

**M A S A R Y K O V A  
U N I V E R Z I T A**

FILOZOFICKÁ FAKULTA, FAKULTA SOCIÁLNÍCH STUDIÍ

# **Trendy ve vývoji postav pro hru Fate/Grand Order**

Seminární práce

**HRY01–Japonské digitální hry**

Ondřej Bochin

UČO: 526005

Teorie interaktivních médií, Informační studia a knihovnictví

Bakalářské studium

Jakub Škrabal

UČO: 242552

Bezpečnostní a Strategická studia, Mezinárodní vztahy

Bakalářské studium

Brno 2023

# Obsah

<b>Úvod</b> .....	1
<b>Praktická část</b> .....	2
Porovnání zastoupení druhů zdrojů inspirace pro postavy .....	2
Porovnání konceptu „Genderbent“ mezi jednotlivými pohlavími .....	3
Porovnání zastoupení jednotlivých pohlaví v návaznosti na vzácnost postav .....	4
Porovnání zastoupení jednotlivých pohlaví v rámci „Summer eventů“ .....	6
<b>Závěr</b> .....	8
<b>Zdroje</b> .....	9

# Úvod

Fate/Grand Order je Free-to-play mobilní hra vydaná studiem Lasenge a publikovaná společností Aniplex. F/GO byla vydána v roce 2015, kombinuje elementy žánrů Role-playing her a vizuálních novel, kde hráč ovládá a interaguje s širokým zástupem postav inspirovaných hrdiny z různých světových mytologií, legend nebo ze světové historie<sup>1</sup>. Naše práce se právě těmito postavami zabývá a snaží se pomocí analýzy současné soupisky postav přijít s trendy relevantními pro design postav, se kterými se můžeme v této hře setkat.

Postavy ve hře jsme podrobili analýze v různých kategoriích, která by měla usnadnit hledání designových trendů. Hledáním různých souvislostí mezi jednotlivými výsledky analýzy v těchto kategoriích jsme se snažili odůvodnit některé převládající vzorce ve vývoji postav. Postavy jsme analyzovali v následujících kategoriích.

**Servant** – Jméno postavy. Tato kategorie je pro nás důležitá při analýze následujících kategorií, kvůli vlastnosti některých postav, kdy představují více historických nebo originálních postav najednou. Budeme se tedy v dalších kategoriích soustředit na entitu, podle které je postava pojmenovaná.

**Region (FGO)** – Jak hra definuje původ postavy po geografické stránce.

**Region (Original)** – Skutečný geografický původ postavy/entity, kterou postava představuje.

**Source material** – Rozdělení zdrojových materiálů, které představují hlavní zdroj pro design postavy. Pro tuto kategorii jsme definovali tři možnosti – original (postava nemá žádný zdrojový materiál mimo hru F/GO nebo materiál společnosti Type-Moon), *history* (postava je inspirovaná reálnou historií), *legend* (postava je inspirovaná ústní nebo literární tradicí s nejasným autorem) a *literature* (postava je inspirovaná postavou z literárního díla se známým autorem).

**Gender** – Jaké pohlaví autoři postavě přiřazují, případně zda je pohlaví neznámé, nebo jako v případě postavy *Dioscuri*, kde postava představuje více entit různých pohlaví.

**Gender bent** – Zdali je pohlaví postavy v F/GO stejné, jako pohlaví postavy ve zdrojových materiálech.

**Servant class** – Do jaké hrou definované třídy je postava řazena. Těchto tříd je celkem 14–7 základních (Saber, Archer, Lancer, Rider, Caster, Assassin, Berserker) a 8 extra tříd (Shielder, Ruler, Avenger, Moon Cancer, Alter Ego, Foreigner, Pretender, Beast).

**Rarity** – Jak je postava hrou oceněná na škále vzácnosti od 1 do 5 možných hvězdiček

**Pseudo-Servant** – Zdali je postava tzv. Pseudoservantem – Jedná se o postavu “posedlou” jiným servantem nebo osobou. Tato kategorie slouží primárně k zjednodušení budoucího výzkumu, kde by chtěl autor použít jiný přístup v kategoriích vázaných na jednu část tvořící identitu servanta.

**Alter** – Zdali se jedná o alternativní verzi již existující postavy.

**Summer Event** – Zdali se jedná o alternativní verzi postavy vázanou na časově omezený a opakující se letní event. Tato kategorie slouží k usnadnění výzkumu tzv. Fanservice.

Jako cíle své práce jsme si stanovili analyzovat současné postavy ze hry Fate/Grand Order podle námi definovaných kategorií, z čehož předpokládáme dokážeme vypořádat designové trendy v jednotlivých kategoriích a vzorce, které ovlivňují proces designování postav pro F/GO. Chtěli bychom pozorovat převážně zastoupení kategorie pohlaví v kontextech souvislostí s jinými kategoriemi a jaké designové trendy můžeme tedy v souvislosti s pohlavím ve hře F/GO vypořádat.

Zároveň však předpokládáme, že tabulka dat, kterou jsme pro tuto práci zpracovali, může posloužit v návazném výzkumu souvislostí mezi jinými kategoriemi, než které jsme se rozhodli v této práci zkoumat.

---

<sup>1</sup> BAIHAQI, Iqbal, Hafiz AZIZ AHMAD a Dana WASKITA, 2022. Adaptation of Historical Figures into Mobile Game Characters. *Journal of Games, Game Art and Gamification*. 7(2), 21-27.

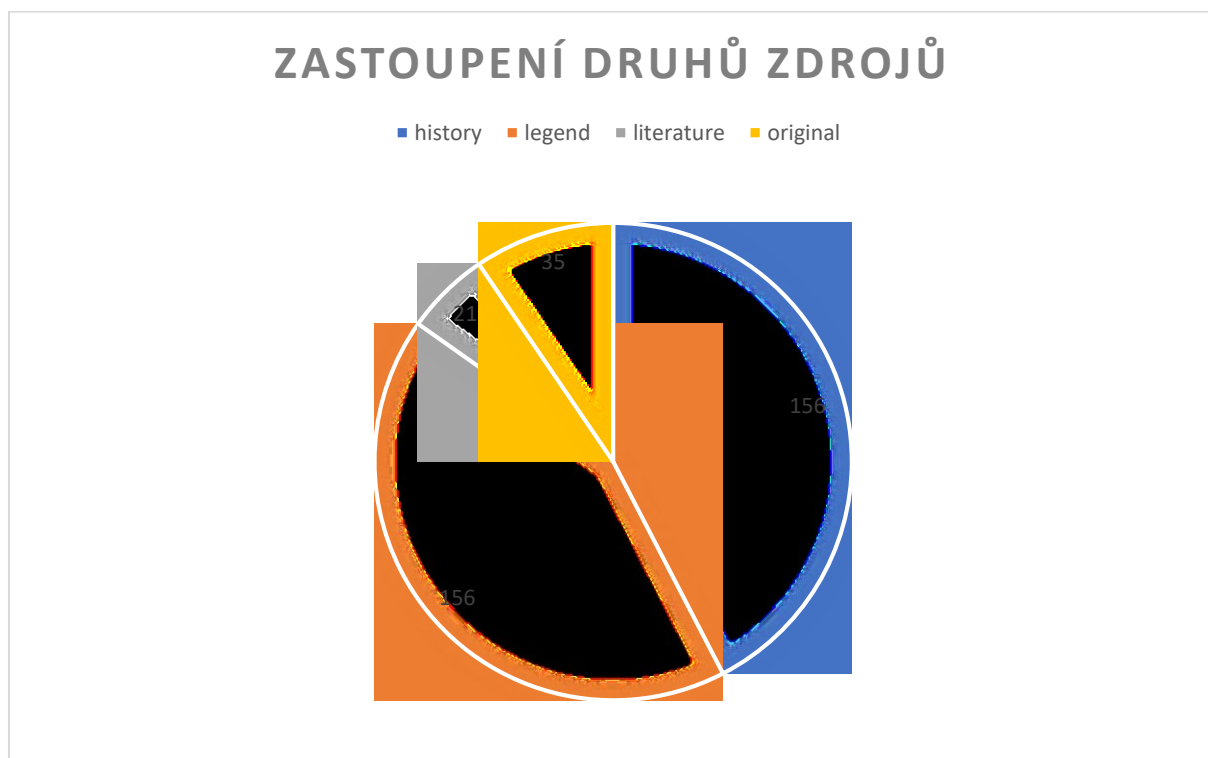
## Praktická část

### Porovnání zastoupení druhů zdrojů inspirace pro postavy

Základní myšlenku, kterou jsem si k tématu zdrojů a předloh kladly je, jestli si vývojáři dokázali pohlídat skutečné regiony původu svých Servantů. První graf zobrazuje příslušnost Servantů k jednotlivým regionům dle oficiálního překladu hry. Druhý potom naši vlastní řešerši. Při porovnání lze tedy vidět, že některé regiony, a to převážně ty evropské tzv. hází do jednoho pytle. Také jde vidět výrazné zastoupení japonských Servantů. To se ovšem dá přisuzovat k faktu, že vývojáři jsou také japonského původu, celá franšíza má hluboké kořeny v této oblasti a hlavní cílovou oblastí je samotné Japonsko. Druhým nejzastoupenějším regionem je poté Anglie. To zase vyplývá z oblíbenosti úplně prvního Servanta ze série krále Artuše.

Také jsme chtěli zjistit, jaké je zastoupení zdrojových materiálů pro předlohy jednotlivých Servantů. Pro toto zkoumání jsme si sami zvolili dříve popsané 4 kategorie: History, Legend, Literature a Original.

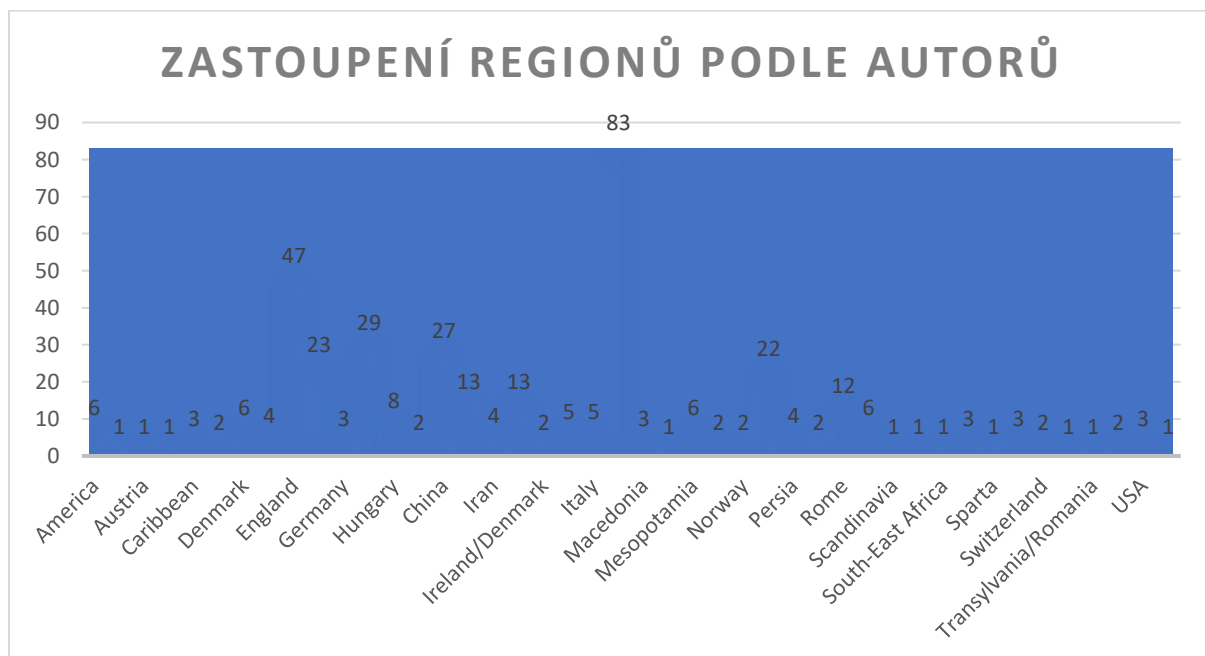
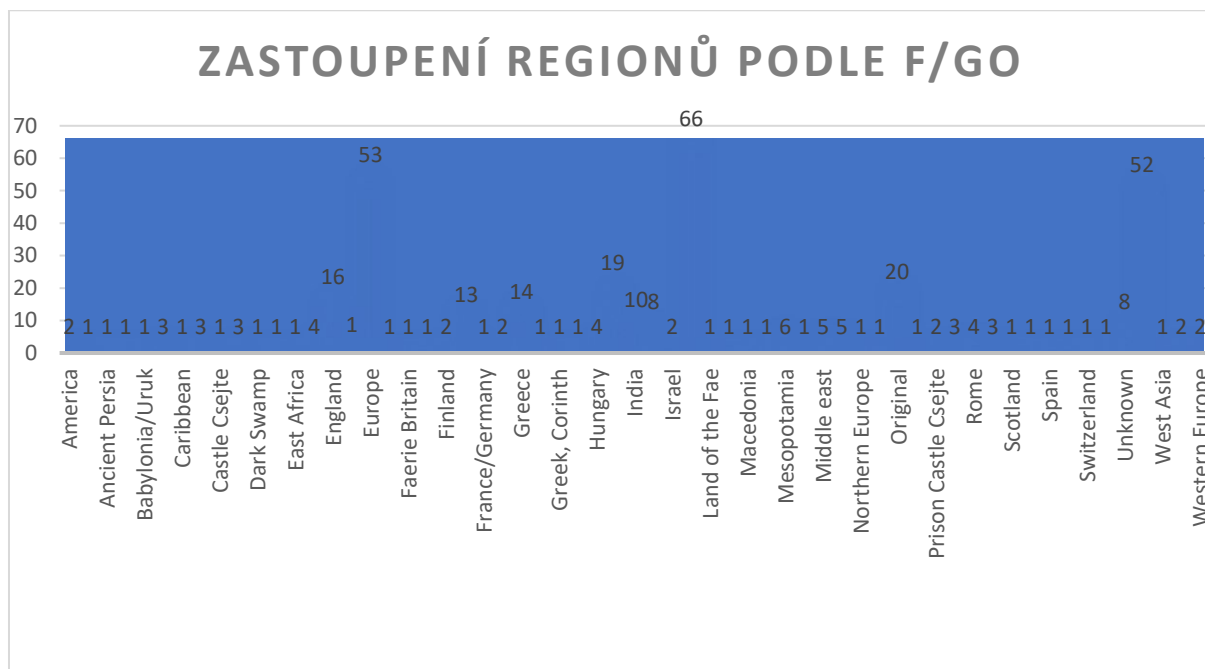
Z grafu lze vidět, že pro námi pozorované data vychází zastoupení z řad historických postav a předloh z legend, mytologií a jiných mystických zdrojů přesně vyrovnaný. Originální postavy jsou převážně využívány z jiných herních, či literárních předloh studia TYPE-MOON, což spíše jen dodává celkovému náboji Nasuverse<sup>2</sup> jako spojenému vesmíru všech děl, na kterých se původní autor Kinako Nasu podílel. Kdežto postavy literárních předloh zde představují úplnou menšinu. Vzhledem k naší definici literární postavy jako postavy z díla, které má známého autora se může zdát, že vývojáři nevyhledávají, které mají často jasně definované charakteristiky a mohlo by se v kreativní části designování postav zdát jako překážkou.<sup>3</sup>



<sup>2</sup> Nasuverse. *TYPE-MOON Wiki* [online]. [cit. 2023-01-23]. Dostupné z: <https://typemoon.fandom.com/wiki/Nasuverse>

<sup>3</sup> KUNTJARA, Hagung a Betha ALMANFALUTHI, 2017. Character Design in Games Analysis of Character Design Theory. *Journal of Game, Game Art, and Gamification*. 2(2).

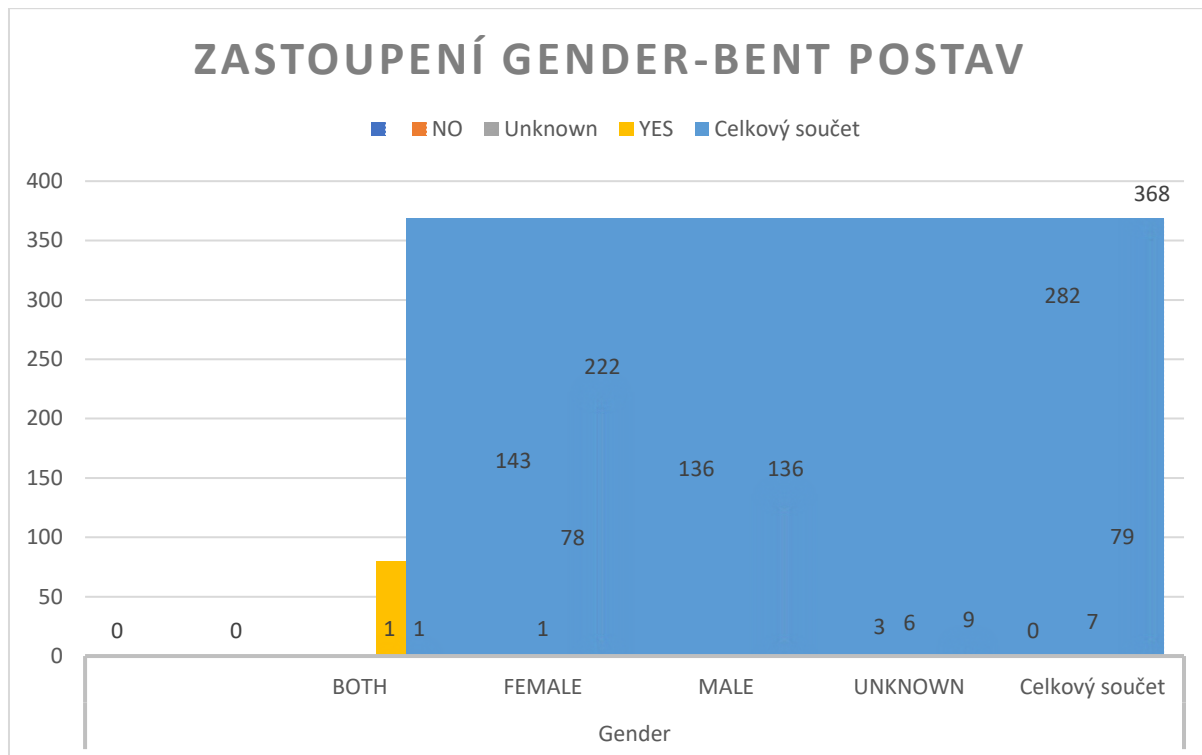
K celkovému trendu zastoupení dle regionů i zdrojového materiálu se pojí problematika Alter verzí Servantů, která velmi zkresluje tyto data. Například právě král Artuš (v FGO žena) má nespočet Alter verzí. Její jiná podoba se vyskytuje snad skoro v každé Class této hry. Taktéž je zde problém u oficiálních dat, že ještě 52 Servantů nemá anglický překlad svých popisků, takže jsme jejich data nemohli porovnat.



## Porovnání konceptu „Genderbent“ mezi jednotlivými pohlavími

Jednou ze zajímavých otázek během tvorby naší tabulky bylo, jaké bude množství gender-bent postav v porovnání z muže na ženu a obráceně. Vzhledem k zacílení hry na převážně mužské obecnstvo

pak není překvapivé, že poměr vychází ve prospěch varianty z muže na ženu, ale překvapivé je zjištění, že možnost gender-bent z ženy na muže se vůbec v průběhu vývoje neobjevil. Z přezkoumání grafu a základní tabulky pak lze zjistit, že pokud by se někdy jednalo o onu variantu žena->muž většinou se vývojářský tým přiklání k variantě “neznámého pohlaví”, které by se dalo přirovnat k oblíbenému japonskému trendu “trap”.



### Porovnání zastoupení jednotlivých pohlaví v návaznosti na vzácnost postav

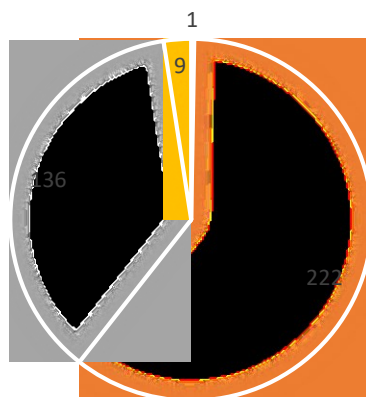
Dle výsledků výzkumu Yulai Donga o hráčské základně her s Gacha mechanikami je 77 % hráčů takto označovaných her mužského pohlaví. Díky velké kontrolní skupině (3848 respondentů) můžeme považovat tyto data za dostatečně významné a vytvářet z tohoto rozdělení předpoklady o vývoji postav pro tyto hry<sup>4</sup>. Vzhledem k obtížnějšímu procesu získávání postav vyšší vzácnosti platném obecně pro Gacha hry předpokládáme násobně vyšší zastoupení ženských postav mezi postavami v celkovém měřítku dosud dostupných postav, tak ještě vyšší koncentraci ženských postav mezi těmi, které jsou pro hráče náročnější na získání.

Naše předpoklady můžeme potvrdit v obou případech, jelikož ženské postavy tvoří nadpoloviční většinu v obou zkoumaných oblastech. V celkovém měřítku ženské postavy zastávají 60 % z celkového počtu postav, mužské 37 % a jiné (neznámé nebo obě) zbylé 3 %. Toto samotné svědčí o preferencích tvořit ženské postavy buďto z čistě estetických důvodů a preferencí, nicméně při přezkoumání vztahu pohlaví a vzácnosti postav docházíme na to, že může tento trend prostupovat i monetizační strategií F/GO.

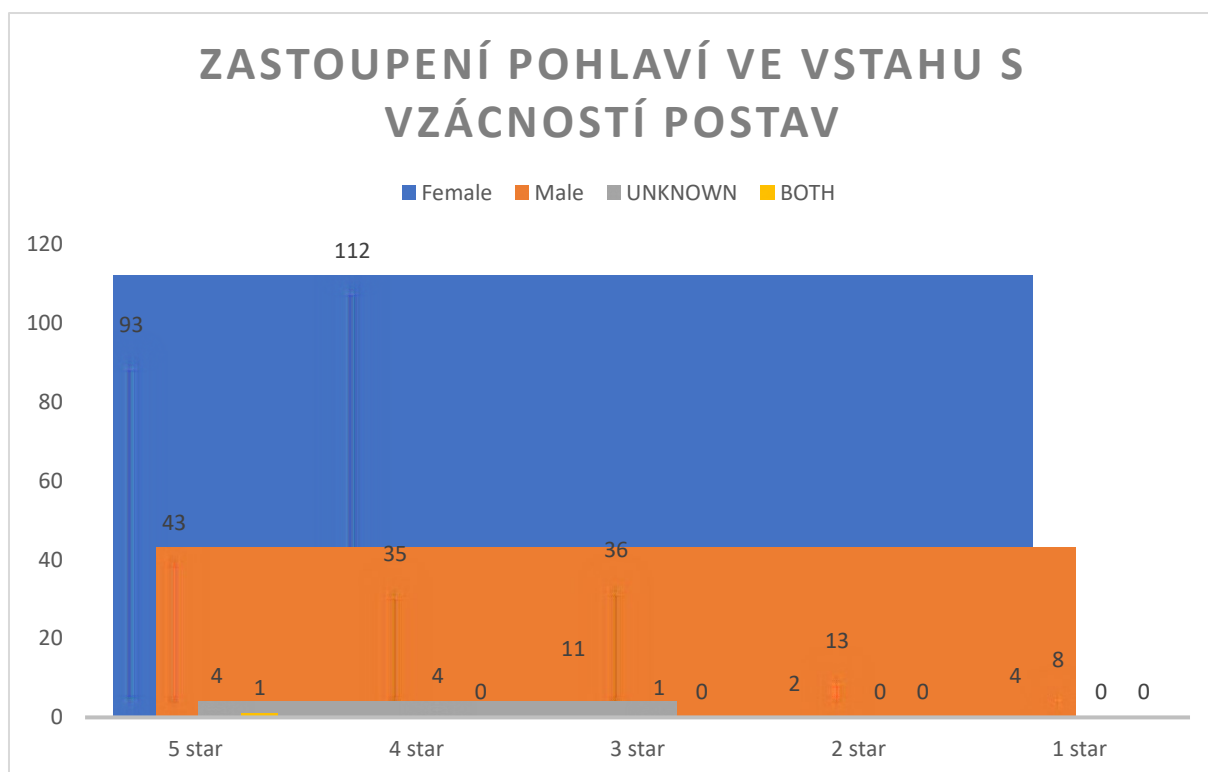
<sup>4</sup> DONG, Yulai, 2020. *Exploring motivations for virtual rewards in online F2P Gacha games: Considering income level, consumption habits and game settings*. Wenzhou-Kean University. Partial Fulfillment of the Requirements for the Bachelor.

## ZASTOUPENÍ POHLAVÍ V F/GO

■ BOTH ■ FEMALE ■ MALE ■ UNKNOWN



Když do této rovnice přidáme ještě raritu postav přicházíme s následujícími výsledky. Ženské postavy zastupují 66% kategorie pětihvězdičkových (nejvzácnějších) postav, mužské 30 % a zbylé 4 % jsou zastoupeny kategorií jiné. Mezi čtyřhvězdičkovými postavami stále převládají ženské postavy se zastoupením 74 %, mužské 23 % a zbylé 3 % jiné. Zde docházíme ke zlomovému bodu, kde dochází k prohození dominantní role pohlaví, mezi tříhvězdičkovými a méně vzácnými mužské postavy převládají ve stejné nebo vyšší míře než postavy ženské v předchozích kategoriích. Můžeme tedy předpokládat, že větší zastoupení ženských postav v F/GO je způsobeno mimo jiné i z monetizačních důvodů. Můžeme předpokládat, že celkové zastoupení ženských postav je zároveň také ovlivněno tím, že valná většina postav je ohodnocena jako čtyř nebo pětihvězdičkové, nicméně tento fakt samotný nevyklučuje tendence tvořit postavy této kategorie vzácnosti jako ženské, za účelem většího zisku, vzhledem k hráčské základně spojené s Gacha hrami. Tuto finanční motivaci spojenou s fenoménem „Fanservice“ můžeme lépe sledovat v kapitole o Summer Eventu.



### Porovnání zastoupení jednotlivých pohlaví v rámci „Summer eventů“

Summer event je obecnější označení pro opakující se časově limitovanou herní událost spojenou s vydáním nových Alter verzí různých postav s motivem „letních radovánek“. Mimo vytvoření odlehčení mezi často serióznějším designem postav platným obecně u postav a jejich alter verzí jsou však tyto eventy spojeny s konceptem „Fanservice“ – sexuálně sugestivního materiálu v případě Summer eventů spojeným převážně s kostýmy a verzemi postav v plavkách nebo lehkém letním oblečení<sup>5</sup>. Tady můžeme mnohem lépe pozorovat tendence vývoje ženských postav pro tyto eventy primárně z finančních důvodů.

Časově omezené eventy jsou častou součástí her s vlastním monetizačním systémem nebo mikrotransakcemi a jsou úspěšné díky časovému omezení možnosti získat nabízené věci. F/GO v tomto není výjimkou a vzhledem k převážně mužské hráčské základně dává smysl pokusit se během těchto eventů použít své ženské postavy, jelikož je s nimi pravděpodobně spojen větší finanční zisk. F/GO je v tomto opravdu krásným příkladem, protože z 52 postav, které byly vydány jako součásti těchto Summer eventů je pouze jedna zástupcem jiné definované skupiny pohlaví než ženské. Samotná postava (*Caenis*) však podle designu postav ukazuje tělesnou stavbu a tendence v oblékání se pro ženské postavy.

Toto téměř stoprocentní zastoupení ženských postav nám napomáhá potvrdit tvrzení, že díky vyššímu zisku spojeným s nimi je jedním z trendů či vzorců pro vývoj postav pro F/GO vývoj ženských postav pro případy, kdy je možný zisk postavy buďto spojen s časovým omezením této možnosti nebo menší pravděpodobností zisku postavy skrze vyšší vzácnost postavy způsobenou menší šancí na zisk postavy z Gacha mechanik přítomných ve hře. V případě Summer eventů se setkáváme s kombinací

<sup>5</sup> WITTENFELT, Mimosa, 2020. *Practically Naked: Fan Service in Anime as Hyper-Gendered Performances of Spectacle*. A Master's Thesis. Lund University.



obou těchto případů, a ještě ve spojení se sugestivním vyobrazením ženských postav není příliš zcestné pokusit se tyto eventy a jejich produkty označit primárně za Fanservice mířící na muži dominovanou hráčskou základnu. Pro budoucí výzkum je možné pokusit se stejným způsobem porovnat genderové zastoupení i u jiných časově omezených eventů, abychom zjistili, zda je tento trend obecně platný pro časově omezené eventy, nebo se jedná jen o ojedinělý případ způsobený jednodušším zasazením Fanservice materiálu do vývoje postav pro F/GO.

## Závěr

Po prozkoumání všech témat docházíme k závěru, že autoři moc nedbají na vyslovenou přesnost, co se týká jak národnostních akurátností, tak pohlavních skutečností většiny postav. Avšak nikde se nevzdalují a nepřipisují postavám úplně jiná rodiště, pouze je zobecňují, a to hlavně v evropské oblasti. Zaměření na japonský trh se projevuje nejenom v oblíbených trendech na tomto trhu, ale i výrazným zastoupením japonských Servantů. V poslední řadě můžeme také odvozovat, že pohlavní nesrovnalosti souvisí hlavně s „Fanservice“ a monetizační strategií společnosti, kdy nejvzácnější postavy dominují právě ty ženské.

Pro potvrzení naší hypotézy ohledně důrazu na přesnost bychom navrhli porovnávací přezkoumání několika postav z různých zdrojů a regionů pomocí metody Manga-matrix, kde by se dal jev ověřit<sup>6</sup>. Dále Bychom chtěli rozšířit náš výzkum Summer eventu na časově omezené eventy obecně, což by nám umožnilo zjistit, zda je „Fanservice“ relevantním jevem i mimo tuto událost, kde se přímo nabízí k jeho využití. Metoda Manga-matrix by se dala využít při výzkumu kostýmů postav v návaznosti na naše zjištění o rozdílném přístupu k tvorbě postav podle pohlaví.

---

<sup>6</sup> BAIHAQI, Iqbal, Hafiz AZIZ AHMAD a Dana WASKITA, 2022. Adaptation of Historical Figures into Mobile Game Characters. *Journal of Games, Game Art and Gamification*. 7(2), 21-27.

## Zdroje

BAIHAQI, Iqbal, Hafiz AZIZ AHMAD a Dana WASKITA, 2022. Adaptation of Historical Figures into Mobile Game Characters. *Journal of Games, Game Art and Gamification*. 7(2), 21-27.

KUNTJARA, Hagung a Betha ALMANFALUTHI, 2017. Character Design in Games Analysis of Character Design Theory. *Journal of Game, Game Art, and Gamification*. 2(2).

Nasiverse. *TYPE-MOON Wiki* [online]. [cit. 2023-01-23]. Dostupné z: <https://typemoon.fandom.com/wiki/Nasiverse>

WITTENFELT, Mimosa, 2020. *Practically Naked: Fan Service in Anime as Hyper-Gendered Performances of Spectacle*. A Master's Thesis. Lund University.

DONG, Yulai, 2020. *Exploring motivations for virtual rewards in online F2P Gacha games: Considering income level, consumption habits and game settings*. Wenzhou-Kean University. Partial Fulfillment of the Requirements for the Bachelor.

[Tabulka se shromážděnými daty ze hry F/GO](#)

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1hN0JBzICxvyGRpZxBzhu1yHwnh90W7\\_UaD8uWRMfyRE/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1hN0JBzICxvyGRpZxBzhu1yHwnh90W7_UaD8uWRMfyRE/edit?usp=sharing)