

The background of the slide is a screenshot from the video game 'Life is Strange'. It depicts a rainy, atmospheric scene of a cliffside. A character is visible on the cliff edge, looking out over a body of water. The sky is dark and filled with rain, and a large, cylindrical structure is visible in the background. The title 'LIFE IS STRANGE' is overlaid on the left side of the image.

LIFE IS STRANGE

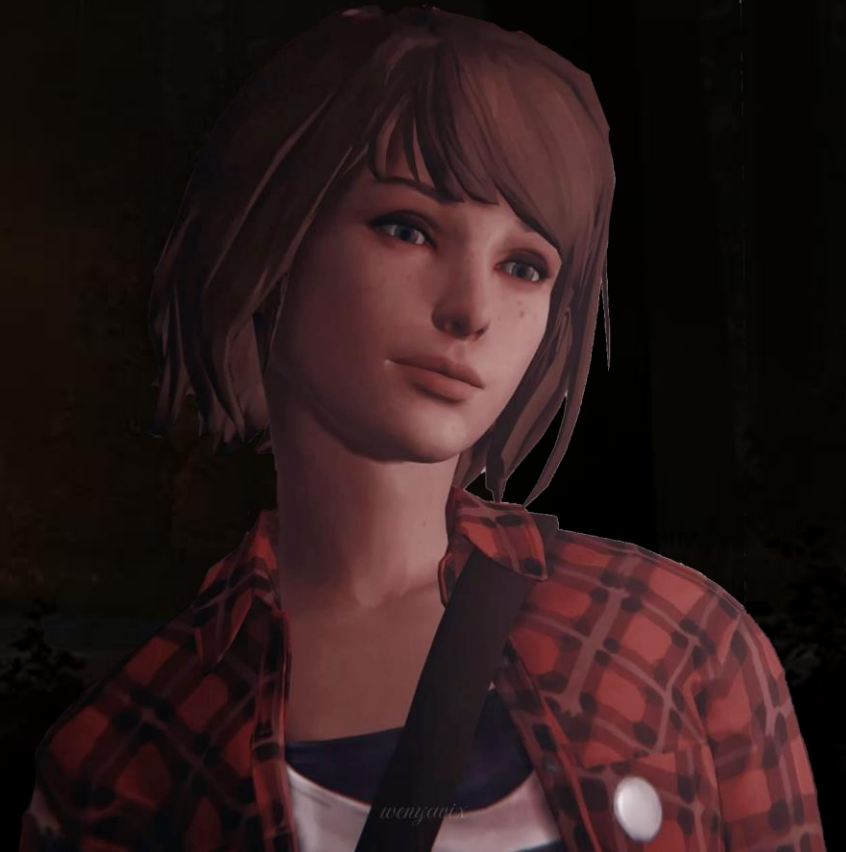
ANALÝZA HERNÝCH MECHANÍK

PEDAGOGICKÉ VEDENIE:
Mgr. art. Zacharovská

V Life is Strange hráč hrá za Max, študentka, čo vie vracať čas. Využíva to na vyriešenie problémov odhaľovanie tajomstiev v Arcadia Bay - meste kde vyrástala a vrátila sa tam študovať.

Emotívny príbeh sa točí okolo priateľstva, kde špecifické rozhodnutia hráča majú váhu a menia dej, vedúc k viacerým možným záverom hry.

Séria hier je rozdelená na epizódy, kde každá epizóda prináša nové udalosti a na konci sa všetko zlúči do jedného spoločného príbehového záveru.



TYPOLÓGIA HRÁČOV

EXPLORER

- skúmanie prostredia (skryté predmety a intuície, odhalenie tajomstva mesta Arcadia Bay)
- skúmanie rôznych príbehových možností (vracanie v čase, alternatívne konce, tajomstvá a klebety o ľuďoch)

SOCIALIZER

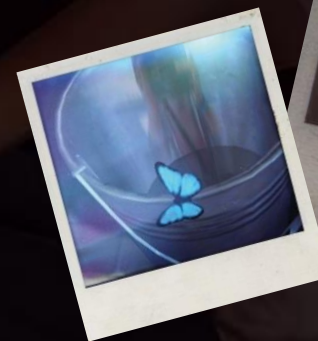
- interakcie, tvorenie nových kontaktov, udržiavanie medziľudských vzťahov

ACHIEVER

- ciele a úspechy (collectibles, sms, polaroidy, sidequests, splniť všetky úlohy, objaviť všetky konce,..)

KILLER

- môžeme iniciovať zlobu postavám a vytvárať tak ďalšiu drámu



MDA framework

MECHANIKA

- pretáčanie časom



DYNAMIKA

- preskúmava možnosti a prispôsobuje priebeh príbehu
- rozhodovacie procesy, prehĺbenie zvedavosti



ESTETIKA

- objavovanie, zvedavosť



This action will have consequences...



MDA framework

MECHANIKA

- interakcia a budovanie vzťahov



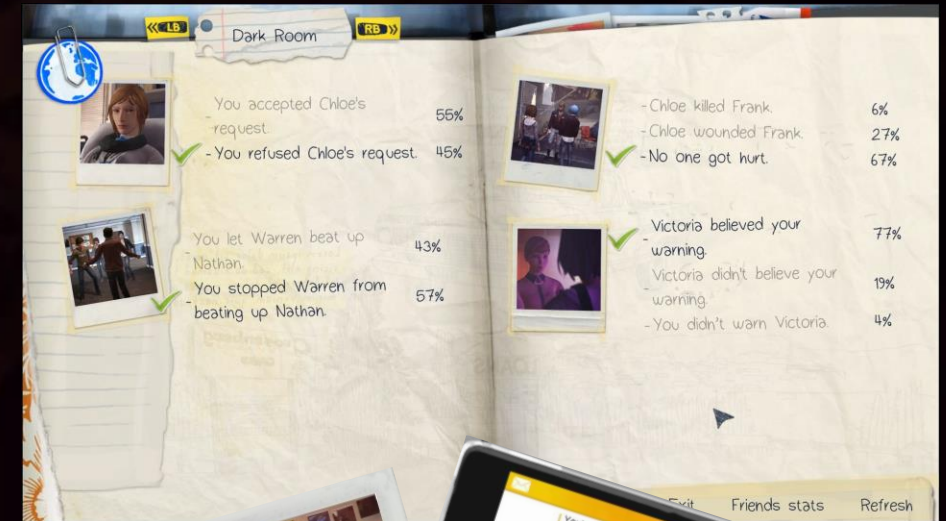
DYNAMIKA

- možnosti a diferencie dialógov
- získavanie informácií
- udržiavanie vzťahov podľa vlastného záujmu



ESTETIKA

- dojem, spätné správanie npcs



MDA framework

ESTETIKA

- preskúmavanie



DYNAMIKA

- možnosť interagovať s mnohými predmetami ako aj postavami vo svete a zisk informácií



MECHANIKA

- interakcia s prostredím okolo seba

ESTETIKA

- dej príbehu



DYNAMIKA

- výber odpovedí v questoch podľa vlastnej preferencie



MECHANIKA

- slobodná voľba interakcií

FUN

SERIOUS FUN

- priebeh deja a odhaľovanie závažných informácií (tajomstvá postáv a mesta), rozhodovanie sa pod vplyvom ťažkých emočných situácií

HARD FUN

- plnenie achievementov, logické hádanky (skryté predmety), hľadanie dejových informácií na posun príbehu

EASY FUN

- interakcie s postavami, ktoré nevyžadujú veľkú koncentráciu, interakcia s prostredím a objavovanie random informácií prostredníctvom world exploringu, denník, fotky

PEOPLE FUN

- udržiavanie vzťahov s postavami, emočné riešenie príbehových situácií



FLOW

Hra hráča vtiahne do príbehu pomocou neustálych zvrátov a nových informácií, ktoré obohacujú možnosti vývoja deja. Hráč môže zažívať intenzívne emócie a vybrať si s kým chce udržiavať vzťahy alebo pri kom si chce na druhú stranu vytvoriť drámu - čo ovplyvní príbeh.

Počas odhaľovania príbehu sa striedajú napínavé a relaxačné situácie. Schopnosť vracať sa v čase, ktorú hráč získava, mu umožňuje lepšie ovládať situácie a využívať túto schopnosť vo svoj prospech, keďže môže meniť svoje rozhodnutia podľa toho ako to zväži.





ĎAKUJEM ZA POZORNOST

VYPRACOVALA:
Elena Bujdošová