

Dekonstrukcja istniejących gier jako wariant analizy biznesowej



Wstep

Czym jest analiza biznesowa?

Dyscyplina zajmująca się określaniem potrzeb biznesowych i dostarczaniu rozwiązań problemów biznesowych, które przynoszą wartość interesariuszom. Rozwiązania te mogą zawierać komponenty oparte na oprogramowaniu i danych cyfrowych, ale również obejmować zmiany organizacyjne, takie jak poprawa procesów, opracowanie nowych polityk i planowanie strategiczne

Czym zajmuje się analityk biznesowy?

**Analitik biznesowy identyfikuje obszary w który mogą zostać
wprowadzone nowe rozwiązania mają na celu poprawienie ich
efektywności**

Różnica między analizą a analityką biznesową



BUSINESS ANALYSIS

- Focuses on processes, techniques and functions
- Used to solve complex business problems and bring out positive change
- Performed by Business Analysts/Systems Analyst/Functional Analyst
- Skills required: Analysis, elicitation, modeling, documentation
- Areas of Impact: Organization, Enterprise, Process, Business and Technology

Pave the way for enabling positive change in an Organization

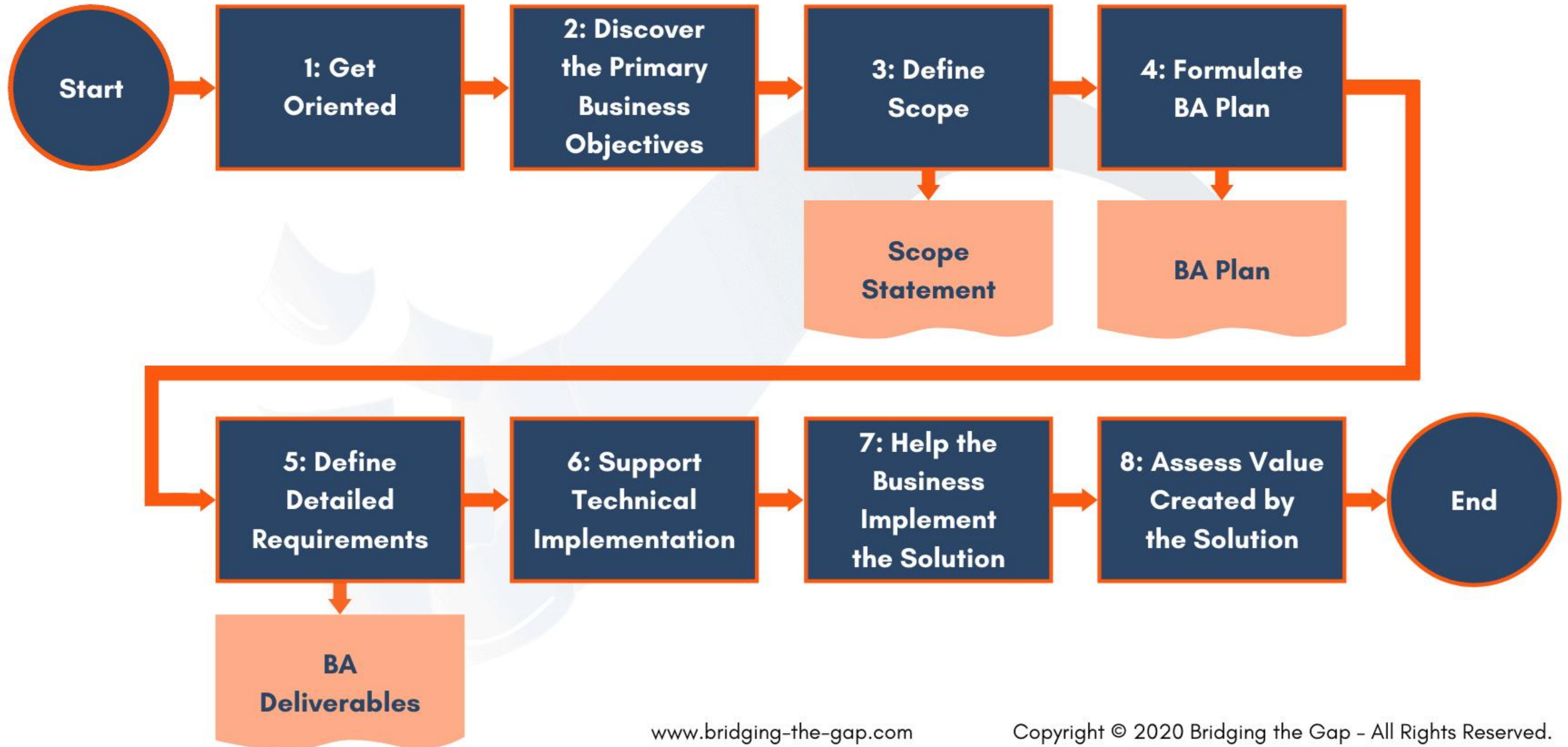
BUSINESS ANALYTICS



- Focuses on data and statistical analysis
- Used to predict future states and drive business decisions
- Performed by Data Analyst, Data Scientist
- Skills required: Statistics, advanced mathematics and software programming
- Areas of Impact: Business decisions, big data, data-driven solutions and forecasting



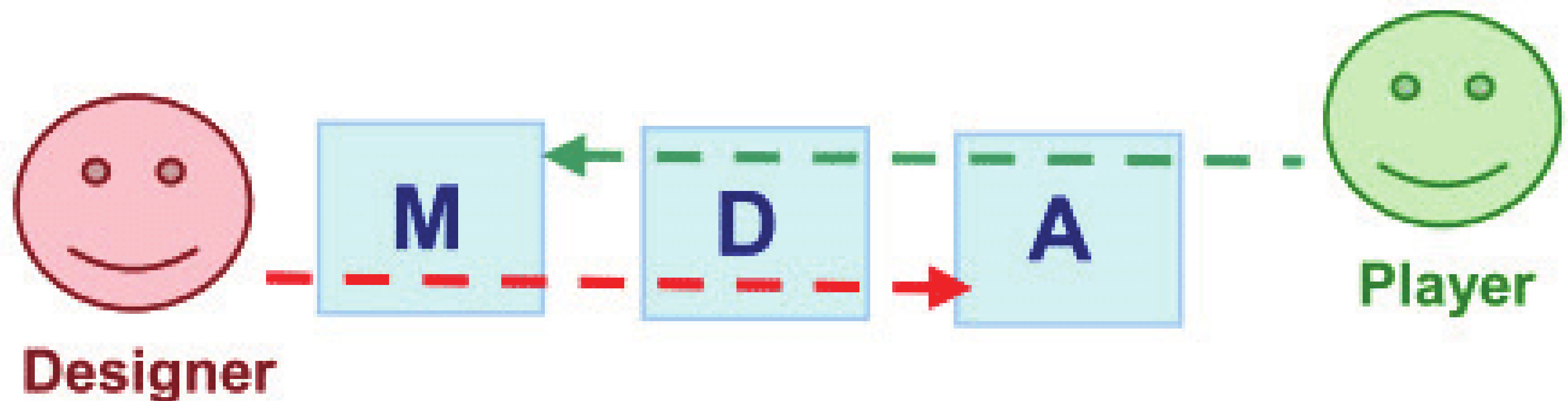
The Business Analysis Process Framework



Wybrane metody analizy biznesowej

- MoSCoW (Must or Should, Could or Would)
- MOST (Mission, Objectives, Strategies, and Tactics)
- Brainstorming
- SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats)
- The 5 Whys

Dekonstrukcja gier



Typy "Fun"

- **Uczucie**
- **Fantasy**
- **Narracja**
- **Wyzwanie**
- **Poczucie wspólnoty**
- **Eksploracja**
- **Ekspresja**
- **Oddanie**

Krytyka MDA

Mimo jego popularności największą wadą frameworku jest arbitralna lista emocji która nie pozwala na eksplorację innych spektrów emocjonalnych.

Inną wadą jest zaniedbywanie aspektów projektowych na rzecz mechanik co sprawia że framework nie nadaje się do niektórych typów gier.

Rady dotyczące dekonstrukcji

- Pytanie "dlaczego"
- Znanie swoich założeń
- Zbieranie danych o grze
- Branie pod uwagę czasu
- Zrozumienie dlaczego coś działa a nie jak
- Analiza porażek

Materiały pomocne w dekonstrukcji

Strony:

- <https://playpeep.tumblr.com/>
- <https://interfaceingame.com/>
- <http://level-design.org/referencedb/>
- <https://www.mobygames.com/>
- <https://www.gameuidatabase.com/>
- <https://www.youtube.com/@GMTK>

Przykładowy dokument:

- <https://static1.squarespace.com/static/544ea946e4b09d1c6dbb64b3/t/5af25d568a922dd31418fd8b/1525833047091/Warfare+1917+Game+Design+Document+Reverse+Engineer.pdf>

Przykłady

No Man's Sky

Liczba graczy na premierę

Liczba graczy po miesiącu

Liczba graczy po wprowadzeniu patcha 1.5 NEXT

Charakterystyka gry na premierę:

- **Rozgrywka tylko dla jednego gracza**
- **Duży otwarty świat (powtarzające się /bardzo podobne lokacje)**
- **Eksploracja żmudna i powtarzalna**
- **Mało contentu**

Charakterystyka gry po wprowadzeniu patcha 1.5:

- **Rozgrywka tylko dla jednego gracza/Multiplayer**
- **Duży otwarty świat (zróżnicowane lokacje)**
- **Eksploracja ciekawa i różnorodna**

Grand Theft Auto 5 - Bunker nerf

W 2017 roku została wprowadzona aktualizacja Gunrunners

Gracz miał możliwości wykonywania misji związanych z bunkrem wprowadzonym w tej aktualizacji

Średnie wynagrodzenie za wykonanie misji wynosiło 1.2 mln

W wyniku przeprowadzonej analizy biznesowej zauważone że tak wysoka nagroda może spowodować znaczny spadek przychodów wynikających z systemu mikrotransakcji "Sharks Cards"

Średnie wynagrodzenie za wykonanie misji zostało zmienione na 370k i zostało to określone "błędem" ze strony wydawcy

CASH CARD

grand
theft
auto
ONLINE



\$1,250,000



WHALE SHARK

\$3,500,000



MEGALODON SHARK

\$8,000,000



BULL SHARK

\$500,000

Halo 3 - Sniper problem

**Snajperka była ogromnym problem ponieważ ogromnie zaburzała balans
rogrywki**

Czego twórcy nie mogli zmienić:

- **Zasięgu**
- **Ilości obrażeń**
- **Celności**
- **Insta-kill headshots**

Co można było zmienić:

- **Ilość nabojów w magazynku**
- **Czas przeładowania**
- **Czas przycelowania**
- **Czas między strzałami**
- **Headshot bez lunety**
- **Maksymalna amunicja**

**Ostatecznie w celu naprawiania problemu zmieniono czas między
strzałami z 0.5s na 0.7s**

Aktualne trendy

**the four horsemen of the
apocalypse**

Popular user-defined tags for this product:

Early Access

Survival

Open World

Crafting

Dziękuję za uwagę!