

# Výzkum hry aneb proč to všechno děláme

Před nějakou dobou jsem podrobil své milé hráče malému testu, kterýmžto cílem bylo zjistit jejich motivace a preference při hrách za účelem zlepšení her a dosažení větší porce zábavy alespoň pro většinu z nich. Uf, tak složitou větu jsem už nedal dohromady pěkně dlouho:) Důležité je, že tato teorie, vycházející z pera Wizzards of the Coast je založena na existenci osmi hráčských skupin, resp. druhů jejich motivací. Samozřejmě žádný hráč není motivován jen jednou složkou a v naprosté většině případů je několik motivací skloubených (ano, i naprostí Ťuňťové mají skloubeného Powergamera se Slayerem).

Jak test vlastně probíhal? Každý hráč měl deset bodů, které mohl libovolně, dle svého nejlepšího vědomí, rozdělit mezi následující kategorie. Z výsledků jsem poté já zpracoval jakousi zprávu o preferencích hráčů, potvrdil a vyvrátil pár věcí, o kterým jsem už dlouho dumal. Na základě těchto výsledků by tedy měly být naše dobrodružství více zaměřené na ty aspekty hry, které hráče baví. Následuje stručný popis druhů motivace:

## **Actor**

Herec je hráč, který nachází potěšení a zábavu v hraní své postavy. Mluví o sobě v první osobě, užívá si konverzace s CP a interakci z první osoby. Obvykle má hluboce vypracovanou postavu i s minulostí a preferuje sociální encountery a rozhovory před bojovými.

## **Explorer**

Průzkumník miluje navštěvování a zkoumání nových záhadných míst. Užívá si v místech, kde může jeho fantazie fungovat naplno, ať už se jedná o tropickou jungli stínů, podzemní labyrinty plné roztavené lávy nebo létající ostrovy. Krom toho také průzkumníka zajímá, co se dá ještě kolem něj objevit, snaží se nalézt skryté lokace jako jsou tajné dveře. Dokáže ocenit dobrou atmosféru stejně dobře, jako souboj nebo roleplaying.

## **Instigator**

Podněcovatelem je hráč, který rád uvádí věci do chodu. Nemá trpělivost pro zdlouhavé plánování a rozmýšlení. Podněcovatel otevře evidentně zapastřovanou truhlu jen „aby zjistil co se stane“. Provokuje mocné cizí postavy a otvírá dveře v podzemí, aby do již tak těžkého souboje nalákal ještě víc monster. Miluje napětí a dovede jej velice dobře vytvářet. Podněcovatel nemusí být nutně „špatný“ pro hráčskou skupinu, děj či hra samotná se často zastaví na mrtvém bodě a právě podněcovatel ji posune dál. Může být také výborným zdrojem zábavy, a tak často historiky, vyprávěné po skončení hry, jsou založené na šílených věcech, které podněcovatel zapříčinil.

## **Power Gamer**

Silový hráč miluje získávání zkušeností pro svou postavu, postupy na další úrovně, získávání nových schopností a dovedností. Bojuje s nepřáteli proto, aby mohl ukrást jejich vybavení a to užít proti dalším nepřítelům. Jsou pro něj důležité kchůl schopnosti a magické zbraně. Nutno podotknout, že naprostá většina hráčů DnD má v sobě alespoň kousek Silového hráče, hledání pokladů a nových magických zbraní je základem her na hrdiny.

## **Slayer**

Zabiják je hráč, kterého je nejjednodušší potěšit. Užívá si boj, rozsekávání nepřátel ( a v extrémních případech i přátel) a miluje pocit vítězství. Zabiják je šťastný v ohromné bitvě,

kde může nakopat prdel pár nestvůrám slabším než je on. Stejně tak si ale užívá i tvrdý souboj proti jednomu jedinému protivníkovi. Zabijáci se výborně doplňují s Podněcovateli, kteří je zasobují čerstvou akcí.

### **Storyteller**

Vypravěči jsou hráči, kteří si kromě své postavy užívají i aspekty kolem ní, příběh a celý svět. Snaží se ovlivnit prostředí a postavy kolem sebe a často „vytvářejí“ příběh tam, kde DM nechal díru. Je pro ně důležitá logičnost hry a její navazování. Pokud nepřehánějí své zasahování do hry, jsou Vypravěči dobrými pomocníky DMA.

### **Thinker**

Myslitelé rádi plánují a vymýšlejí další možnosti, jak čelit danému problému. Baví je překonávání překážek za pomoci rozumu a plánování za co nejmenších ztrát. V bojích se z nich pak stávají taktici, kteří pomocí chytrých tahů často změni prohraný souboj v naprosté vítězství (k velkému překvapení DMA). Jak jste si asi domysleli, příliš nejdou ruku v ruce s Podněcovateli, kteří tíhnou k ničení jejich těžce vypracovaných plánů (což ale často znamená obrovskou porci zábavy pro celou družinu i vypravěče:).

### **Watcher**

Pozorovatelé jsou pasivními hráči, které baví pozorovat dění kolem sebe a hru ostatních, ale sami se drží v povzdálí a příliš se neúčastní hry. Užívají si hru jako společenskou událost, jejíž jsou členy.

## **Výsledky**

### **Actor**

Největší podíl bodů se sešel v této kategorii, což nebylo nijakým velkým překvapením, protože roleplaying (hraní postavy), ať už na jakékoliv úrovni probíhá mezi hráči neustále.

Pro hru: dát možnost uplatnění zápletek a minulosti postavy, více rozhovorů a interakce s cizími postavami

### **Thinker**

Přiznávám, že mě velmi překvapilo, když jsem objevil aspekt Myslitelů hned na druhém místě. Ke své smůle v sobě nemám příliš mnoho z Myslitele a tak mé hry nedávají dost prostoru pro tyto zastánce logiky a plánování. Což musím změnit!

Pro hru: výrazně víc logických záhad či hádanek, více možností taktizovat, více cest na vyřešení problémů za pomoci plánování a opatrnosti

### **Power Gamer**

Hned za Mysliteli se nám sešel velký podíl Silových hráčů, schopnosti, statistiky, magické předměty, zlato.

Pro hru: dát hráčům volnější ruku ve vývoji postavy, možnost získávání nových schopností a vybavení, obtížnější souboje, ve kterých budou jejich schopnosti postaveny zkoušce

## **Instigator**

Je s podivem, že jsem si Podněcovatelů nikdy nijak výrazně nevšimnul. Snad je to tím, že jsem sám jedním z nich, a tak jsou pro mě jejich často krkolomné kousky zcela přirozené.

Pro hru: nechat vývoj událostí více na hráčích, netlačit je do jedné jediné možnosti, dát jim příležitost vybrat mezi špatnou a horší cestou

## **Slayer + Storyteller**

Motivace Zabijáků jde ruku v ruce se Silovými hráči. Nic nového. K čemu by byla hra bez pár zomláčených skřetích lebek? O aspektu Vypravěčů vím velice dobře, často jejich drobný zásah zachraňuje mé hry a přivádí mě na nové nápady:)

Pro hru: propracovanější a těžší souboje, stavět nepřátele a bitvy tak, aby byli výzvou pro Zabijáky a Silové hráče

Na závěr můžu uvést své vlastní rozdělení, nad kterým jsem strávil opravdu hodně času, deset bodů je fakt málo;)

*(mé bodování nebylo zahrnuto ve výzkumu hráčů)*

|                    |  |
|--------------------|--|
| <b>Actor</b>       | <b>2</b> (žvatlám nesmysly a snažím se o „nějaký“ roleplay – i jako DM)            |
| Explorer           | 0  |
| <b>Instigator</b>  | <b>4</b> (já už jsem prostě takový – kdo zná Sama Starfalla, tak ví, o čem mluvím) |
| <b>Power Gamer</b> | <b>1</b>   |
| <b>Slayer</b>      | <b>2</b> (přiznávám, na bojích mi hodně záleží a užívám si je často víc, než RP)   |
| <b>Storyteller</b> | <b>1</b>   |
| Thinker            | 0  |
| Watcher            | 0  |