

Otázka: Herní studia a jejich produkty (videohry)

Předmět: Informatika

Přidal(a): Vaverka Martin

Obsah

- Proč jsem si vybral toto téma?
- Cíl práce
- Hra je dílo
- Vliv hry na zdraví
- Zápory
- Klady
- Vývojáři her
- Úvod
- Malá studia
- Vývoj hry
- Oblíbenost
- Youtubeři
- Hráči a jejich nákupy
- Něco o hardwaru
- Merchandize
- Závěr
- Zdroje

Proč jsem si vybral toto téma?

Toto téma jsem si vybral proto, že se o hry zajímám a chtěl bych se jejich vývojem jednou zabývat. Na tomto tématu se mi líbí, že je rozmanité. Každé studio „dělá“ jiné hry. Na každé hře pracuje jiný tým. Každá hra má jiný úspěch. A v neposlední řadě, různé hry stojí vydavatele jiné úsilí, jiné peníze a také „sklízí“ jiné úspěchy...

Nejvíce zajímavé na tom je, že každá hra je jinak náročná. Každá hra je napsána jiným programátorem, je jinak optimalizovaná, má jinou grafiku. Toto vše se pak projevuje na herních strojích – tzv. konzolích, herních noteboocích, ale hlavně herních počítačích. Výkonnost počítače také závisí na ceně. Proto se v herním průmyslu točí obrovské peníze.

Hry hraji často a rád. Je to, jako koukat na film, ve kterém hrajete. Není to věc, u které lidé prosedí stovky hodin. Je to dílo. Je to příběh. Tisíce různých příběhů, ve kterých můžete být hlavním hrdinou...

A jakou hru se zrovna rozhodnete hrát? To je jen na vás. Například když venku prší, tak se rozhodnete hrát nějakou smutnější hru (např. AC Syndicate), ale když svítí sluníčko tak se zase rozhodnete hrát GTA.

Cíl práce

Předání informací o herních studiích. Hry může hrát každý a průměrný věk hráčů stále roste. Nelíbí se mi, jak spousta lidí nahlíží na hry, takže cíl mé práce je, abyste se něco o této formě zábavy dozvěděli o něco víc a abyste na ni nenahlíželi záporně.

Hra je dílo

Hodně lidí si myslí, že hra je věc, která kazí lidem životy. Mě osobně to dost vadí. Je to, jako kdybyste si četli knihu, i když ta je podle mě záležitostí předminulého století, ale o tom až

někdy jindy... Jak jsem již řekl, hra je dílo, jehož jste součástí. Hra, film a kniha jsou si ve skutečnosti dosti podobné. U každého z nich sedíte nějakou dobu a vnímáte příběh, ale u knihy a filmu na příběh koukáte, nebo si ho čtete, kdežto u hry jste vy příběh-tedy vaše postava. U hry příběh ovládáte. Ve většině her si můžete dělat, co se vám zlíbí. Máte tam úkoly, které můžete dokončovat jakýmkoliv způsobem. Mnoho lidí si neuvědomuje fakt, že hra i kniha jsou výtvořiny, ale vytvořit a naprogramovat hru je podle mě mnohem více nákladnější a náročnější než napsat knížku.

Vliv hry na zdraví

Zápory

Neustále někdo říká, že hra kazí lidem oči, ale ve skutečnosti to ani není pravda. Samotné hry zrak nekazí. Často kolují médií nějaké lživé zprávy o tom, že hra je špatná. V TV Nova dokonce říkali, že kvůli hře někdo někoho zabil. Podle mě je to hloupost! Většina hráčů se totiž u hry „vyblbne“ a pokud jsou mentálně zdraví, tak to přece nebudou dělat ve skutečnosti. Radši zastřelit bandu civilistů ve hře než v realitě. To má každý zdravý člověk vědět.

Klady

Jak jsem řekl, v médiích kolují vymyšlené žvásty o tom, jak jsou hry špatné. Ale o kladech ví málokdo. Například se vám zlepší reflexy, angličtina či pokud hrajete Asasíny, tak se vám zlepší znalosti o historii. Ve spoustě her si můžete zlepšit také vstřebávání informací, nebo polohy států. Dokonce je i dokument o devítiletém chlapci, který se podle hry GTA V naučil řídit auto, a dokonce s ním vyjel do ulic.

Vývojáři her

Úvod

Vývojářů jsou spousty. Stejně tak jako typů her. Obecně v herním průmyslu neplatí to, že vývojář dělá jeden typ hry a druhý vývojář dělá zase jiný typ hry. Tedy až na pár výjimek. Jako je například studio Activision, které dělá neustále 1 sérii stříleček s názvem Call of Duty. Další vývojáři jsou například: Rockstar Games, Ubisoft Montreal nebo Electronic Arts. Většinu produktů těchto studií tvoří střílečky, ale nemusí tomu tak být pořád. Občas se stane, že se vydavatel rozhodne udělat závodní, historicko-akční, post-apokalyptickou nebo steampunkovou hru.

Malá studia

Teď jsme si něco řekli o velkých studiích. Často jsou ale hry z malých studií lepší a lépe hodnocené než ty z malých. Důvod je jednoduchý. Velká studia se poslední dobou bojí riskovat. Důkaz: všimnete si co velká studia vydávají... samé pokračování, sice je to jiné prostředí a příběh ale více méně to samé. Přijdi, zabij, ukradni, dovez a nakup munici... Toto je případ Ubisoftu. Naopak taková Welcome To The Game 2 je vytvořena jedním člověkem a má výborné hodnocení. Přesně díky tomu že je to něco, co tu do posud nebylo. A lidi zajímají nové věci více než ty staré. Příkladem je česky streamer Agraelus. Když dělá normální živý přenos tak má cca. 4000 diváků, když streamoval Welcome To The game měl 15000 diváků.

Vývoj hry

Již několikrát se stala jedna událost. Vývojář dá dohromady tým pro vytvoření dané hry. Občas se ale může vývoj zvrtnout. Nejznámější případ je u Watch Dogs 1. Tým od vydavatele Ubisoft Montreal dostal za úkol vytvořit perfektní závodní hru. Tým ale začal hru postupně vylepšovat, a nakonec se ze závodní hry, stala perfektní hackerská střílečka s otevřeným světem. Nutno říci, že život vývojáře je velmi těžký. Když je hra ve fázi vymýšlení a psaní

scénářů, tak je to jednoduché, ale jakmile se začne vývoj hry dostávat do vyšších obrátek... Vydavatelé smí platit většinou max. 8 hodinový přesčas-tzn. 16 hodin práce. Za každou další odpracovanou hodinu dostanou pizzu. Ubisoft Montreal sdílel na Twitteru číslo rozdaných pizz. Je to 11 500 pizz za měsíc (!). V době nejtěžších prací – tedy v době dokončování. Doba dokončování probíhá někdy od května do srpna. V září se totiž koná největší herní veletrh, kde se představují nové hry-E3. V listopadu se hra dostane do obchodů a v prosinci se prodá...

Oblíbenost

Oblíbenost hry často závisí na mnoha faktorech. Pokud je hra pokračováním nějaké slavné série, tak se často stává, že fanoušci chtějí od vydavatele téměř nesplnitelné požadavky. Když je pak hra, byť malinko horší, tak o ní přestávají mít kupující zájem. Oblíbenost hry také závisí na propagaci a reklamě. Nedávno vyšla hra Mafia III a stala se taková zajímavá věc. Hra byla v celku povedená, ale pár českých youtuberů si to nemyslelo. Ve svých videích několikrát zmínili svůj negativní názor, a tak mnoho lidí na českém internetu začalo na hru nadávat. Sice tu hru nikdy nehráli, ale všichni museli ten „jejich“ názor vědět. Takhle to začali cpát mnoha lidem na internetu a do měsíce cca 25 % hráčů v ČR začalo na hru nadávat. Jaká to škoda...

Youtuberi

Průměrný věk hráčů je 20-35 let, ale co ti mladší. Ano, narážím na děti. Ty jsou často ovlivňovány tzv. Youtubery. Youtuber je člověk, který natáčí svá videa na internetový portál YT. Teď si říkáte, že na tom není nic špatného, ale je tu jedna podkategorie. Jsou to Lets´playeri. To jsou lidé, kteří nahrávají na YT videa, kde hrají a komentují to. Ano, je spousta inteligentních a normálních lets´playerů, ale jsou i takoví, kteří moc rádi ovlivňují děti. Většinou ke koupi hry, nebo k její ne-koupi. Jako například u výše zmiňované Mafie.

Hráči a jejich nákupy

Ale na kom vlastně herní průmysl stojí?? Ano, jsou to hráči. Miliony hráčů po celém světě. Na začátku jsem říkal, že hry jsou různě náročné. Abyste rozjeli nové tituly v dobrém rozlišení, potřebujete kvalitní stroj. Ale kolik takový stroj stojí? Lepší průměr je skoro 30000 Kč (nejprodávanější herní počítače na e-shopu Alza.cz, které rozjedou nové hry na lepší detaily). Toto jsou docela nemalé peníze. A hráči jsou ochotni vrazit tento peníz do řádného stroje. Často platí ještě větší částky za slušné PC. Ale ne každá hra potřebuje velký výkon. Jen se podívejte, co lidé hrají. Nejhranější hra na světě je LOL (League of Legends).

Něco o hardwaru

Jak jsem již řekl, hraní her není levný koníček. Tak například česká hra Kingdom Come: Deliverance, která vyšla v tomto roce. Abyste měli pc s doporučenými požadavky na tuto hru potřebujete pc skoro za 30000 a toto je u skoro každé větší hry vydané od roku 2016.

Ale je tu ještě jedna možnost pro chudší lidi anebo pro hráče, co rádi zapnou a hned hranou. Jmenuje se konzole. Konzole je výborná, v tom že je levná (po vydaní cca. 10 000), spolehlivá, nějakou dobu vám vydrží, a hlavně nemusíte řešit, jestli vám rozjede hru nebo ne. Nevýhody jsou malé. Musíte si kupovat multiplayer a můžete na tom více méně, akorát hrát. Ale za cenu herního pc za 30k si můžete koupit konzoli s virtuální realitou, multiplayerem na 2 roky, herní křeslo a sluchátka... Takže pokud vám nejde o maximální výkon, tak se konzole vyplatí.

Merchandize

Neboli věci obsahující něco s tématem dané hry. Například tričko s logem dane hry. Na hlavní koleji jsou ale sběratelské edice her. Nejvíce jich dělá Ubisoft. Vždy jsou dvě velké

edice. Jedna obsahuje sošku, tematickou krabičku, plakát, soundtrack plus něco malého týkající se hry. A ta druhá obsahuje nějakou větší věc a většinou stojí od 3000 nahoru. Samozřejmě Ubisoft není jediné studio, co tyto edice dělá.

Závěr

Pokud chcete začít hrát hry, tak klidně, ale utvořte si na každou hru vlastní názor, nenechte se obalamutit, a nikomu svoje názory nevnucujte! Často ale hráči chtějí od hry mnoho a když tam chybí, byť sebemenší věc, tak hru začnou odsuzovat. Ale i s hrou si někdo dal práci. A tak na to nezapomínejme.

Zdroje

Časopis: - Level. Praha 1: Naked Dog, 1953-. ISSN 1211-068X.

Články: NOVOTNÝ, Ondřej. *Jakej kvalitní brand máte nejradsí?* [online]. [cit. 31.12.2017].

Dostupný na WWW:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1762772460692716&set=gm.1999159480348699&type=3&theater&ifg=1>

ŠARM, Jakub. *Za mě ♥ a co za vás?* [online]. [cit. 31.12.2017]. Dostupný na WWW:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2024020431209175&set=gm.1998155347115779&type=3&theater&ifg=1>

MATUŠINSKÝ, Vojtěch. *Vybrali jsme nejlepší PC hry pod stromeček* [online]. [cit. 31.12.2017].

Dostupný na WWW: <https://doupe.zive.cz/clanek/nejlepsi-hry-pro-pc#part=1>

ZACH, Ondřej. *Nejlepší hry roku 2017? Nominujte své favority* [online]. [cit. 31.12.2017].

Dostupný na

WWW:https://bonusweb.idnes.cz/hra-roku-2017-nominace-0qj-/Magazin.aspx?c=A171201_14

| Strana 7 | Odkaz:

<https://studijni-svet.cz/herni-studia-a-jejich-produkty-videohry-zaverecna-prace/>

4557_bw-magazin_oz

LOFGREN, Krista. *2017 Video Game Trends and Statistics - Who's Playing What and Why?* [online]. [cit. 25.4.2018]. Dostupný na WWW:
<https://www.bigfishgames.com/blog/2017-video-game-trends-and-statistics-whos-playing-what-and-why/>

VRÁNOVÁ, Jana. *Kazí počítač oči?* [online]. [cit. 23.5.2018]. Dostupný na WWW:
<https://www.novinky.cz/internet-a-pc/6066-kazi-pocitac-oci.html>