

The background is a stylized, monochromatic illustration of a mountain landscape. It features rolling hills, a dense forest of evergreen trees, and a prominent fire tower perched on a high peak in the distance. A small figure of a person is visible on a rocky outcrop in the foreground. The overall color palette is warm, consisting of various shades of orange, yellow, and brown, suggesting a sunset or sunrise. The text is centered within a white, hand-drawn rectangular frame.

Analýza herných mechaník hry Firewatch s ohľadom na typológiu a motiváciu hráča

Pedagogické vedenie: Mgr. art. Tatiana Zacharovská

Vypracovala: Vanessa Cisková 2024

BARTLE PLAYER TAXONOMY

EXPLORER

prostredie = exploration
hidden areas
story branches
wildlife observation
scény = breathtaking
documenting mysteries
in game kamera = photography
sound design

ACHIEVER

dialogue options
optional tasks
main objectives
collectibles
hidden achievements
speedrun challenge
hiddenn locations
in-game goals
task completion

story discussion
emotional journey
collaborative storytelling
online forums
community engagement

decision-making
consequences
maximize drama
uncover secrets

SOCIALIZER

KILLER

BARTLE PLAYER TAXONOMY

Hra Firewatch je najatraktívnejšia pre **Explorero**v a **Achievero**v

Je síce single-player hra, no **Socializeri** môžu využiť komunity mimo hry.

Pre tradičných **Killero**v hra asi nebude prvou voľbou, ale môžu si v hre užiť napríklad rozhodovanie a následky ktoré spôsobia, drámu alebo odhaľovanie tajomstiev.

TYPES OF FUN

HARD FUN

Decision making

**Overcoming
emotional
challenges**

**Engaging with the
complex narrative**

EASY FUN

Exploration

**Easy game design
to be enjoyed by
various skill
levels**

PEOPLE FUN

**Discussing
experience with
others**

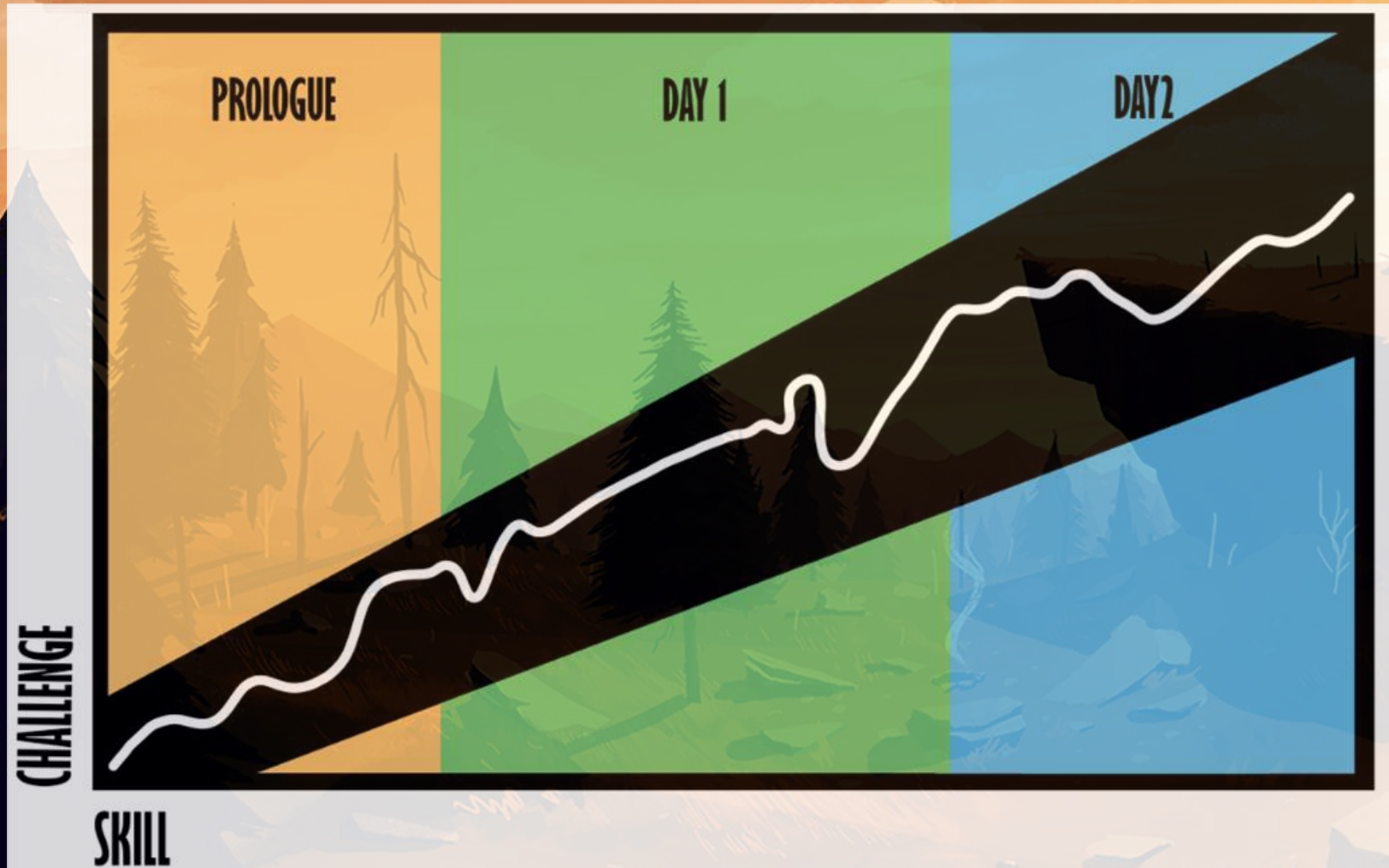
**Comparing
choices made**

SERIOUS FUN

**Emphasis on
narrative**

**Emotional
engagement**

FLOW



Balanced **prologue** with dialogue but also walking thru forest.

Exciting/relaxing **day 1** just wandering around and discovering new mechanics/story. Some parts where Delilah was talking were a bit boring for me tho.

Start of the **day 2** was exciting bc i got more into the story but Delilah was also annoying lmao.

ESTETIKA = DYNAMIKA + MECHANIKA

ATMOSFÉRA SAMOTY

Atmosféra tajomstva v divokej prírode Wyomingu

DYNAMIKA: osamelosť v neobývanom prostredí, spojenie hráča s prírodou a príbehom

MECHANIKA: dialógový systém + prostredie a mapa

Delilah: People take this job to get away from something. So what's wrong?

MECHANIKA = DYNAMIKA + ESTETIKA

FOTO REŽIM

In-game fotoaparát

DYNAMIKA: mechanika vyvoláva dynamiku aktívneho prieskumu a vnímania detailov v hre.

ESTETIKA: tvorba vizuálnych diel a osobitných záberov + sensation

HLAVNÉ MECHANIKY

Dialogue system

Rozhovory s Delilah

Posunutie v príbehu a
budovanie vzťahu
Henry (hráč) - Delilah

(aj) dôležité rozhodnutia
kt. ovplyvnia story

CLOSE

You've killed three ex-husbands.

You're rebelling against mom.

Nobody back home can stand you.

Rozhodovanie sa

Rozhodnutia ktoré
majú následky a
ovplyvňujú príbeh

=

Príbeh je viac
personalizovaný

FIND ROPE IN NFS CACHE BOX 306

HLAVNÉ MECHANIKY

Explorácia a navigácia

Použitie mapy a kompasu

Objavovanie key locations a viewpoints

**Exploration +
Objavovanie naratívu**

Fire tower maintenance

Tasky

Maintaining equipment

Vytvorenie rutiny a realizmu

VEDĽAJŠIE MECHANIKY

Fotenie

Fotky cez in-game kameru

Supply caches

Objavovanie supply caches po svete

Mapa a kompas

Navigácia dodáva pocit izolácie

Radio interactions

Reportovanie najrôznejších objavov



DYNAMIKY

Emotional journey

Dramatic tension
Suspence, loneliness,
empathy

Player-driven naratív

Na základe hráčových
odpovedí sa mení príbeh



Challenge

Pri vedení konverzácie s
Delilah cez vysielacku –
time pressure

Izolácia a atmosféra

Prispievajú k overall
moodu

PHOTO WITH JULIA

Environment je použitý na odkomunikovanie
príbehu, charakteristík postáv a konfliktov

ESTETIKY

Naratív

Storytelling

Charakter development

Unfolding mystery

Vizuál

**Art style, vibrant colors,
detailed enviro**

Príjemná atmosféra hry

Sense of place

Sound desing

**Soundtrack, ambient
sounds, voice acting**

**Vyvolávanie emócií a
zlepšenie celkovej
kvality**