

CASUAL GAMING



GAMEDESIGN.CZ

„Boom smartphonů a sociální sítí jako je Facebook zapříčinil to, že si ke hrám našli cestu i lidé, kteří jinak s oblibou říkají, že na hry nemají čas. Vznikla typově největší skupina nových hráčů a s ní obří poptávka. Počet nových vývojářských týmů se rázem rozrostl. Přišel čas, kdy se i malá investice může proměnit v miliony dolarů.“

„Miliony dolarů?“



ANGRY BIRDS

Rovio



Podle statistik Rovia lidé po celém světě stráví 200 milionů minut denně hraním Angry Birds.



V březnu 2011 přes 100 milionů stažení napříč všemi platformami.

AB vydělává v průměru přes 1 milion dolarů měsíčně

Top day:
10 milionů uživatelů se nechalo
200 milionkrát zlákat reklamními
Panely



FRUIT NINJA

Halfbrick Studios



3 vývojáři

6 týdnů

5 milionů prodaných kusů

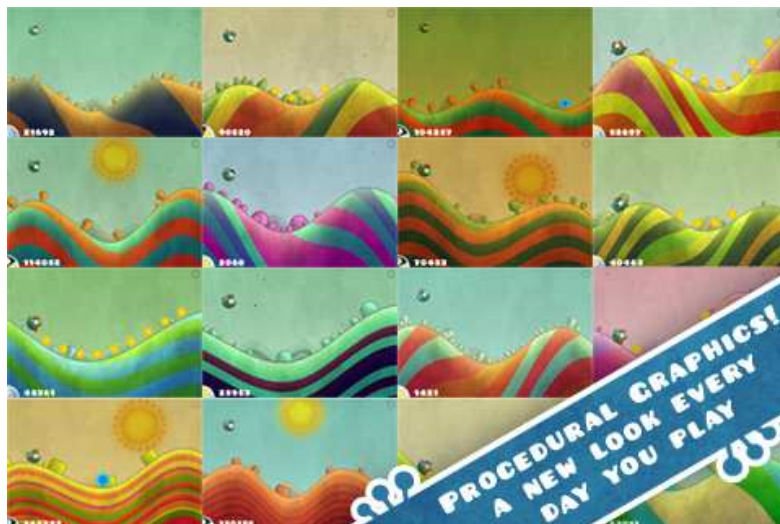


TINY WINGS

Andreas Illiger

-Na déle než měsíc sesadil Angry Birds z trůnu

-Od vydání se drží v top 10 na AppStore

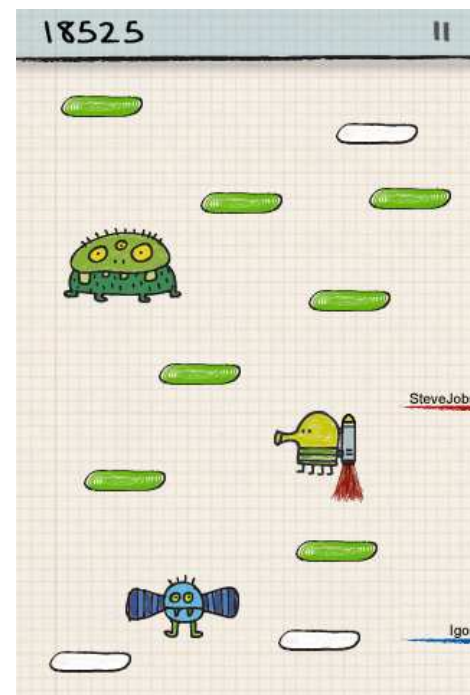
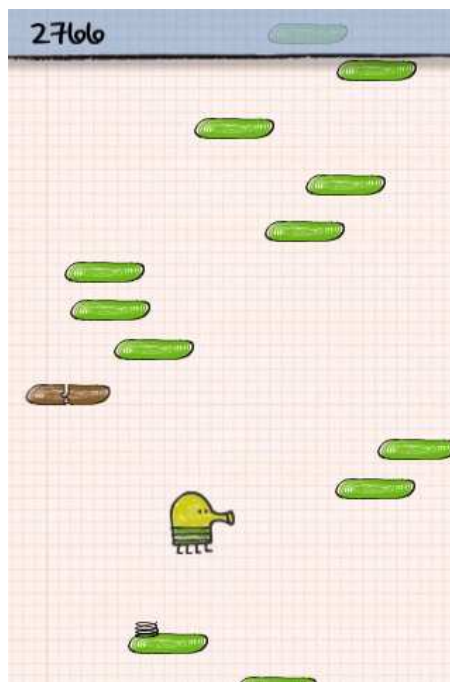


DOODLE JUMP

Lima Sky

- stojí 99 centů
- na konci roku 2010
prodáno 3.5 milionů kusů

-2 vývojáři:
Igor & Marko Pusenjak





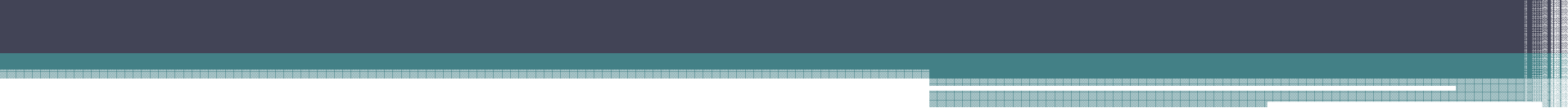
- Pro rok 2010 vykazuje zisk 100 milionů dolarů
- 25% nárůst oproti 2009

Plants vs Zombies, Bejeweled, Zuma, Peggle, Insaniquarium...

- Hodnota společnosti přes 5 bilionů
- 120 milionů unikátních hráčů hrajících v průměru 2 Zynga hry denně
- odhadované příjmy pro rok 2011 jsou 2.25 dolaru od každého uživatele měsíčně

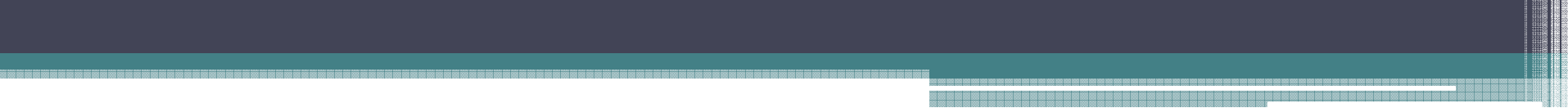
Farmville – 75 milionů aktivních hráčů
Cafe World – 30 milionů aktivních hráčů
Mafia Wars – 24 milionů aktivních hráčů





PROČ INVESTOVAT?





KDE VZÍT KONCEPT?

RE-SKIN



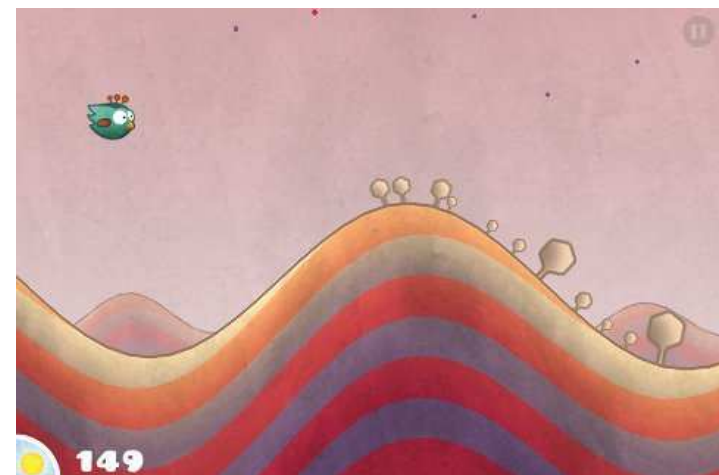
Crush Castle, PC



Wavespark, PC



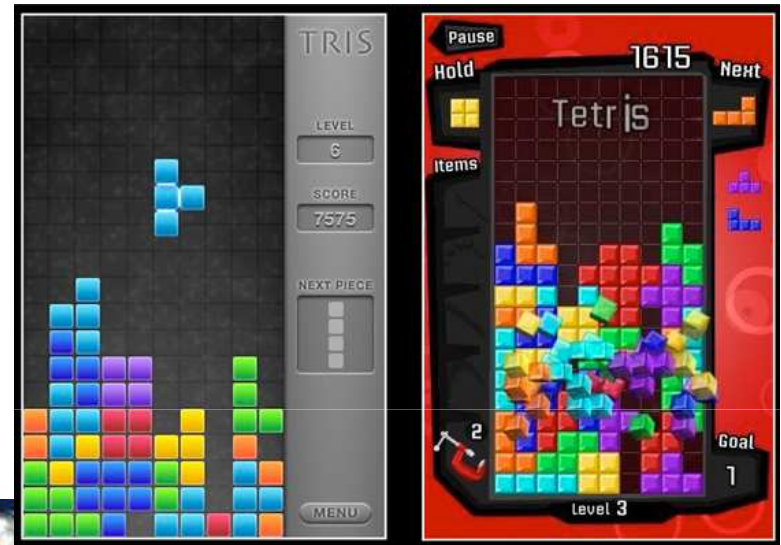
Angry Birds, iOS



Tiny Wings, iOS

BLUE SKY - VLASTNÍ CESTOU

- riskantní, dlouhá „rapid prototyping“ fáze
- důležitá je kreativní svoboda



CÍLOVÁ SKUPINA?

VŠICHNI



JAK TO FUNGUJE?

- platforma není dedikována hrám
- hra je většinou „zdarma“
- má brilantní interface
- lidé nachází známé prvky hraní
- hry jsou vnitřně odměňující

PATTERNY HRANÍ

A) Hra je člověkem vytvořený soubor pravidel

B) Hraní je starší, než kultura

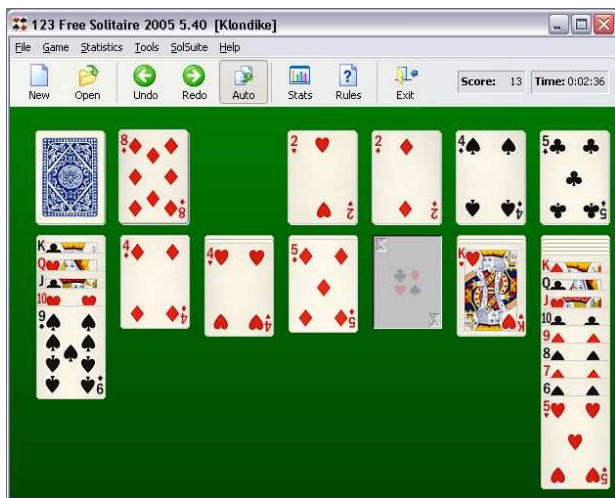
Hrajeme si spontánně už od dětství. Zvířata si hrají.

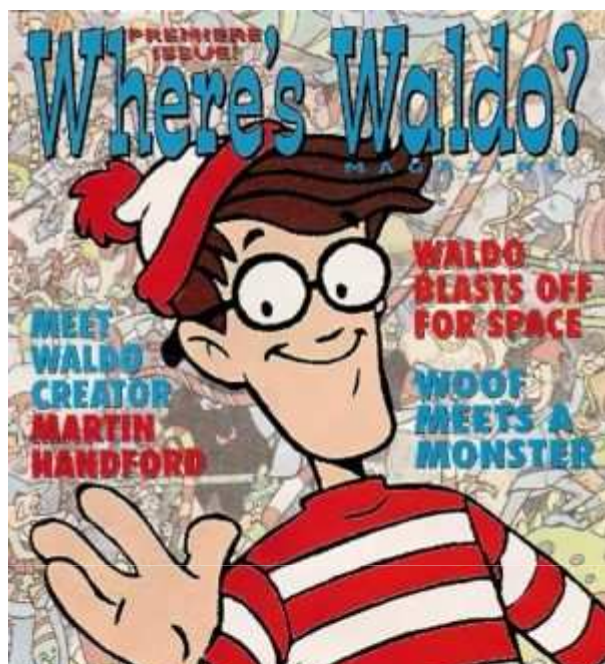
Casual hráči hrají když

GAME EXPERIENCE > LIFE EXPERIENCE

Mechaniky casual her jsou abstraktem činností známých z běžného života.

TŘÍDĚNÍ A SJEDNOCOVÁNÍ

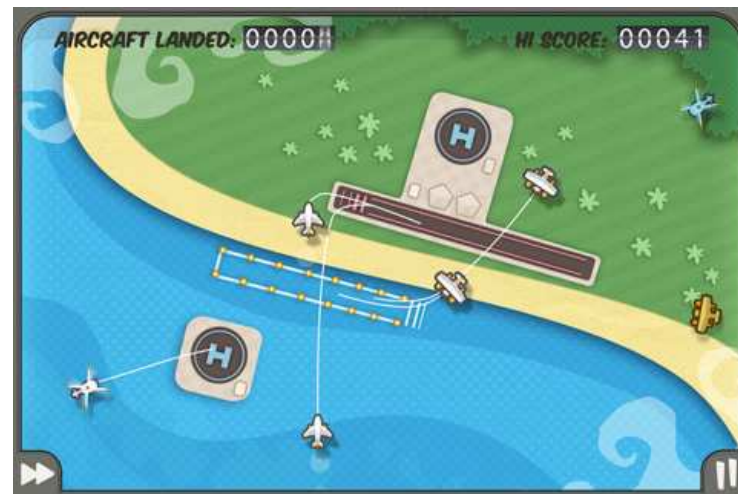




HLEDÁNÍ



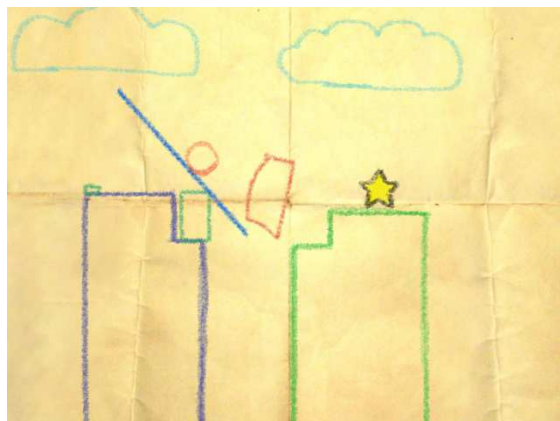
HOSPODAŘENÍ



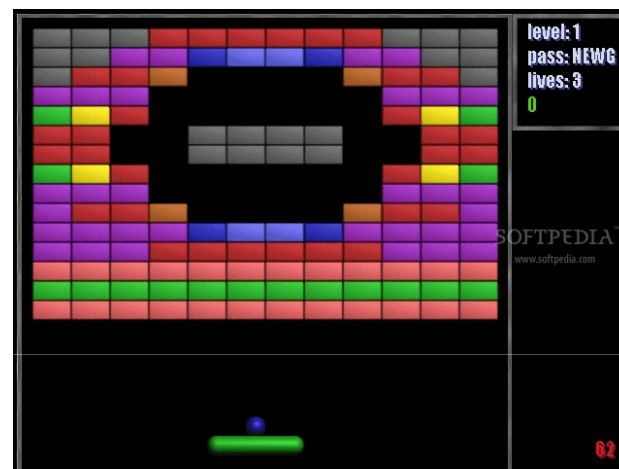
ZASAŽENÍ A NIČENÍ



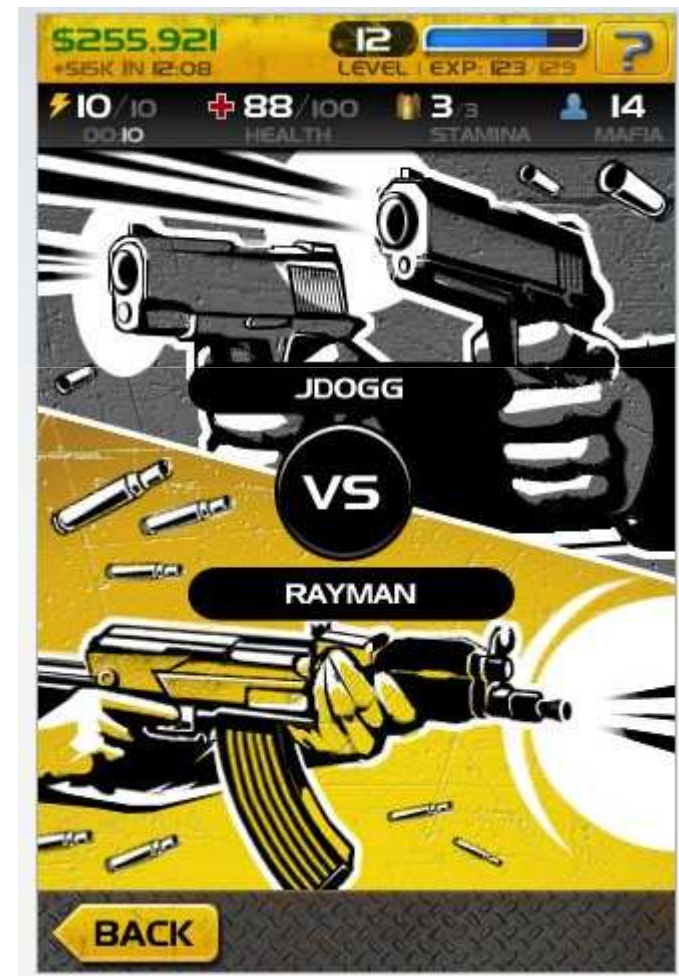
BUDOVÁNÍ, VYTVÁŘENÍ



HÁZENÍ, ODRÁŽENÍ, VÁLENÍ



HRÁT S OSTATNÍMI





8KINDSOFFUN.COM

Sensation – potěšení a stimulace smyslů.

Fantasy – radost z vytváření a naplňování snů a nápadů.

Narrative – radost z odhalování příběhu.

Challenge – radost z překonávání překážek a výzev.

Fellowship – radost z hraní s ostatními lidmi, pocit sounáležitosti a společenství.

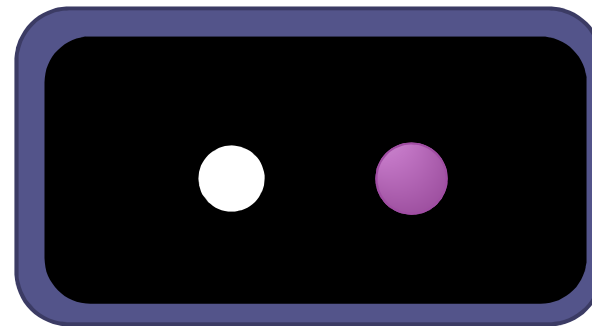
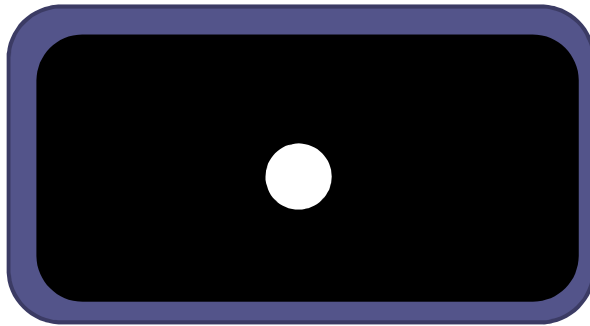
Discovery – radost z objevování nových věcí a nových míst.

Expression – radost z možnosti sebevyjádření.

Submission – nechat se obklopit a unášet hrou.

BRILANTNÍ INTERFACE

Pokud se během několika prvních minut hraní bude casual hráč cítit dezorientovaný, hru nadobro odloží.



Nikdy nepodceňte.

Přemostění mezi hráčem a hrou je nejdůležitějším aspektem casual her. Daní za brilantní interface je jednoduchost casual her.

-NEŘÍKEJ, UKAŽ !

-NEUKAZUJ, UDĚLEJ

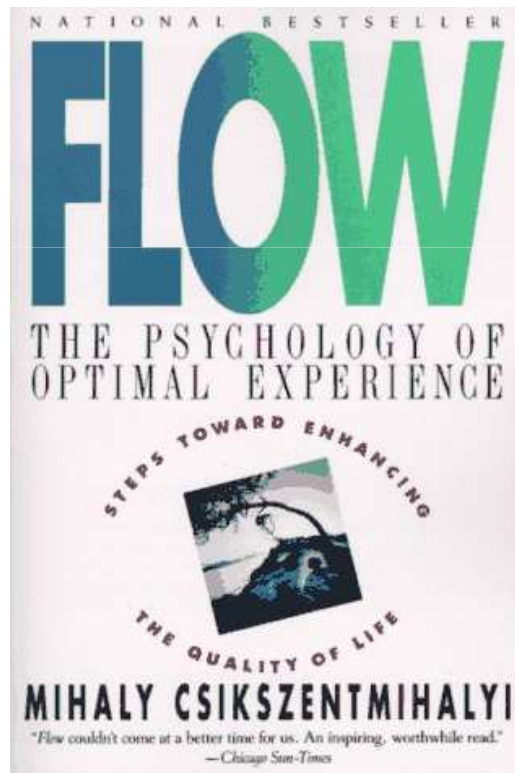
ZA CO LIDÉ PLATÍ?

Intenzivní game experience

Vnitřní odměny (zábava, respekt, čas...)

FLOW

Mihaly Csikszentmihalyi



Flow je soustředěný a nadmíru příjemný stav při ponoření se do smysluplné tvořivé aktivity, během které člověk naplno využívá své nadání a svůj potenciál a nevnímá své okolí.

Jasně cíle

Okamžitá odpověď na naše počínání

Koncentrace

Nevnímání času

Vyváženost výzev a dovedností

Pocit naprosté kontroly nad situací

Vniřně odměňující

Podvědomé potlačování základních lidských potřeb

Designer: tvorba her srdcem (kreativní svoboda)

Hráč: intenzivní game experience

**„Hrála na Facebooku, dítě se topilo ve vaně. „
*Bonusweb.cz, 27.4.2011***



JAK LIDÉ PLATÍ?

FREEMIUM MODEL – mikro transakce, reklama

PREMIUM MODEL – přímá platba



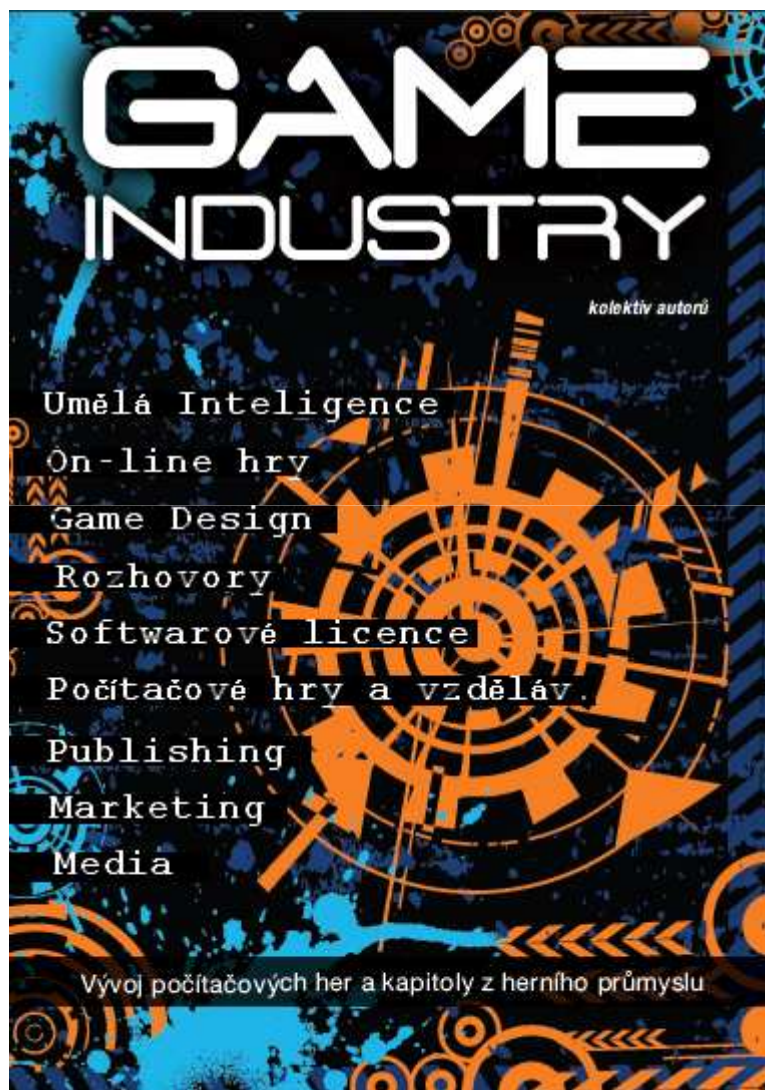


Děkuji za pozornost

stefan.durmek@gamedesign.cz



GAMEDESIGN.CZ



První česky psaná publikace svého druhu – sborník GAME INDUSTRY

Vychází květen 2011

Game design, základy i pokročilé problémy a témata z praxe

Hry na alternativní realitu

Umělá inteligence a počítačové hry

Počítačové hry a média v ČR

Vývoj herního průmyslu v kostce

Učení hrou

Způsoby financování a provozu online a prohlížečových her

Distribuce a marketing interaktivních médií

www.game-industry.cz