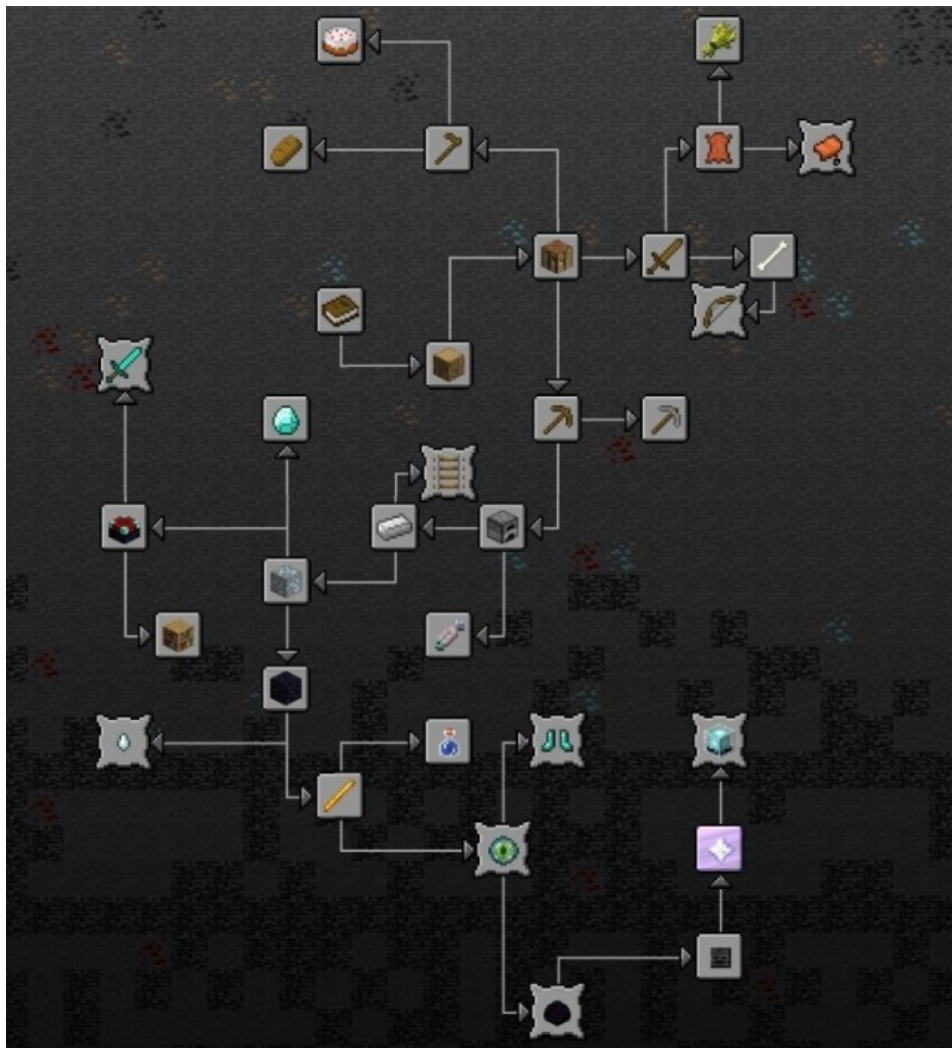


Lineární progres

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



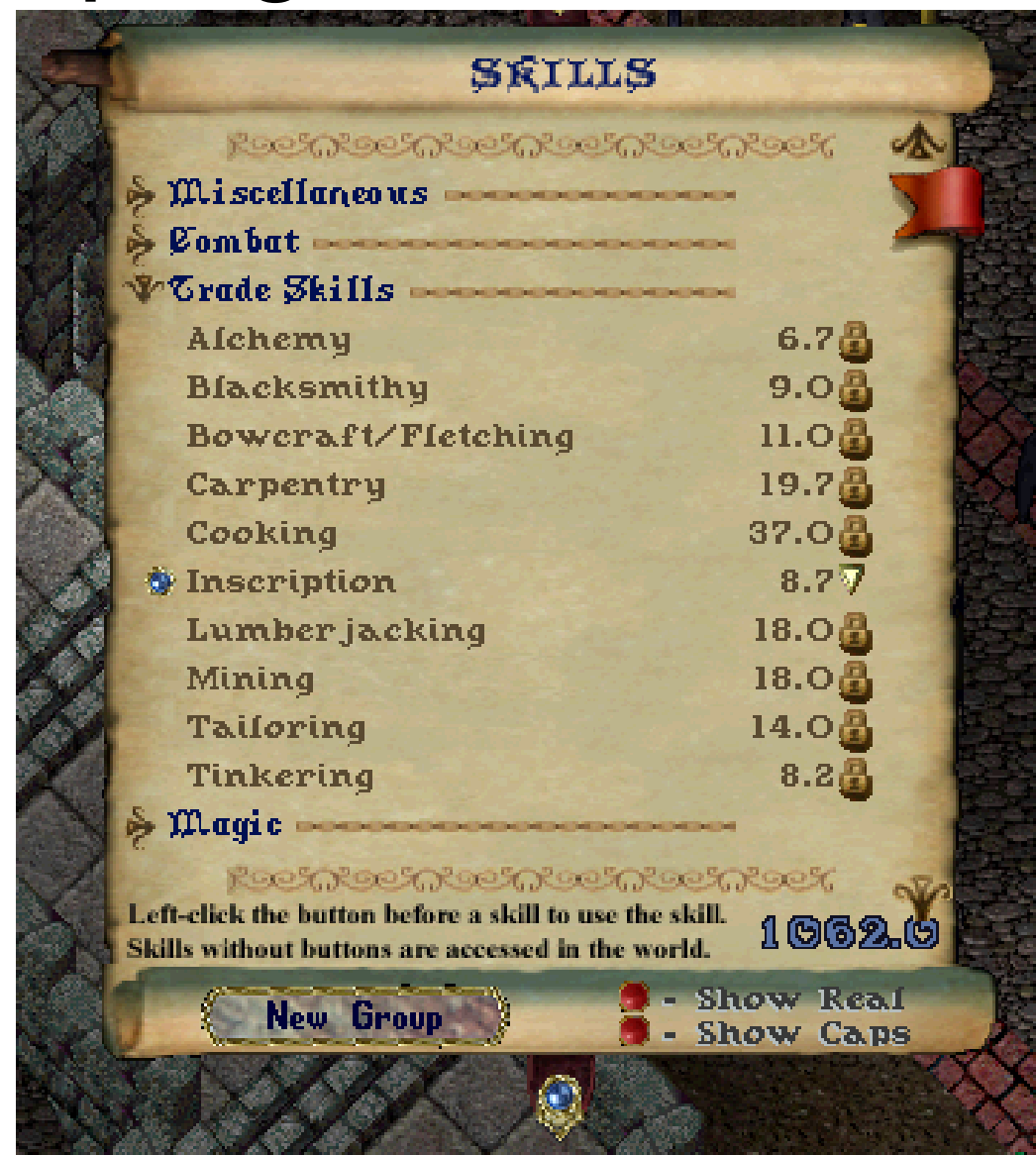
Pseudo-organický progres



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

Organický, explorativní progres

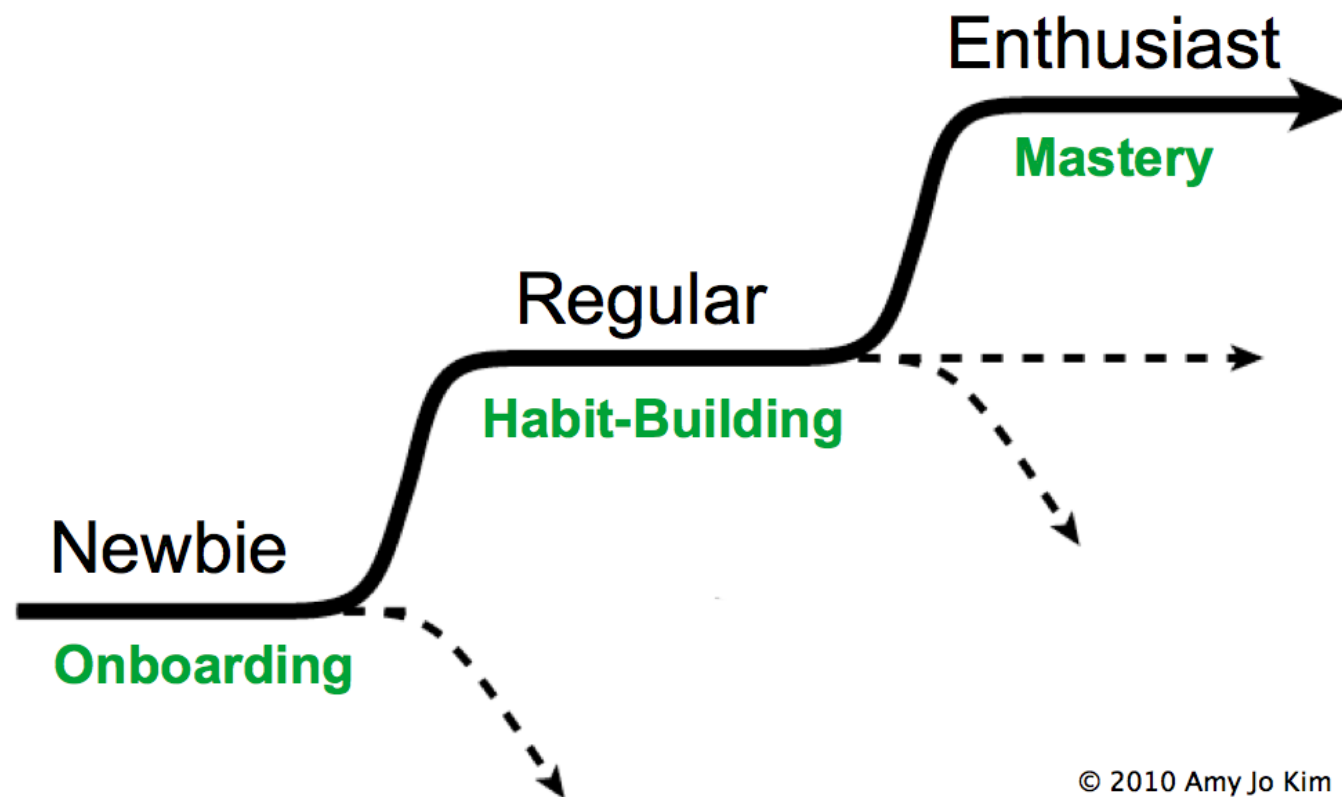
- progres nekontrolovatelný
- omezení prostorem
- design úměr / poměrů
- optimalizace procesů
- Ještě těžší v PvP.



post-tutorial motivátory

The Player Journey

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



SHRNUTÍ

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

Shrnutí

- Magický kruh
- Prostor
- Tutorial
- Pravidla
- Onboarding
- Interface
- Progress

...