

Otázky a odpovědi od kreativců vědcům

k projektu Endangero

Otázka: Jak chcete řešit chytání těch zvířat. Asi to nebude do pokebalů, ale něco reálnějšího, ale zatím žádné řešení nezaznělo. Co vy na to?

Odpověď: Projekt Endangero je hrou, která je nepopíratelně inspirovaná fenoménem - hrou Pokémon GO, koncept se však výrazně liší. Jedná se o hru, která se svým edukativně-zábavným charakterem nemá hráče podněcovat k lovu, nicméně má poukázat na hluboké vztahy přírody a života. Hráč je při setkání s druhem (pracovně nazveme Endangero Animal), nucen naopak toto zvíře udržet na původním stanovišti a zvíře chránit a nechat ho volně žít. Pro hráčské účely je však v aplikaci speciální itinerář, kde si hráč může přehledně prohlédnout NALEZENÉ druhy na ilustračním obrázku, kde se poté i dozví zajímavé a důležité informace o tomto zvířeti a další tipy a triky, jak pomoci tomuto druhu přežít.

Otázka: Máte v pláne nějak i hráče motivovat' ?.. Mám tým na mysli formu nejakej odmeny (možno nejaký užívateľský status + benefity - potrava alebo prístup nejakému špeciálnemu ohrozenemu druhu zvierat) za to že sa stará o zvieratá, respektíve budú i nejaké obmedzenia na hráčov , ktorí jednoducho sa o chytene zvieratá nepostaraju ? Keďže sa má jednat' i o edukačnu hru... Alebo budú jednoducho zvieratá sprístupnené každému bez ohľadu na to aké úsilie hráč vynaloží? A aká bude časová náročnosť a podmienky aby užívateľ v starostlivosti uspel ?: Kŕmenie, čiastočná úprava životných podmienok atď' ?

Odpověď: Motivace hráče je důležitým prvkem provázející celou tuto hru. Rozdělil bych motivaci do dvou rovin. V té první je hráč motivován tím způsobem, že při aktivní pomoci ohroženému druhu, získává nejrůznější benefity od partnerských společností a sponzorů, se kterými plánujeme hru provozovat. Mluvíme zde o společnostech, jako Světový fond na ochranu přírody, či různá ZOO apod. Odměnou pro zvláště aktivní hráče, je potom například volný vstup do ZOO, šance setkat se s lidmi starajícími se o

ohrožené druhy zvířat, nebo třeba jen získání nejrůznějších propagačních materiálů, jako je přívěšek s Endangero Animal, který potěší snad každého hráče. V rovině druhé, je pak motivace hráčů podněcována přímo v samotné hře, kde je možné získat status pokročilého hráče, který se tímto oceněním může pyšnit na nejrůznějších internetových fórech Endangero, taktéž získání většího množství prostředků ke snažší ochraně přírody a udržení zvířat na živu (i když s tímto konceptem zacházíme velice opatrně, aby nedocházelo k závislosti na hře, stejně jako k přehnanému nahromáždění věcí, které odporují smyslu hry). Stejně tak ale i třeba zaslání stylizovaného unikátního emailu těm hráčům, kteří si to svou aktivitou zaslouží, což po vytisknutí může sloužit jako jakýsi Endangero user certifikát. Co se týče náročnosti a to i té časové, hra nemá ambice s postupujícím progresem ve hře hru významně ztěžovat. Spíše jde o to, aby měl hráč stále nejrozmanitější možnosti, jak se starat o Endangero Animal, přičemž se hra bude vždy specificky, podle určitého algoritmu, měnit a hráč tak bude muset najít originální řešení, se kterým ve hře uspěje, tedy postará se o přežití druhu, zachování přírodního stanoviště a případně se mu podaří vyplodit nový druh Endangero Animal. Interakce hráče se v různých herních lokacích liší, stejně jako požadavky zvířete samotného. Udržet tento umělý život na živu, je tak výsledek určitého racionálního a zároveň kreativního myšlení, který ve své době má výsledkem podnítit hráče k aktivním řešením aplikovatelným i v reálném životě. Zde je onen přesah hry a přidaná hodnota oproti jiným již existujícím. Motivace hráče je ještě doplněná určitou specialitou a to sice, že hráči na internetovém fóru Endangero, mohou své případné zásahy do přírody, které mají zlepšit život ohrožených druhů reálných zvířat, zdokumentovat a získat tak další možnou odměnu.

Otázka: Kam se umístí již chycená zvířata. Budou to klece, nebo něco na způsob zoo, kde by si uživatel mohl nastavit a upravit výběh? Nebo se mu pouze přidá do kolekce a bude se dále volně pohybovat ve virtuálním světě? Pokud by zvířata byla volná, mohlo by třeba dojít k nechtěnému křížení druhů?

Dál mě napadá, jak to bude s tím staráním se o zvíře, jedná se pouze o krmení? A kde může hráč to krmení sehnat? Dalo by se také sehnat za reálné peníze zakoupením v aplikaci?

Adam Mikoláš: Já bych se tomu chytání zvířat asi úplně vyhnul. Přijde mi, že to jde úplně proti poselství hry. Lepší mi přijde způsob té "kolekce, atlasu" zvířat, kam by se přidávali nějakou interakcí s nimi (napadá mě nakrmení, "spřátelení" apod.). Hráči by mohli do světa Endangero například vkládat vybavení pro zvířata ve formě dejme tomu krmítek, a tím si třeba získat jejich přízeň (tady by se asi dal použít systém mikrotransakcí za ty zvelebovací prvky). Zvířata by si tedy žila svůj běžný (virtuální) život i po oné interakci. Mutace bych asi nechal na hráči. Pokud by se dostal na určitou úroveň "spřátelení", mohl by podnítit mutaci a následně určit některé základní charakteristiky zvířete (z tohohle si vezmu barvu, z toho druhého tvar apod.). To by (alespoň pro mě) byla dobrá motivace ke hraní.

Odpověď: Na otázku chytání zvířat bylo již odpovězeno, a dobře situaci popsal kolega Adam Mikoláš. Odpovím tedy na otázku druhou, týkající se financování, konkrétně mikrotransakcí, ze strany hráčů. Krmení, je vždy specificky dáno tím, o které zvíře jde a o které stanoviště jde. Hráč tak nemá neomezené prostředky k tomu, aby zvíře krmil do nekonečna, stejně jako i zvíře pozná, kdy má dost. Jídlo se na mapě ukrývá a je nutné si ho najít. Funguje zde itinerář pro jídlo a je možné tak nejen něco vypěstovat a sledovat v reálném čase, jak se o sebe zvíře postará samo, i třeba díky naší intervenci do krajiny, ale je možné ho i určitým způsobem krmit (zde opět má hra určité limitace, protože jde o to vypěstovat takové prostředí, kde je život udržován sám, bez dalšího zásahu člověka). Jelikož má hra od počátku jasně stanovené edukativní záměry a má přinést určitou osvětu, určitě bychom neřešili nedostatek jídla dokupováním za skutečné peníze (ani Bitcoin). Je však možné v budoucnu, v případě nezískání dostatečných finančních zdrojů od uživatelů a sponzorů, které fungují na dobrovolné bázi, uvažovat o této myšlence mikrotransakcí, neboli in-app purchases. K samotnému křížení druhů zvířat Endangero, bych jen dodal to, že se bude jednat o algoritmus, kdy bude zvíře samo vytvořeno, kdy je možné jeho vlastnosti jako barvu, či velikost apod. měnit pouze příslušným křížením. Přímo vybrat si na paletě, jakou barvu získá nový druh, uživatel zatím nemá. I o tomto způsobu je však možné uvažovat do budoucna.

Otázka: Chcete se zaměřit více na ohrožené a vyhynulé druhy? Bylo by teda možné chytit/navázat komunikaci s nějakým vyhynulým mořským živočichem, který žil v

mírném pásu, u nás například u rybníka nebo řeky? Nebo chcete zahrnout pouze suchozemská zvířata?

Odpověď: Ano. Hra má ambice zaměřit se především na ohrožené a vyhynulé druhy zvířat, s čímž souvisí i možná spolupráce se Světovým fondem na ochranu přírody. Vzhledem k limitaci mapy na podmínky, kdy se mapa nachází na souši, případně u řek, se může zvíře pohybovat na stanovišti u rybníka, nebo řeky. O mořském živočichovi se však hovořit nedá, jelikož do mapy nejsou oceány a moře, případně větší vodní plochy zahrnuty. Jedná se však o první verzi hry a nelze vyloučit, že takový update v budoucnu nemůže přijít.

Otázka: Ako detailne chcete riešiť miesto výskytu zvierat?

Neviem si predstaviť, žeby hráči reálne svojou prítomnosťou zasahovali do priestoru ohrozených druhov, asi by to ich záchrane nebolo nápomocné, skôr naopak.

Odpověď: Místo výskytu zvířat je dáno algoritmem a má za cíl zapojit do hry co možná nejvíce hráčů jak ve městech, tak na venkově. Všude se dá rozvíjet život a tato podmínka co nejširší dostupnosti, byla od počátku důležitým kritériem, pro úspěšné fungování hry. Je však nutné říci, že se v první verzi této hry, jedná o lokaci ohraničenou Českou republikou, přičemž do celosvětového měřítko, má hra v budoucnu ambice přejít. Bude si to však žádat větší finanční prostředky. Co se týče reálných zásahů do krajiny, vše je samozřejmě nutné řešit legálně, což je hráči ve hře několikrát zdůrazněno. Jsou pak přidány tipy, jako - postav krmítko, či zasad' tento druh porostu apod. Tedy opatření, která mohou významně pomoci ohroženým druhům zvířat, v důsledku se však krajinný ráz přírody, nijak drasticky nemění. Je však na hráči, kam až jeho kreativní přístup zajde. Zde je tak opět jasně demonstrována ukázka toho, jaký přesah hra má do reálného prostředí, budou-li hráči obzvlášť aktivní.

Otázka: Je cieľov hry vytiahnúť hráčov do prírody, alebo môžu zvieratá chytiť aj v meste na chodníku? Ak do prírody, tak riešenie (nie na 100% domyslené), kt mi napadá je, že by si hráč nachádzajúci sa v našej prírode nasnímal napr. les/rieku/hory a v hre by si navolil, že sa chce nachádzať napr. na horách v Nórsku alebo pri nejakej konkrétnej rieke v Afrike a tak by mal herné prostredie so zvieratami prispôsobené vybranej

oblasti. Nemusel by tak vstupovat do životného prostredia ohrozených druhov a nedochádzalo by k diskriminácii hráčov.

Odpoveď: Hra funguje na princípu rozšírenej (augmentovanej) reality. Odpovedá tak reálnemu položeniu hráča. Preto je nutné vlastniť zariadenie s GPS modulom. Avšak rovnako ako zvieratá a ľudia žijú v mestech i na vesniciach, žijú takisto na týchto miestach i Endangero animals. Preto je nutné a dobré si uvedomiť prípadná riziká spojená práve s životom v mestech a prísť s určitým inovatívnym spôsobom, ako sa o zvieratá starať, aby im poskytl dlhodobé udržateľné podmienky k životu. Rovnako, ako je tomu v realite, pri ochrane ohrozených druhov zvierat.

Otázka: Ahoj, mala by som ďalšiu otázku a to ohľadne financií. Ako by bola riešená otázka získania hry, bola by zadarmo, alebo sa za aplikáciu bude platiť? Zisk by šiel autorom hry, alebo chcete propojiť hru priamo s organizáciami podporujúcimi ohrozené zvieratá a využiť výťažok z nákupu na ich podporu? Prípadne umožniť v hre nákupy rôznych "bonusových materiálov" ako pre hráčov tak priamo pre zvieratá alebo možno umožniť za úplatu limitované prístupenie oblastí, ktoré by inak hráč nemohol navštíviť? Tieto prostriedky by mohli sloužiť ako podpora reálnych projektov ochrany živých zvierat v reálnom svete. S tým súvisí tiež otázka transparentnosti týchto finančných tokov a ich ochrana pred zneužitím získaných peňazí na iné účely.

Odpoveď: Co sa finančných záležitostí týče, bolo už niekoľko základných princípov vysvetleno. Na otázku transparentnosti, povedám, že bude zriadený špeciálny transparentný účet, ktorý má za cieľ byť voľne k dispozícii na stránkach projektu Endangero. O priamu finančnú podporu, tvórci aplikácie žiadajú rôzne spoločnosti, ktoré majú za cieľ predovšetkým podporovať dlhodobý udržateľný rozvoj našej planety, s dôrazom na ohrozené druhy zvierat. Hra zpoplatnená nie je a o in-app purchases sa zatiaľ vedie debata iba ako o prípadnej možnosti do budúcnosti, predovšetkým v situácii, keď sa nedať nájsť darcovia a sponzori.

Otázka: Čím a ako chcete hráčov udržať, aby v hraní hry pokračovali. Píšete, že hra vychádza z princípu Pokemon GO, ktoré pri vydaní spôsobilo veľký boom a poprask, ale dnes už má tak málo hráčov a ľudí nezajímá. Myslím si, že u Endangero môže byť podobný nástup, pretože sa jedná o veľmi zaujímavú hru s originálnym obsahom. Jenže

zájem může časem opadnout, což by případně ohrozilo výtěžky na podporu ohrožených druhů. A speciální eventy v případě Pokemon GO zvýšit zájem nijak velmi nepomáhají. Dále by mě zajímalo, zda bude hra podporovat augmented reality? Bude moci hráč vidět zvířata přes obrazovku telefonu v reálném světě? Nebo hráč uvidí zvířata pouze na obrazovce v nějakém fiktivním prostředí?

Odpověď: Hra funguje na bázi rozšířené (augmentované) reality s pomocí GPS modulu. Hráč tak vidí částečně skutečné prostředí, ve kterém se nachází a obraz tedy není zcela fixní. O tom, jak o hru bude nakonec zájem, rozhodne více faktorů a již teď můžeme přislíbit, že oproti aplikacím, které fungují v systému iOS a Android, se může jednat i o speciální verzi pro desktopové operační systémy, fungující na bázi aplikace v Google Play na platformě (Chrome OS), nebo jako portovaná aplikace do jiných obchodů, což by byl bonus oproti jiným podobným hrám. Je také nutné říci, že některé eventy podobných her, byly naprosto špatně zorganizovány a my se tak již můžeme z chyb ostatních poučit. Což ve finále může oblibu hry zvýšit i potenciálním odlivem hráčů z jiných podobných her k Endangero, což ale rozhodně není úmyslem.

Otázka: Chtěla bych vznést otázku, jakým způsobem se budou vyvíjet nové druhy zvířat? Budou nové druhy navrhovat a do hry zanášet pouze autoři (případně po nějakém schválení ze strany autorů sami hráči), anebo bude systém hry schopen samostatné umělé evoluce zvířat na základě "života uvnitř hry" bez zásahu autorů a uživatelů?

Odpověď: Ve hře budou nové druhy vznikat při setkání se dvou příbuzných druhů. Evoluce bude probíhat za předem stanovených podmínek, může však dojít pro hráče k velice zajímavým objevům nových druhů, které mohou sdílet na fóru Endangero. Další možné scénáře do budoucna byly již nastíněny, co se evoluce a případné hráčské interakce týče a rozhodně budou předmětem debat uvnitř samotné komunity, což dále rozšíří debatu o umělém životě vůbec, stejně jako o nutnosti zachovat stávající ohrožené druhy. Případné další změny, by se pak samozřejmě řešily následnou aktualizací aplikace.