

A dimly lit room with a wall covered in Polaroid photos and string lights. The text "LIFE IS STRANGE" is written in a hand-drawn, red, textured font across the center of the image. The background shows a bed with a red blanket, a desk with a laptop, and a window with a view of a city at night.

# LIFE IS STRANGE

LAURA SVÍTKOVÁ  
AHD 2023  
HERNÉ MECHANIKY



# BARTLOVA TAXONÓMIA

KILLERS / ACHIEVERS / EXPLORERS / SOCIALERS



# BARTLOVA TAXONÓMIA

## ACHIEVERS

• **EXPLORATION FOR REWARDS**- ACHIEVERY SA POČAS HRY BUDÚ SNAŽIŤ, ABY IM NEUNIKOL ŽIADEN DETAIL, COLLECTIBLE ČI SIDEQUEST.

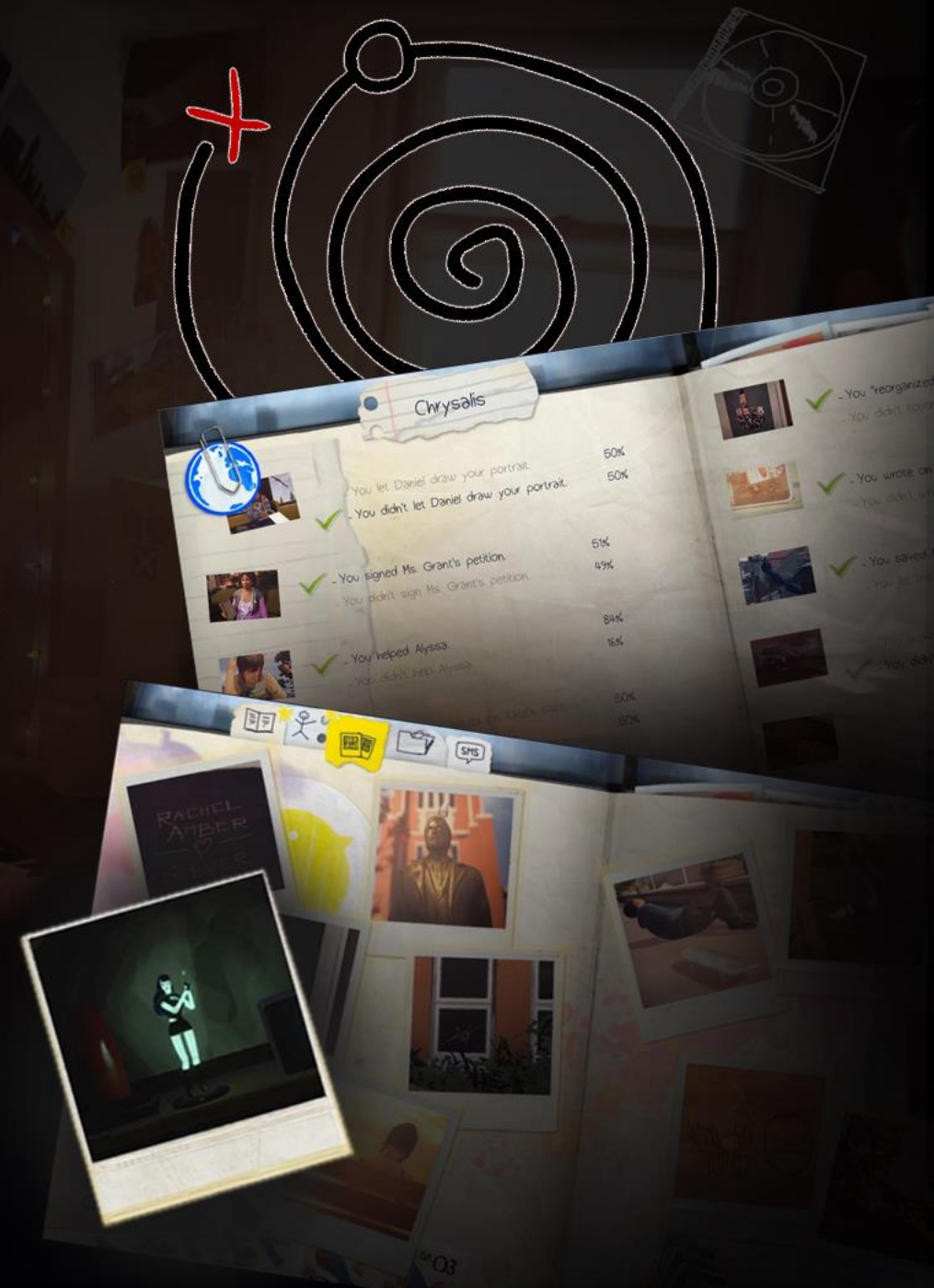
• **COMPLETING 100%**- ACHIEVERY SI PREHRAJÚ HRU NIEKOL'KO RÁZ ABY NARAZILI NA KAŽDÝ MOŽNÝ OUTCOME.

• **THROPHIES**- V HRE JE MOŽNÉ ZÍSKAŤ ACHIEVEMENTY V RÔZNYCH FORMÁCH (POLAIRODY, SMSKY, GRAFFITY, STUDENT FILES...)

• **PERFECT DECISION-MAKING**- MECHANIKA PRETÁČANIA ČASU, UMOŽŇUJE ACHIEVEROM UČIŤ SA Z CHÝB, ADAPTOVAŤ SA A ROZHODNUT' SA NAJLEPŠIE AKO MÔŽU.



This action will have  
consequences...



# BARTLOVA TAXONÓMIA

## KILLERS

• *ANTAGONIST CHOICES* - KILLEROV ZAUJME MOŽNOSŤ VYTVORENIA KONFLIKTU MEDZI CHARAKTERMI

• *LIMITS OF GAME WORLD* - KILLERI BUDÚ VYHLADAVÁŤ MOŽNOSTI, KTORÉ SÚ NEOČAKAVANÉ

+ *CHOOSING ANTAGONIST* - ROLE-PLAY TEMNEJ MAX, VIAC MOŽNOSTÍ, KTORÉ IDÚ PROTI PRÍBEHU

+ *MORALS* - HRÁČ SA DOSTÁVA DO SITUÁCIÍ, KTORÉ RIEŠIA VIAC MORÁLNE DILEMY A HODNOTY.



This action will have  
consequences...



# BARTLOVA TAXONÓMIA

## SOCIALIZERS

• **SHARED CHOICES** - SOCIALIZEROV BUDE ZAUJÍMAT SHARED CHOICES, KTORÁ SA OBJAVUJE PO KAŽDEJ KAPITOLE

• **ONLINE CHALLENGES** - SOCIALIZERI SA MÔŽU ZAPÁJAŤ DO ONLINE CONTESTOV (SQUARE ENIX, 2016)

+ **ONLINE ALBUM** - ALBUM KDE HRÁČI MÔŽU ZDIEĽAŤ SVOJE FOTKY Z MAXINHO POLAROIDU, IN-GAME.

+ **CO-OP MODE** - MULTIPLAYER MODE, KDE ROZHODNUTIA HRÁČOV OVPLYVŇUJÚ AJ TOHO DRUHÉHO.



This action will have consequences...



# BARTLOVA TAXONÓMIA

## EXPLORERS

• **EXPLORATION** - EXPLORERI SI UŽIJÚ PRESKÚMAVANIE ENVIRONMENTU, KTORÝ JE VŽDY PLNÝ SKRYTÝCH DETAILOV.

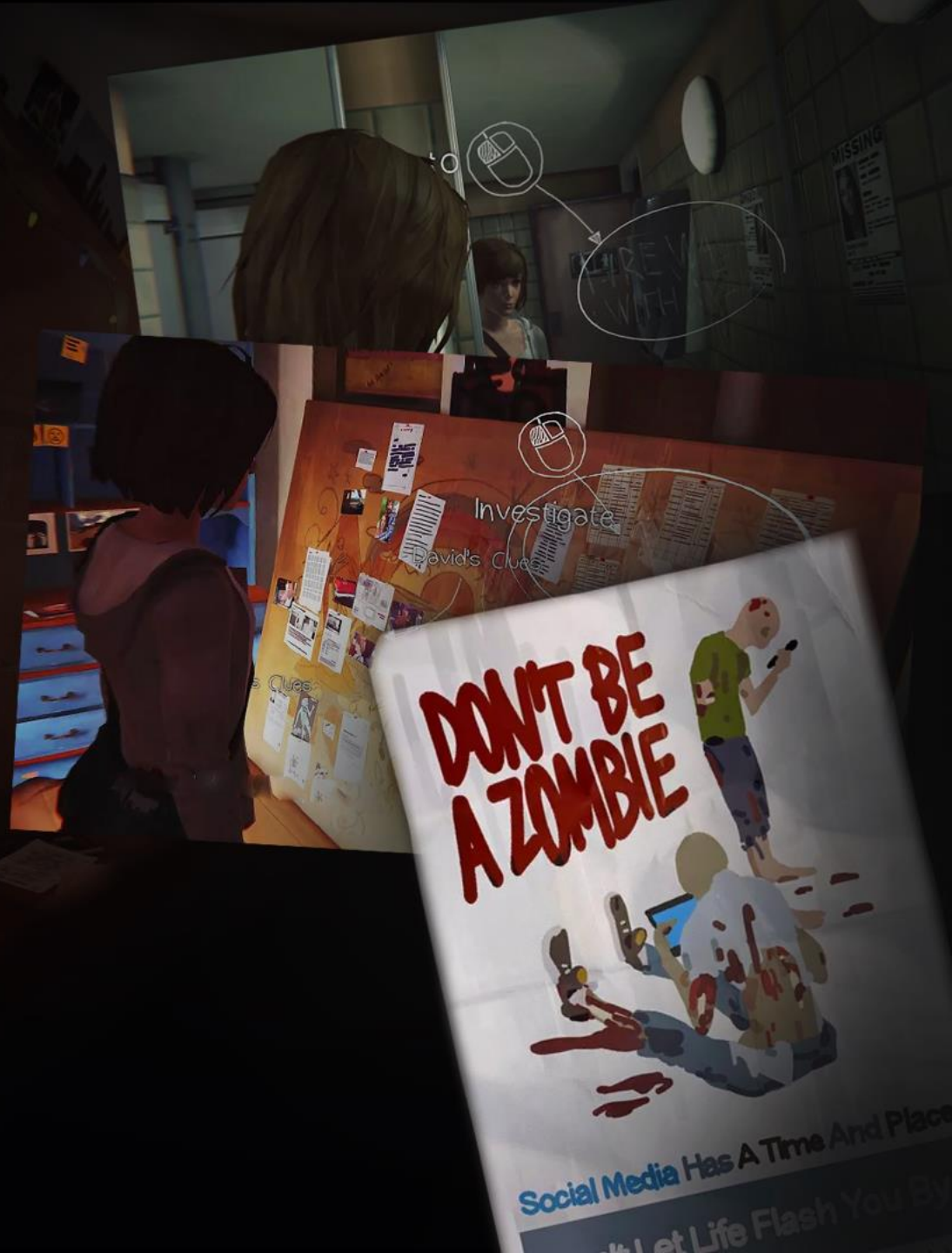
• **PHOTOGRAPHER** - MECHANIKA FOTOGRAFOVANIA, PRIDÁVA MOŽNOSŤ ZACHYTÁVANIE SCÉN A DETAILOV V HRE.

• **MISSED CONTENT** - AK EXPLORERI ZISTIA, ŽE PREBÁDANÝ KONTENT NEDOKOČILI NA 100%, MAJÚ MOŽNOSŤ SI KAPITOLY PREHRAŤ ZNOVA.

• **DIG DEEPER** - RIEŠENIE PUZZLOV CEZ PRETÁČANIE ČASU ČI ALEBO POCHOPENIE VZŤAHOV CHARAKTEROV HLBŠIE.



This action will have  
consequences...



# TYPES OF FUN

EASY FUN / HARD FUN / PEOPLE FUN / SERIOUS FUN





This action will have  
consequences...

# TYPES OF FUN

## EASY FUN

•**ENVIRONMENT**– HERNÝ ENVIRONMENT NÁM PONÚKA VIZUÁLNE ATRAKTÍVNY PRIESTOR S MNOŽSTVOM DETAILOV KTORÉ SA DAJÚ PREHL'ADÁVAŤ PRE DODATOČNÝ KONTENT

•**PHOTOGRAPHY**– MECHANIKA FOTOGRAFOVANIA, HRÁČI MÔŽU ZACHYŤÁVAŤ HERNÉ MOMENTY A EXPERIMENTOVAŤ.

•**CASUAL CONVO**– HRÁČ MÔŽE INTERAGOVAT' S MNOŽSTVOM NPC POSTÁV, KTORÉ NIESÚ NEVYHNUTNÉ PRE PRÍBEH.







This action will have consequences...

# TYPES OF FUN

## HARD FUN

• **PUZZLE-SOLVING** - HRA PONÚKA HÁDANKY, KTORÉ VYŽDAUJÚ LOGICKÉ MYSLENIE, S POUŽITÍM MECHANIKY PRETÁČANIA ČASU.

• **MORAL DILEMMAS** - HRÁČ SA DOSTÁVA DO SITUÁCIÍ, KDE MUSÍ RIEŠIŤ MORÁLNE ROZHODNUTIA, KTORÉ MAJÚ NÁSLEDKY.

• **CHOICES** - NIEKTORÉ HRÁČOVE ROZHODNUTIA MAJÚ VÁŽNY A DLHOTRAVAJÚCI DOPAD NA PRIEBEH HRY.





This action will have consequences...

# TYPES OF FUN

## PEOPLE FUN

•**CHARACTER RELATIONSHIPS**- CELÝ HERNÝ STORYTELLING JE ZALOŽENÝ NA VZTAHOCH, KTORÉ SI HRÁČ BUDUJE MEDZI POSTAVAMI

•**DECION LOG**- NA KONCI KAŽDEJ KAPITOLY HRÁČ MÔŽE V % VIDIEŤ AKO SA OSTATNÝ HRÁČI ROZHODOVALI

•**COMMUNITY**- ONLINE KOMUNITY, KDE L'UDIA ZDIEL'AJÚ SVOJE FOTKY, TIPY A RADY (OPTIONAL PHOTOS)



Decision	Percentage
- You "reorganized" Victoria's photos.	21%
- You didn't touch Victoria's photos.	79%
- You wrote on a dirty RV.	20%
- You didn't write on a dirty RV.	80%
- You saved the bird.	39%
- You let the bird die.	61%
- You broke Chloe's snow globe.	9%
- You didn't break Chloe's snow globe.	91%
- You left evidence while searching through...	16%

COMMUNITY CONTENT ?

Vander

COMMUNITY GUIDE

Optional Photo Locations

This guide will ch...





This action will have  
consequences...

# TYPES OF FUN

## SERIOUS FUN

• *BUTTERFLY EFFECT* -  
HRÁČOVÉ ROZHODNUTIA SILNO  
OVPLYVŇUJÚ HRU AJ SAMOTNÝ  
ZÁŽITOK Z NEJ.

• *IMPACTFUL MOMENTS* - LIFE IS  
STRANGE JE PLNÝ SILNÝCH  
MOMENTOV, KTORÉ S HRÁČMI  
REZONUJÚ, EŠTE AJ DLHO PO  
DOKONČENÍ HRY.

• *REWIND* - STRATEGICKÝ ZISIT'  
KEDY A AKO POUŽIT' REWIND  
MECHANIKU, (CHAPTER 5)



Hold Right Mouse Button to rewind



like any kind I've ever

# MDA FRAMEWORK

MECHANICS / DYNAMICS / AESTHETICS



# MDA FRAMEWORK

## TIME REWIND & INTERACTIONS

•MECHANIC- PRETÁČANIE ČASU

•DYNAMIC- UMOŽŇUJE HRÁČOM :  
NACHÁDZAŤ RÔZNE KONCE HRY  
OPRAVIŤ CHYBNÉ ROZHODNUTIA  
PREHLÍBIŤ ZVEDAVOSŤ  
KONTROLU NAD NARATÍVOM

•AESTHETIC-  
DISCOVERY  
NARRATIVE

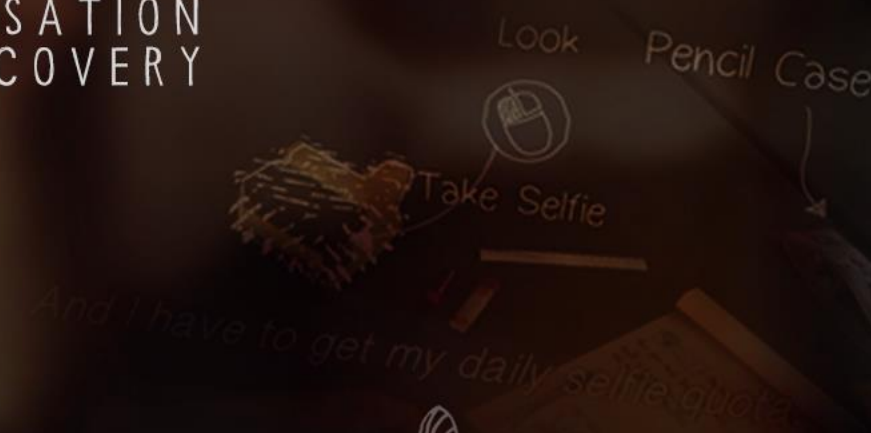
•MECHANIC- INTERAKCIE V HERNOM PROSTREDÍ

•DYNAMIC- UMOŽŇUJE HRÁČOM :  
INTERAGOVAT' S OBJEKTAMI A ROZVÍJAŤ  
KONVERZÁCIE S NPC POSTAVAMI, POPRITOM  
ZÍSAVAŤ INFORMÁCIE A TVORIŤ  
ROZHODNUTIA.

•AESTHETIC-  
SENSATION  
DISCOVERY



This action will have consequences...



# MDA FRAMEWORK

NARRATIVE, SENSATION, EXPLORATION

## • AESTHETIC-NARRATIVE

• DYNAMIC- UMOŽŇUJE HRÁČOM :  
VYBERANIE AKCIÍ A HLBSIE PREMÝŠLANIE  
NAD ICH VPLYVOM NA POSTAVY A  
DYNAMIKU VZŤAHOV.

## • MECHANIC- CHOICE MAKING

GO TO THE POLICE



▶ LOOK FOR PROOF

## • AESTHETIC-EXPLORATION

• DYNAMIC- UMOŽŇUJE HRÁČOM :  
DETAILNÉ ATMOSFERICKÉ PROSTREDIA,  
KTORÉ HRÁČI MÔŽU PREHL'DÁVAT'

## • MECHANIC- INTERACTIVE ENVIRONMENT

## • AESTHETIC-SENSATION

• DYNAMIC- UMOŽŇUJE HRÁČOM :  
PRETÁČANIE ČASU SO ZVUKOVÝMI  
A VIZUALNÝMI EFEKTAMI

## • MECHANIC- TIME REWIND



This action will have  
consequences...

# FLOW

THEORY



## ANXIETY

JEFFERSON FOTÍ MAX ZDRGOVANÚ

MAX V MINULOSTI PODÁVA SVOJU FOTKU  
JEFFERSONOVI

MAX JE V LIETADLE DO CHICAGA,  
PRENÁŠA SA FOTKOU DO MINULOSTI

PO CUTSCÉNACH SA NÁM PREDNÁŠA POSLEDNÉ  
ROZHODNUTIE:  
ZACHRANIT' CHLOE ALEBO ARCADIA BAY

MAX SA OCITÁ VO VOIDE, KDE SA MUSÍ  
VYHÝBAT' VŠETKÝM POSTAVÁM

MAX PREŽÍVA VŠETKO V HALUCINÁCIACH OD  
ZNOVA ALE INAK.

WARREN NÁM DÁVA FOTKU, KTOROU MAX MENÍ  
MINULOSŤ, KEŽ SA VRACIA STRÁCA VEDOMIE

MAX ODCHÁDZA POČAS TORNÁDA DO  
MESTA, KDE POMÁHA L'UDOM PRED  
BÚRKOU

MAX JE OPÄŤ V DARK ROOM,  
PRICHÁDZA JU ZACHRÁNIŤ DAVID

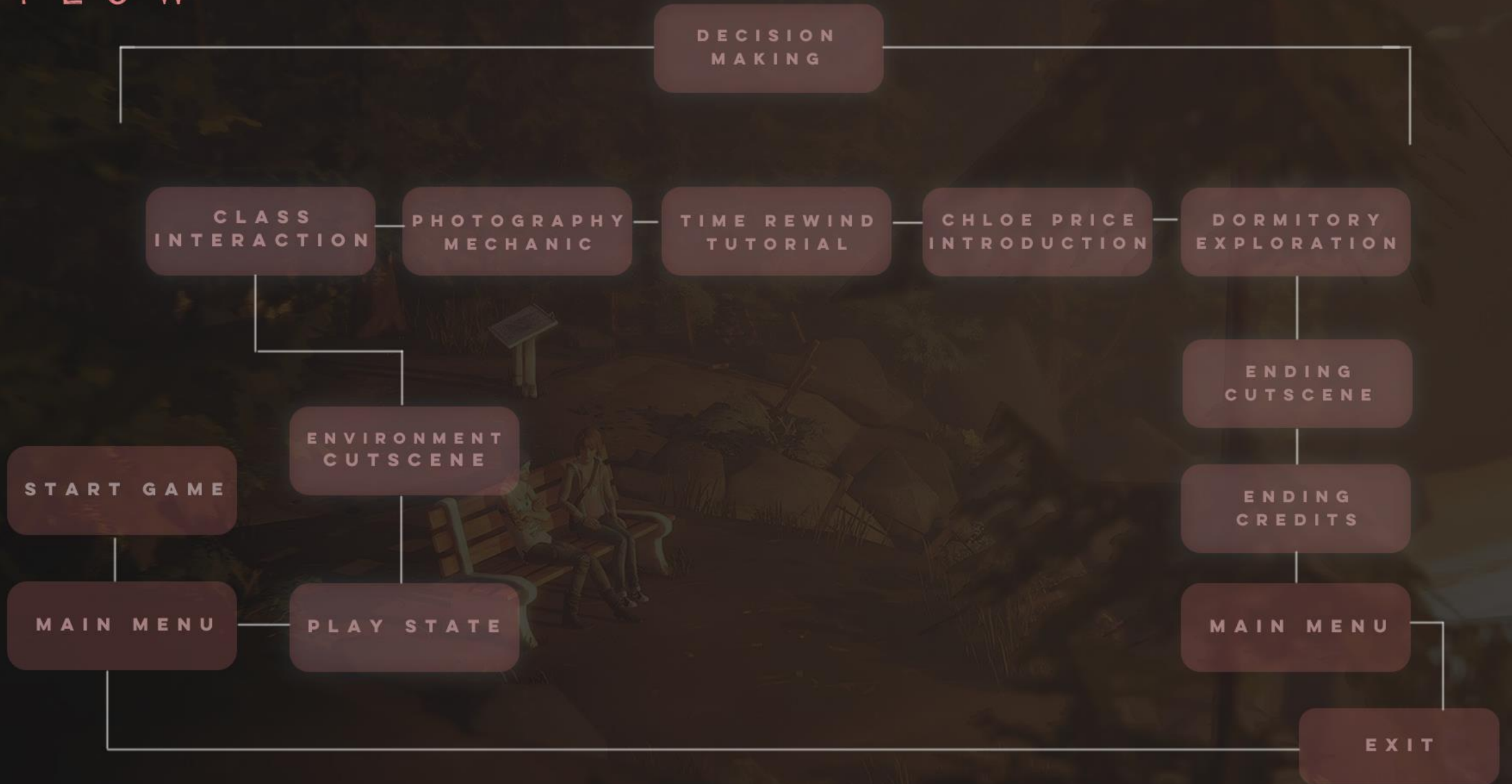
BOREDOM





# FLOW

## CHAPTER 1: CHRYSALIS



# MECHANIKY

HLAVNÉ / VEDLAJŠIE



# MECHANIKY

## HLAVNÉ MECHANIKY

• *TIME REWIND* - PRETÁČANIE ČASU  
UMOŽŇUJE PRESKÚMAVAŤ RÔZNE HERNÉ  
KONCE A MOMENTY.

• *CHOICE SYSTEM* - HRÁČ MÁ NA VÝBER Z  
NIEKOL'KÝCH MOŽNOSTÍ, ČÍM SILNO  
OVPLYVŇUJE NARATÍV.

• *ENVIRONMENT INTERACTIONS* - HRÁČ SI  
MÔŽE PREZERAT', ČÍTAŤ A ZÍSKAVAT'  
INFORMACIE Z OBJEKTOV DETAILNÉHO  
ENVIRONMENTU.



This action will have  
consequences...

• *PUZZLE SOLVING* - HRÁČ SA STRETÁVA SO  
SITUÁCIAMI, KDE JE POTREBNÉ NÁJST  
DŮKAZY A NÁSLEDNÝ PUZZLE SOLVING

• *MULTIPLE ENDINGS* - HRA NÁM PONÚKA  
NIEKOL'KO UKONČENÍ, TO KU KTORÉMU SA  
HRÁČ DOSTANE ZÁLEŽÍ OD JEHO  
ROZHODNUTÍ.

BLAME CHLOE



TAKE THE BLAME

Look



Camera

Photo

Journal

Clues




# MECHANIKY

## VEDLAJŠIE MECHANIKY

I had to hide in the closet and then David came in, angry about the music. He was even scarier off campus because he didn't have the school around him. He accused Chloe of

• **JOURNAL** - MAX MÁ SVOJ DIÁR, KTORÝ HRÁČ MOŽE ČITAŤ POČAS CELEHO GAMEPLAYEU.

Then shit got real. David found Chloe's joint and flipped out on her. I couldn't take it, considering she  just died.

This action will have consequences.

• **SMS TEXTS** - MAX POČAS HRY PÍŠU, and I stepped out and VEDLAJŠIE POSTAVY, SMSKY PRIDÁVAJÚ ČASTI NARATÍVU.

David tried to threaten me but Chloe was awesome and threatened him. He backed out of there quick. Chloe was so touched I took the blame.

# \* YOU'RE

• **OPTIONAL PHOTOS** - V HRE FUNGUJÚ AKO COLLECTIBLE ITEMS A HRÁČ MUSÍ BYŤ POZORNÝ ABY ICH ZÍSKAL.

• **CHARACTER BACKGROUNDS** - VŽDY, KEĎ SA MAX ROZPRÁVA S NPC POSTAVOU PRVÝ KRÁT, PRIDÁ SA JEJ PROFIL AJ S OPISOM DO ŽURNÁLU.

Of course, she did steal one of David's guns and waved it around like an idiot. Too much firepower for this girl to encounter in one day. Or one life. Fortunately, Chloe and I decided to get out of there and catch up on our exploring... like best friends.

# LIFE IS STRANGE

ANALÝZA HERNÝCH MECHANÍK

LAURA SVÍTKOVÁ

HERNÉ MECHANIKY  
ZIMNÝ SEMESTER 2023