# Virtuální herní světy
# Cykly činností a produkce

Radek Richtr

November 2, 2020

*Emma mele maso. Maso dává řezník. Vidlák pěstuje vidle. Vidlák bodnul řezníka. Emma nemá co mlít.*

# Outline I

1 Produkce
Ukázkové cykly

# Produkce

Produkce je zdánlivě doménou her ekonomicko-strategických, nevyskytuje se však jen tam. Naopak, může prohloubit dojem z fungujícího světa.

Budeme takto označovat v zásadě jakoukoli produkci čehokoliv (obnovitelného), co lze následně nějak herně využít.

- obilí rostoucí na poli
- kokosy produkované palmou
- zajíci a ptáci objevující se po lese
- goblini generovaní v jeskyni
- hmyz lezoucí z hnízda
- pivo na pultu
- nové NPC
- nové střetnutí

# Produkce

Produkce (a jí vytvořené zdroje) může být buď omezená, nebo neomezená.
Zajímavost vzniká v kontrastech - mnoho omezených zdrojů a jeden neomezený.

- levné, neefektivní jídlo vs. kvalitní
- olověné lité kulky vs. stříbrné kulky
- levné poruchové kolty vs. LeMat Revolver
- rada o povolání postavy vs. kompletní charakteristika
- běžný lektvar vs. násobně silnější

Rarita některých předmětů vede k metahře a to jak záměrné, tak nezáměrné (ale o tom víc jindy). Pritom nemusí jít jen o unikátnost - už kontrast omezeného zdroje (kulky) a neomezeného (kameny) může být dostatečný k vytvoření nějake mety.

# Produkce

Klíčové je nejen určení toho, co se má produkovat, ale především toho jaký je účel produkce produkce.

Tento účel přitom může být jak naprosto zjevný, tak naopak skrytý.

- Obilí - je primárním zdrojem potravy
- Obilí - jeho zpracování se věnuje značné množství postav
- Obilí - poskytuje otevřený prostor (scéna)
- Obilí - lány obilí mají i zajímavé vlastnosti (jsou hořlavé)
- Obilí - mohou být snadno zničeny (déšť, požár)
- Obilí - lány obilí mají i hodnotu čistě estetickou

# Produkce

Klíčové je nejen určení toho, co se má produkovat, ale především toho jaký je účel produkce.
Tento účel přitom může být jak naprosto zjevný, tak naopak skrytý.

- Kokosy - mohou být zdrojem potravy
- Kokosy - je třeba se k nim nějak dostat
- Kokosy - mohou být i nástrojem k výrobě
- Kokosy - mají zajímavé vlastnosti (padají na hlavu)
- Kokosy - dají se využít (lákadlo)
- Kokosy - dají se použít (munice)

# Produkce

Klíčové je nejen určení toho, co se má produkovat, ale především toho jaký je účel produkce.
Tento účel přitom může být jak naprosto zjevný, tak naopak skrytý.

- Pivo - může být zdrojem potravy
- Pivo - jeho nedostatek ovlivní mnoho lidí
- Pivo - mají zajímavé vlastnosti (opilost)
- Pivo - dají se využít (k socializaci)
- Pivo - dají se použít (vrátit lahve)
- Pivo - dají se použít netradičně (výroba molotova)

# Produkce

Klíčové je nejen určení toho, co se má produkovat, ale především toho jaký je účel produkce.

Tento účel přitom může být jak naprosto zjevný, tak naopak skrytý.

- Zajíci - mohou být zdrojem potravy
- Zajíci - je třeba je nějak ulovit
- Zajíci - krom potravin produkují i kůži
- Zajíci - mají zajímavé vlastnosti (smějí se ze křoví)
- Zajíci - jde s nimi interagovat - lovit, stopovat
- Zajíci - dají se použít (lákadlo pro divokou zvěř)

# Produkce

Klíčové je nejen určení toho, co se má produkovat, ale především toho jaký je účel produkce.

Tento účel přitom může být jak naprosto zjevný, tak naopak skrytý.

- Odpadky - mohou být zdrojem “potravy”
- Odpadky - mohou se v nich skrývat důkazy
- Odpadky - mají zajímavé vlastnosti (hmota má plány)
- Odpadky - jde s nimi interagovat - dělají hluk
- Odpadky - dají se použít (vrátit lahve)

# Produkce

Klíčové je nejen určení toho, co se má produkovat, ale především toho jaký je účel produkce.

Tento účel přitom může být jak naprosto zjevný, tak naopak skrytý.

- Ptáci - poskytují zvukovou kulisu
- Ptáci - poskytují vizuální zpestření
- Ptáci - mají hnízda s vejci
- Ptáci - mají zajímavé vlastnosti (sojka práskačka)
- Ptáci - mají zajímavé vlastnosti (straka zlodějka)
- Ptáci - jde s nimi interagovat - lovit, střílet

# Produkce

Klíčové je nejen určení toho, co se má produkovat, ale především toho jaký je účel produkce.

Tento účel přitom může být jak naprosto zjevný, tak naopak skrytý.

- Goblini - základní antagonistické(?) postavy
- Goblini - jejich "nekonečná" produkce dává téma scéně
- Goblini - mají sídla s poklady
- Goblini - jejich výskyt může něco napovědět o příběhu
- Goblini - mohou mít zajímavé vlastnosti (šamanismus, jazyk)
- Goblini - jde s nimi interagovat - lovit, střílet, mluvit

# Produkce

Klíčové je nejen určení toho, co se má produkovat, ale především toho jaký je účel produkce.

Tento účel přitom může být jak naprosto zjevný, tak naopak skrytý.

- Hmyz - mohou být zvukovou kulisou i nepřítelem
- Hmyz - jejich výskyt/zvuk má jasnou konotaci
- Hmyz - mohou být zajímavou výzvou (repelent)
- Hmyz - jejich výskyt může něco napovědět o příběhu
- Hmyz - mají zajímavé vlastnosti (nejdou zabít mečem)
- Hmyz - přenášejí nemoci (jež je třeba léčit)

# Produkce

Klíčové je nejen určení toho, co se má produkovat, ale především toho jaký je účel produkce.

Tento účel přitom může být jak naprosto zjevný, tak naopak skrytý.

- NPC - proměnlivý počet postav jako silná zpětná vazba na akce hráče
- NPC - osadníci ve “vyčištěných” oblastech (W3)
- NPC - mají domy, majetek, poklady
- NPC - podávají zpětnou vazbu (karma systém)
- NPC - mají zajímavé vlastnosti (nemusí se doplňovat vůbec-OW)

# Produkce

Samotný postup produkce je podobný vytváření chování, jen v tomto případě máme vícero druhů uzlů - (finální) produkt a producenta.

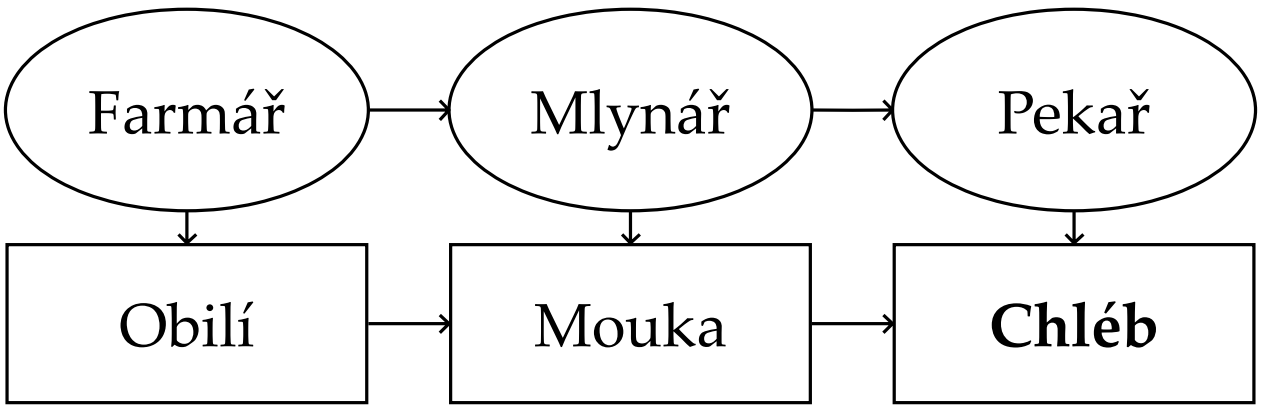


Figure: Výroba chleba

# Produkce

Samotný postup produkce je podobný vytváření chování, jen v tomto případě máme vícero druhů uzlů - (finální) produkt a producenta.

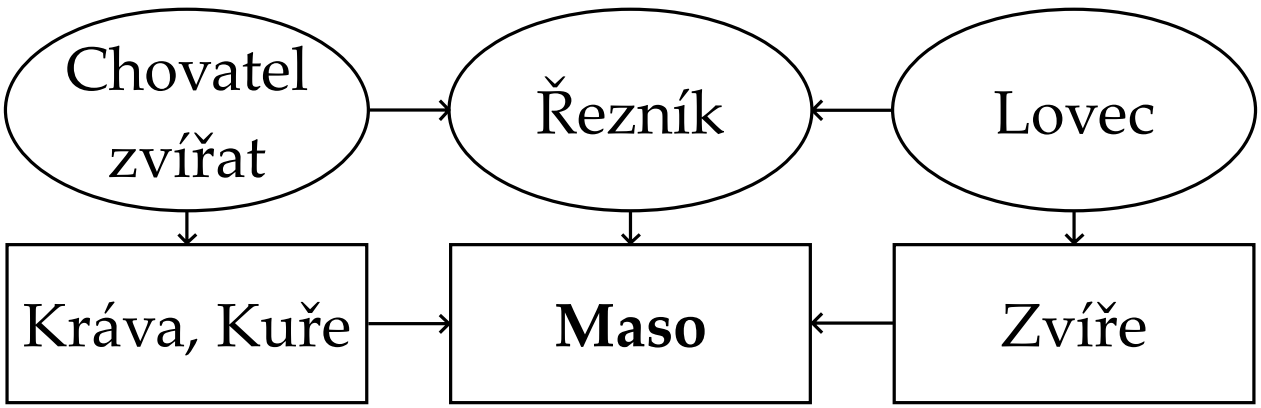


Figure: Výroba masa

# Produkce

Samotný postup produkce je podobný vytváření chování, jen v tomto případě máme vícero druhů uzlů - (finální) produkt a producenta.

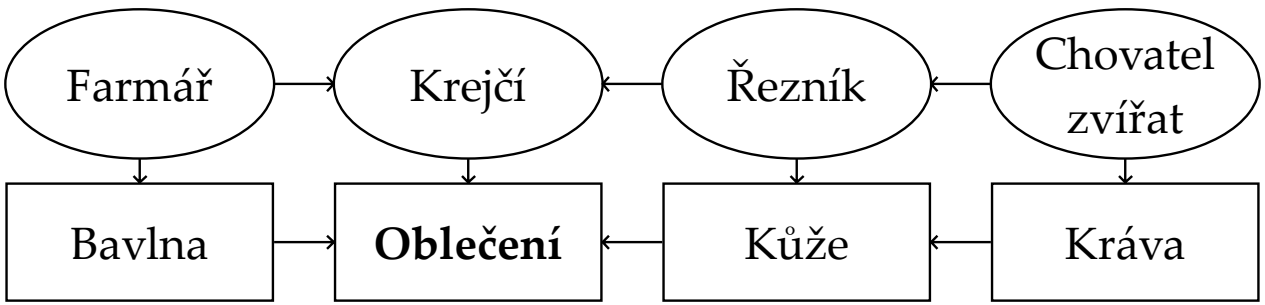


Figure: Výroba oblečení

# Produkce

Samotný postup produkce je podobný vytváření chování, jen v tomto případě máme vícero druhů uzlů - (finální) produkt a producenta.

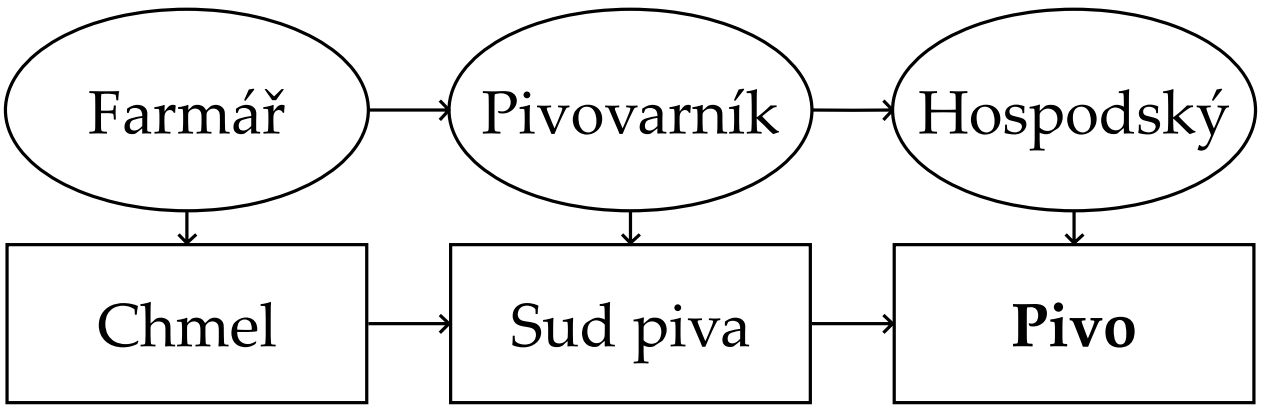


Figure: Výroba piva

# Produkce

Samotný postup produkce je podobný vytváření chování, jen v tomto případě máme vícero druhů uzlů - (finální) produkt a producenta.

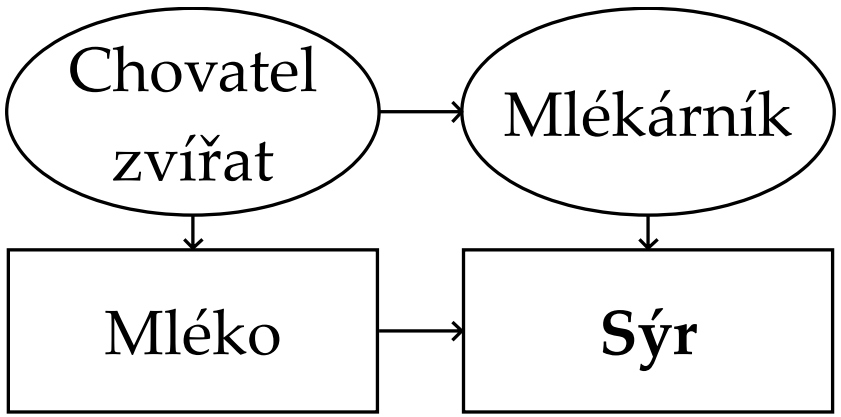


Figure: Výroba sýru

# Produkce

Samotný postup produkce je podobný vytváření chování, jen v tomto případě máme vícero druhů uzlů - (finální) produkt a producenta.

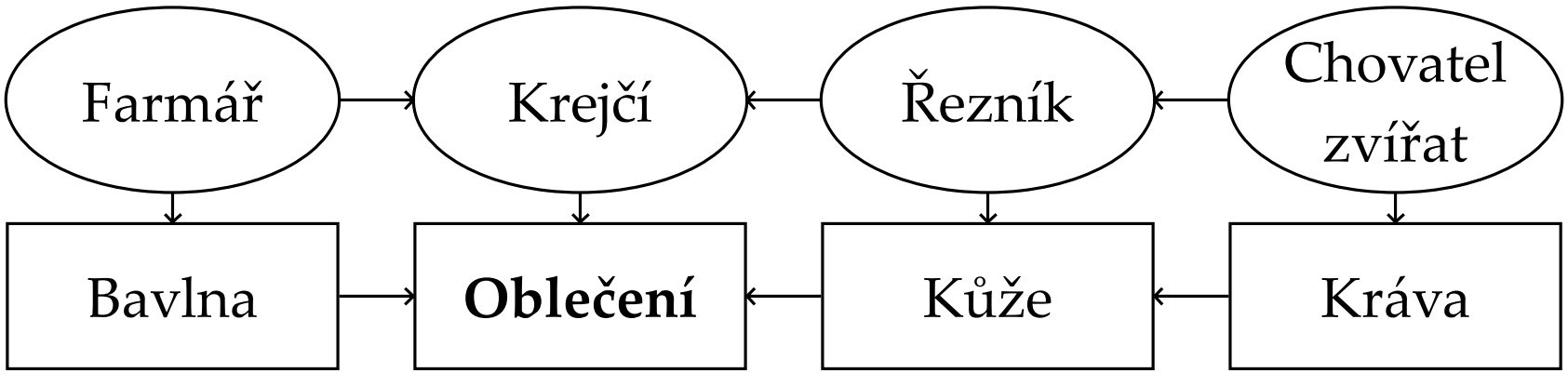


Figure: Výroba oblečení

# Produkce

Jednotlive řetězce je vhodné si nějak strukturalizovat, navázat na sebe.

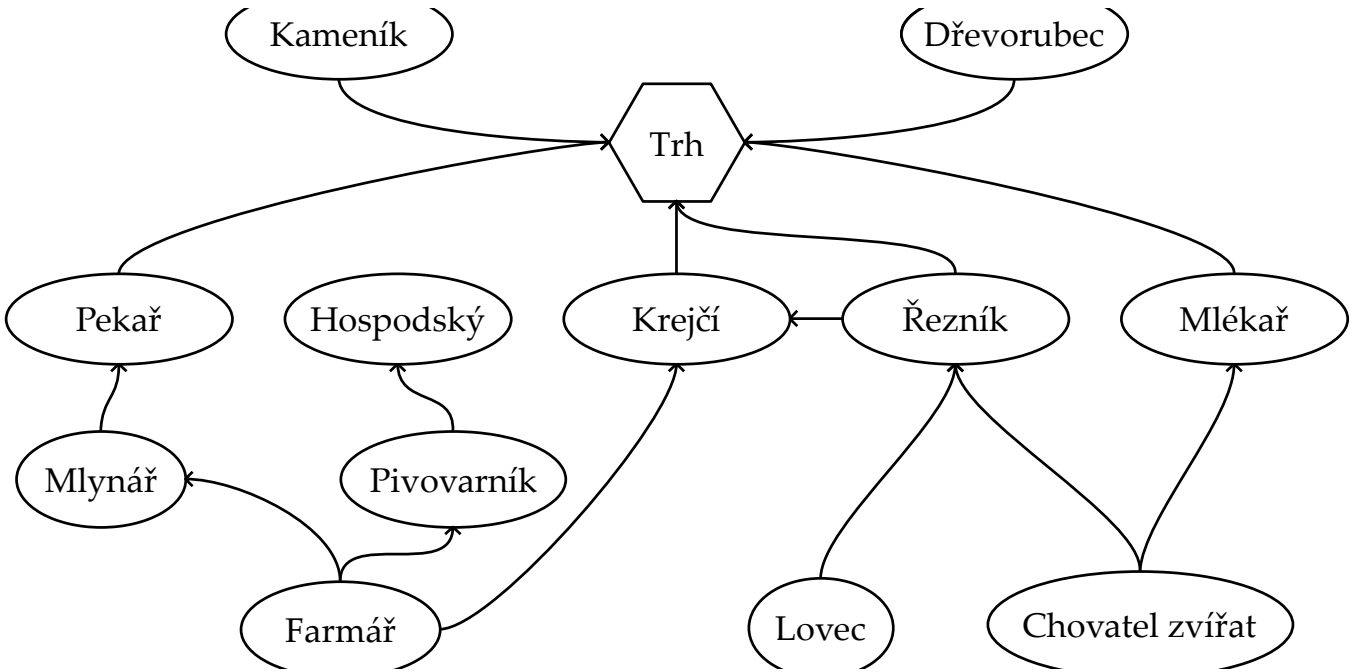


Figure: Výroba sýru

# Produkce

Zajimavé a realisticke situace nastanou, pokud se řetězec naruší a následuje nějaká reakce:

- pivovarnik je unesen, cena piva nejdřive začne stoupat, pak dojde. Lid je nespokojen.
  - to by mělo komentovat osazenstvo hospody i hospodský
- pole je obsazeno gobliny, farmáři jsou vyháněni
  - zastaví se produkce mlýna, pekaře, pivovaru
- řezník leží doma s nemocí
  - chovateli se množí zvířectvo
  - lovec má více a více nezpracovaného masa, jeho cena tak následně klesá (nikdo nekupuje), pak stoupá (zkazilo se)

# Produkce

Zajímavé a realistické situace nastanou, pokud se řetězec naruší a následuje nějaká reakce:

- komplexní ekonomické systémy (např. $X^3$ Reunion, Parkan, Space Heaven) jdou při vehodném nastavení limitů rozbít
- zničením celé produkce jídla vyhladovit vesničany, prodáním zásob surovin snížit jejich cenu na minimum, nebo naopak velkým nákupem vyhnat vysoko nad rámcem běžného pracovního cyklu
  - skoupením všeho zboží od chovatele/lovce vyžene cenu masa a mléka nad to, co si mohou dovolit, lidi kupuji jen pečivo, jeho produkce není dostatečná a je taky vykoupeno...
- systém se buď zotaví po dlouhé době (nikdo nekupuje, cena se pomalu snižuje), nebo nasleduje deadlock (vesmirné lodě nemohou bez paliva cestovat, vesničani pomřou hlady, ...)

# Produkce

Produkční řetězec pak, podle tématu hry i podrobnosti zpracování, může poskytnout další akce (nošení suroviny, předzpracování), ale - a to je pro nás podstatnější - záminky k tomu aby se něco dělo.

a to až už standartně:

- mlýny melou, vypadají krásně a farmáři jsou happy

nebo naopak

- mlýn nemele, sídlí v něm čaroděj s krkavci a chce dalšího učně aby mlýn zase mlel!

# Konec

Special for Kingdom Come: Deliverance
DEUS to VULT: The Board Game

# Konec

Dotazy?