

2. HODINA

HERNÉ ŠTÚDIÁ

Čo je hra? 1: Herné klasifikácie

PREZENTÁCIE TAJMLAJNY

DEFINÍCIA HRY

Cvičenie

S pomocou chatGPT vytvoriť vlastnú definíciu a konzultovať ju s vlastnou prípravou

HUIZINGA - DEFINÍCIA HRY

Summing up the formal characteristics of play we might call it a **free activity** standing quite consciously **outside "ordinary"** life as being "**not serious**", but at the same time **absorbing the player** intensely and utterly. It is an activity connected with **no material interest**, and no profit can be gained by it. It proceeds within **its own proper boundaries of time and space** according to **fixed rules** and in an orderly manner. It promotes the formation of **social groupings** which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means.

The function of play in the higher forms which concern us here can largely be derived from the two basic aspects under which we meet it: as a **contest for something or a representation of something**. These two functions can unite in such a way that the game "represents" a contest, or else becomes a contest for the best representation of something. (Huizinga: Homo ludens 1938:13)

KATEGORIZÁCIA HIER

Cvičenie

Vyberme 10 čo najodlišnejších hier (vyberte aj nejaké veľmi okrajové oblasti) a skúsme im priradiť čo najviac kategórií
– bez chatGPT

- Tetris Logické, akčné, Puzzle, Arkaáda, Endless, Strategy, Kompetitívna, Multiplatform, 2D
- Subnautica Horor, Survival, Open world, Storydriven, Exploration, Akcia, Atmosféra, sandbox, 3D, FPS
- Outer Wilds Story driven, Exploration, Rogue-like, Nelineárna, Atmosférická
- SD Valley Pixelart, Farming sim, top-down, multiplayer, life sim, waiting sim, sandbox, 2D...
- Ultrakill Dating sim, FPS, Fishing sim, Akčná, 3D, Retro, platformer, boomer-shoter
- Tekken Multiplayer, Coop, realistická, fighting game, versus AI, Arkádovka, 2D...
- Osu! Rhythm-game, kompetitívna, 2D, multiplatform, musik game, singleplayer
- Wii Sports Sportoví, training sim, konzolovka, fitnes, coop, pohybová hra, cartoon-lowpoly-3D
- LoL MOBA, multiplayer, coop, kompetitívna, top-down, 3D, fantasy, stratégia, goal based

AKO KLASIFIKOVAŤ HRY?

Každé médium má niekoľko klasifikácií/typológií

Taxanómia - veda o triedení

Jedna vec môže patriť do množstva kategórií a podkategórií

V hrách narážame na zvláštny problém súvisiaci s
frančízom a virtuálnymi svetmi a dynamikou zmien

NEEXISTUJE JEDNOTNÝ SYSTÉM KLASIFIKÁCIE HIER

ROZLIČNÉ TYPOLOGIE

- Žánre
 - Ludické
 - audiovizuálne/naraívne
- Perspektíva
- Časová zložka
- Počet hráčov
- Distribúcia
- Platforma
- Produkčný team
- Účel hry
- Cieľová skupina
- ...

ČO DEFINUJE ŽÁNRE V INÝCH MÉDIÁCH?

ŽÁNRE V HRÁCH

V hrách používame hlavne **2 typy žánrovej klasifikácie:**

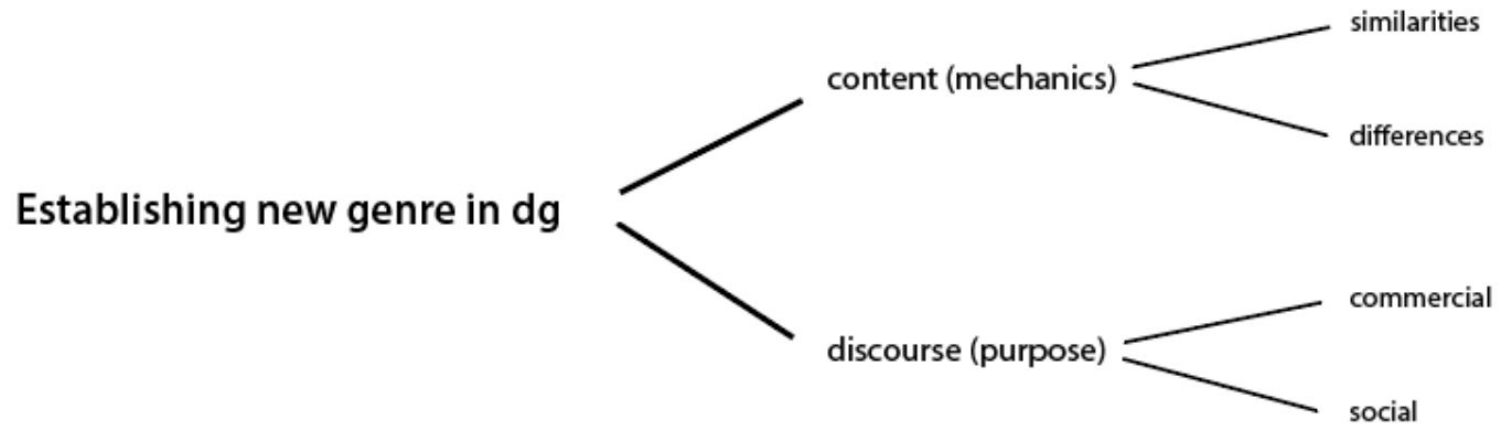
- **Ludické, resp. interaktívne žánre**
 - Jedinečné pre hry
 - Závislé od toho ako sa hra hrá
 - Mechaniky, ciele, perspektíva...
- **Naratívne, resp. audiovizuálne žánre:**
 - Vo všetkých naratívnych médiách,
 - Závislé od spôsobu rozprávania príbehu
 - Prostredie, zápletky, postavy, zasadenie...

Čo majú spoločné žánre v hrách a v hudbe?

VZNIKANIE NOVÝCH ŽÁNROV

Nové mechaniky historicky závislé od technológií, napr. 3D hry, Omniperspektíva, Citybuildery...

Kedy môžeme hovoriť o vzniku nových žánrov?



Picture 1: Conditions of new genres in digital games.

Source: own processing

CORE MECHANIKY - ZÁKLAD LUDICKÉHO ŽÁNRU

Herné mechaniky: súbor všetkých herných pravidiel

Core mechaniky: hlavné, definičné herné pravidlá

Mechaniky sú obzvlášť závislé na technológiách ako ovládače, platforma, výkon a podobne

FRANČÍZING A VIRTUÁLNE SVETY

Na rozdiel od iných médií sa pri hrách bežne stretávame s rozličnými žánrami naprieč jednou značkou či svetom

Niekedy ide o zásadnú zmenu ako napr. Command and Conquer, Lara Croft, Mario, Might and Magic, či Warcraft

Niekedy len drobná modifikácia, napr. RPG prvky do stratégie či strieľačky, zmena z akčnej na stelh hru a podobne

Vyplýva to z niekoľkých dôvodov: virtuálne svety ponúkajú viac možností na prieskum, značky sa predávajú “hore-dole”, technológie sa vyvíjajú a ľudia kupujú podľa značky

ĎALŠIE DÔLEŽITÉ KATEGÓRIE

TELEOLÓGIA HIER

Aké majú hry cieľ? Prečo sú hry znovuhrateľné?

Wolf: score-oriented, combat-oriented a task-oriented

MDT: finite/infinite

dohrateľné/prehrateľné



nevyhrateľné

vyhrateľné

POČET HRÁČOV A ICH INTERAKTIVITA

Number of players

Mingleplayer
Two players
More players
MMO

Means of interakction

Co-op
Versus
Challenges
Indirect

Team types

Deathmatch
Two team
Multiteam
Aliances

World character

Arenas
Virtual world
Separated worlds

Symetricity

Same
Analogic
Asymetric

Technology

Hot seat
LAN
Online

PLATFORMY

Technologický, distribučný (alebo analogický) štandard.

Sálové počítače, Arkády, Konzoly, Počítače (viazané/volné hry), Handheldy, Mobily, Pohybové hry, VR, AR

Ako to celé kategorizovať? [Wiki](#)

A samozrejme máme cros-platform hry

DISTRIBÚCIA A PRODUKCIA

Sú hry produktom alebo službou?

Služba: Pravidelný príjem, podnikateľsky väčšia istota

Produkt: Väčšie riziko, menšia nutnosť udržiavať

Dnes už je väčšina “veľkých” hier skôr službou

Pojmy súvisiace s distribúciou a produkciou:

Indie, Mainstream/AAA, Indie, Alternatívny mainstream

The Chinese Games Market | 2015^e

Revenues Per Screen & Segment | YoY Growth & Share Digital

Available for Pre-Order

Newzoo Global Games Market Report

- Key Trends Shaping The Industry
- Gamer & Revenue Data
- Global, Regional & Local
- Financial Insights & Projections
- Used by the majority of the top global game, hardware & media companies

Report Only



Go Premium



www.newzoo.com/globalreportpremium

2015^e

CHINESE GAME REVENUES

ENTERTAINMENT SCREEN

\$0.4Bn

+7.0% YoY

TV, CONSOLES & VR

COMPUTER SCREEN

\$15.2Bn

+15.9% YoY

WEBGAMES, PC/MMO GAMES

SHARE DIGITAL

97%

\$21.4Bn

TABLET GAMES

\$2.4Bn

+39.0%

HANDHELD GAMES

\$0.1Bn

-7.0%

FLOATING SCREEN

\$2.5Bn

+36.4% YoY

TABLETS & HANDHELDS

CASUAL WEBGAMES

\$2.6Bn

+26.5%

PC/MMO GAMES

\$12.5Bn

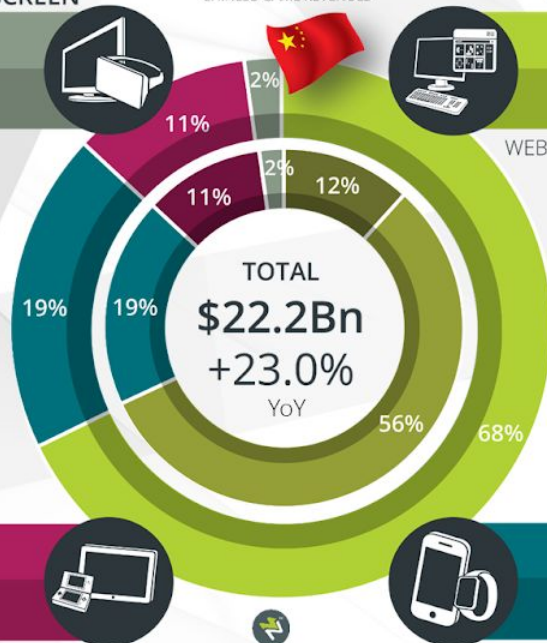
+13.9%

PERSONAL SCREEN

\$4.1Bn

+50.0% YoY

(SMART)PHONE & WATCHES



© NEWZOO | MAY 2015

ZHRNUTIE

Existuje množstvo definícií hier, no všetky majú svoje nedostatky

Podobne kategorizácia hier nie je nikdy dokonalá a vždy slúži len ako orientačná pomôcka

Preto sa moderné herné štúdiá venujú skôr dekonštrukciám konkrétnych hier, ako hľadaniu absolútnych odpovedí na absolútne otázky.

TÉMY NA PREZENTOVANIE

- Balansovanie mechaník
- Nastavenia obtiažnosti
- Vplyv fyziky na herné mechaniky
- Prístupnosť hier
- Tutoriály (v hre, nie videá)
- Procedurálne generovanie
- Strom schopností
- AI v herných mechanikách
- Nezvyčajné ovládače
- ...

AKTIVITA 2

V skupinách si vyberte nejakú hru ktorú budete spolu hrať a následne sa pokúsite spraviť dekonštrukciu jej jednotlivých častí

Na najbližšiu hodinu čítať Jarvinena 63 - 99

3. HODINA

HERNÉ ŠTÚDIÁ

Čo je hra? 2: Dekonstrukcia hier

VŠETKO JE NÁM KOMUNIKOVANÉ ZNAKMI A KÓDMI

Kódy sú súhrn určitých znakov a súbor pravidiel akými sa v komunikácii používajú

Niektoré kódy dekodujeme bez kultúrneho vplyvu (prejavu ľudských emócií, hrozby...), ale väčšina je naučených

Barthes hovorí o 5 typoch kódov z hľadiska účelu

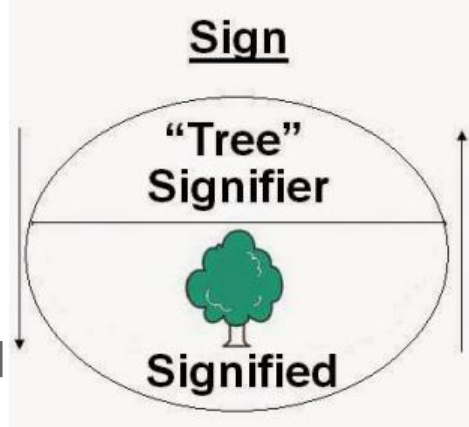
Kódy majú aj rozličnú “materiálnu” kvalitu

Rozličné kódy v médiu môžu byť v rozpore (Lara Croft)

ZNAKY

Znak (Sign) =

Označujúce (Signifier) + **Označované** (Signified)



Konotácia: to čo znak označuje

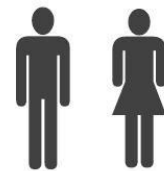
Denotácia: to čo znak evokuje (dom/domov)

3 skupiny znakov:

Ikona: podoba s originálom (mapa, smajlíky...)

Index: kauzálny vzťah s označovaným (dym, stopy...)

Symbol: dohodnutý znak (jazyk, písmo, značky...)



Icon



Index



Symbol

MÝTY

Roland Barthes používa “vyšší” stupeň analýzy: skúma mýty

Mýty chápe ako druhý stupeň znakov

Obraz plnej tmavej fľaše je označujúci znak pre označovanú fľašu vína. Ľudia mu ale priradujú ďalšie významy (zdravé, relaxačné...)

Archetypy (predobrazy ľudských vlastností) a trópy (opakujúce sa naratívne prvky) sú v podstate tiež mýty

Majú úzky vzťah s ideológiou, hegemóniou a pod.

ŠPECIFIKUM HIER

Každé médium má svoj vlastný “jazyk” – teda súbor kódov, ktorými komunikuje

Aké sú bežné kódy v:

- Literatúre?
- Filme?
- Hudbe?

O podobné dekonštrukcie sa pokúšali autori aj v prípade hier, jeden z prvých pokusov bol tzv MDA model

Aesthetics of Play



MDA

Mechanics describes the particular components of the game, at the level of data representation and algorithms.

Dynamics describes the run-time behavior of the mechanics acting on player inputs and each others' outputs over time.

Aesthetics describes the desirable emotional responses evoked in the player, when she interacts with the game system.

[MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research](#)

AESTHETICS

1. **Sensation** (*Game as sense-pleasure*): Player experiences something completely unfamiliar.
2. **Fantasy** (*Game as make-believe*): Imaginary world.
3. **Narrative** (*Game as drama*): A story that drives the player to keep coming back
4. **Challenge** (*Game as obstacle course*): Urge to master something. Boosts a game's replayability.
5. **Fellowship** (*Game as social framework*): A community where the player is an active part of it. Almost exclusive for multiplayer games.
6. **Discovery** (*Game as uncharted territory*): Urge to explore game world.
7. **Competition** (*Game as expression of dominance*): Demonstration of superiority
8. **Expression** (*Game as self-discovery*): Own creativity. For example, creating character resembling player's own avatar.
9. **Submission** (*Game as pastime*): Connection to the game, as a whole, despite of constraints.

CVIČENIE

Rozdeľme sa do teamov po cca 5 ľuďoch, tak aby každý v teame poznal jednu spoločnú hru

Diskutujte a spíšte herné mechaniky, dynamiky a estetiky podľa MDA modelu

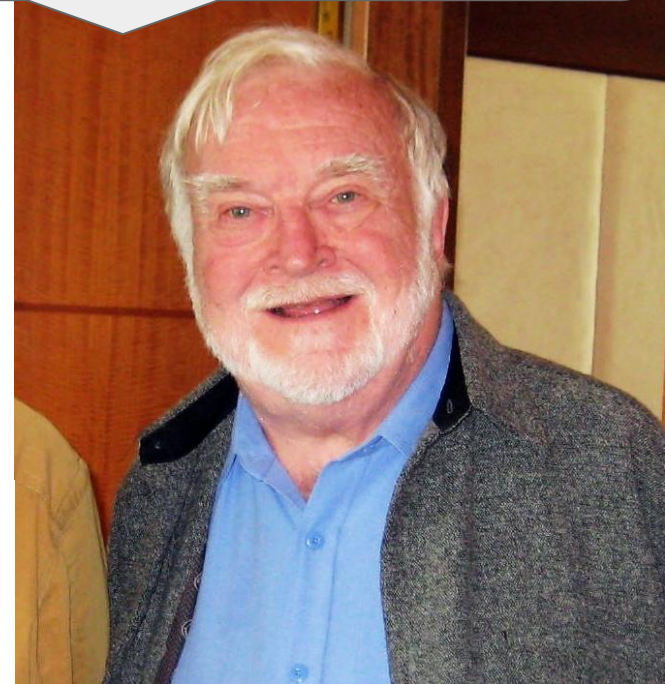
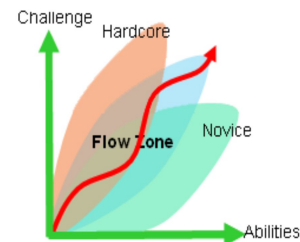
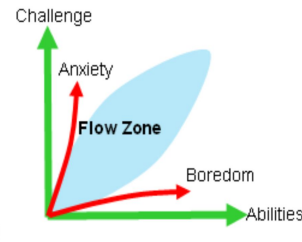
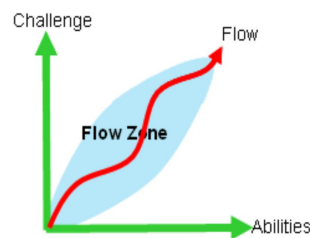
FLOW - IMERZIA V MECHANIKÁCH

(Flow means) being completely involved in an activity for its own sake. The ego falls away. Time flies. Every action, movement, and thought follows inevitably from the previous one, like playing jazz. Your whole being is involved, and you're using your skills to the utmost.

Pôvodne psychologický koncept - úplné ponorenie do aktivity

V hrách hrá dôležitú rolu, ovplyvňujú ho napr:

- Cykly (ťahu, plochy, celej hry)
- Priesor a orientácia
- Naratív, funkčnosť sveta, uveriteľnosť postáv
- Ovládanie
- Obtiažnosť
- Atd'...



Mihaly Csikszentmihalyi

IMERZIA

Bežne sa prirovnáva k ponoreniu sa do vody

Emočné a kognitívne vnímanie média

Nie je len o hrách, je závislá od sémantiky a jazyka

Interface, HUD, efekty, zvuky a podobne nie sú kľúčové

3 typy imerzie v hrách ([Erni a Mäyrä](#)):

- Senzorická
- Kompetitívna
- Imaginatívna

Z AKÝCH MÉDIÍ SA SKLADÁ "MULTIMÉDIUM" HRA

Špecifické pre hry:

- Mechaniky
- Ovládanie

Podobné ako v iných médiách

- Zvuk
- Obráz
- Naratív

ZVUKOVÉ ZNAKY

Znaky nemajú len vizuálnu podobu - znaky sú všade okolo nás

Znak je všetko čo v sebe nesie nejaký význam, prípadne sa dá nejak interpretovať napríklad text, strava, účes...

Zvukové znaky boli kedysi najdôležitejšie na komunikáciu, dnes už sú to obrazové (tzv. vizuálny obrat)

Zvuk stále ostáva dôležitým prvkom zážitku, ovplyvňuje emócie, ale môže mať aj symbolický význam (príklady?)

AUDIO V HRÁCH

Zvuk, (tak ako vo filme) môže byť diegetický a nediegetický

3 hlavné skupiny zvukov:

- Hudba
- Efekty (“Zvuky”)
- Reč

Zvuk je technologicky pomerne jednoduchý a preto má dnes v princípe vysokú kvalitu

Čo je to adaptívna hudba?

OBRAZOVÉ ZNAKY

Mnohé významy sa dajú vytvoriť práve obrazom, podoba (menej aj kvalita) grafiky ovplyvňuje imerziu a flow

Čo ovplyvňuje vizuál:

- Hierarchia objektov
- Okraje
- Nasvietenie
- Farebnosť
- Ostrosť
- Tvary
- Juxtapozícia...



HARMONY



DISSONANCE



DISSONANCE



HARMONY

VIZUÁLNA STRÁNKA HIER

Hry spravidla obsahujú množstvo nediegetických vizuálnych prvkov

Z nich najvýznamnejší je HUD

Uncanny valley

Hry často používajú len “dym a zrkadlá”:

- Parallax scrolling, 2,5D
- Nasvietenie POI
- Blur...

SÚ HRY PRÍBEHY ALEBO HRY ROZPRÁVAJÚ PRÍBEHY?

HRY A PRÍBEHY

Naratív sa všeobecne skladá z:

- **Story:** To čo sa udialo
- **Diskurz:** To ako o tom rozprávame

Vetvenie naratívu v hrách podľa Sheldon:

- Linear
- Branching
- Controled branching
- Web
- modular

NARATÍV V HRE

Push/pull naratív (Juul): Prvý nám hra tlačí (cutscény, vizuál), druhý z nej musíme ťahať (napr. denníky, zápisky...)

Procedurálna rétorika (Bogost): Významy sa nachádzajú aj v herných mechanikách, napr. Tetris

Alterbiografia: tvorba vlastného príbehu hráčom skrz herné mechaniky, napr. v Civilizácii

Ludonaratívna disonancia: Vzniká keď sú mechaniky v rozpore s naratívom, napr. Bioshock, Tomb Raider...

UMENIE A HRY

Sú hry umením?

Aké sú argumenty pre?

Aké sú argumenty proti?

2006 - Fr. min. Kultúry označuje hry za umenie

2012 - Americký fond na podporu umenia podporuje prvé hry

Vnímanie hier ako umenia má okrem legitimizácie aj praktický legislatívny význam(sloboda prejavu, štátne dotácie...)

PRESTÁVKA

PREZENTÁCIE

4. HODINA

HERNÉ ŠTÚDIÁ

Čo je hra? 3: 9 herných elementov

9 HERNÝCH ELEMENTOV

[\(PDF\) Games without frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design \(researchgate.net\)](#) s 55

Systemic: Components, Environment

Compound: Ruleset, Game mechanics, Theme, Interface, Information

Behavioral: Players, Context

COMPONENTS

Objekty ktorými hráčky priamo či nepriamo manipulujú

3 typy “vlastníctva” komponentov:

Components-of-self

Components-of-others

Components-of-system

Funkcie v hre:

Zdroj identifikácie s hrou a tým čo sa v nej deje

Prekážky a výzvy, objekty interakcie

ENVIRONMENT

Miesto na/v ktorom sa hra odohráva, fyzické/virtuálne obmedzenie, priestorové usporiadanie

Centrálny element väčšiny hier s vplyvom na všetky ostatné

Archetypálne prostredia (hrad, ulice mesta...) sú používané ako rétorická pomôcka na komunikáciu priestorových pravidiel

3 hlavné typy prostredia:

Boards/fields - Tetris, Civilization,

Setups - Magic the Gathering, hackysack, Carcassonne

Ecosystem(s) - GTA, Super Mario, Stardew Valley

RULE SET

Jednotlivé pravidlá nie sú samostatné elementy ale ich sety sú

Ruleset sa skladá z cieľov a procedúr

Ciele môže vytvárať hra priamo, alebo motivovať k tvorbe vlastných herných cieľov

Procedúry sú procesy ktoré sa spúšťajú po akcii hráča alebo automaticky

Procedúry môžu mať podobu manuálu s pravidlami, a v prípade digitálnych hier sa skrývajú hlavne za algoritmami

GAME MECHANICS

Keď hráč interaguje s komponentami v prostredí na základe rulesetu

Najlepšie sú vyjadrené slovesami, resp. jednoduchými celými vetami

Zoznam mechaník je skoro nekonečný

Na pohľad rovnaké mechaniky môžu mať rozličný ruleset

INFORMATION

To čo potrebuje vedieť systém alebo hráči (ide oboma smermi)

Distribúcia informácií môže byť úplná alebo čiastočná

3 typy vlastníctva informácií podobne ako pri komponentoch:

Information-of-self, Inf.-of-others, Inf.-of-system

Informácie môžu byť o:

- Udalostiach
- Agentoch
- Objektoch
- Systéme

THEME

Kontextualizuje Rule set a dáva mu konkrétny význam

Téma je v podstate metaforou herného systému

Môže byť veľmi široká (fantasy...) alebo úzka (život...)

Slúži aj na nastavenie očakávaní publika

Je vyjadrená obrazom, zvukom, naratívom, mechanikami a niekedy aj ovládaním

Dochádza tu k množstvu semiotických volieb

INTERFACE

Médium cez ktoré dáva hráč informácie systému v prípade nepriameho prístupu k ostatným elementom

Interface často umožňuje konkrétny druh mechaník

Naučiť sa hrať hru = najprv sa naučiť používať interface

Zložitosť ovládania interfaceu môže byť priamo spojená so zábavným elementom hry (bojovky, športy...)

PLAYERS

Dávajú hernému systému význam cez svoje akcie a rozhodnutia

Ich najdôležitejším aspektom z pohľadu hier je motivácia

Dizajn môže cielene vyvolávať určité emócie

Hráči môžu ísť úplne proti systému, zámerne aj nechtiac

Vlastnosti hráčky z pohľadu herných elementov:

“majetok”, agencia, schopnosti, organizácia

CONTEXT

Najkomplexnejší element s najmenšou kontrolou autora

Zjednodušenie čas a priestor kde sa hra hrá, v praxi je to oveľa komplikovanejšie

Začína niekde pri použitej technológii, ide cez hráčove skúsenosti, cez sociálne až po kultúrne prostredie

Na to aby sme vedeli analyzovať hru, potrebujeme rozumieť kontextu hry samotnej, ale aj toho k čomu odkazuje obsahom

AKTIVITA 3

Rovnako ako Aktivita 2, ale tentokrát pomocou Jarvinena

TÉMY NA PREZENTÁCIE

- Reprezentácia a stereotypizácia (etník, rodov, kultúr...)
- Sociálne komentáre
- Aktivizmus v hrách
- Etika v hernom dizajne
- Ekonomické aspekty
- Negatívne spoločenské aspekty hier
- Pozitívne spoločenské aspekty hier
- Hry a násilie

ĎAKUJEM ZA POZORNOST