The background image is a promotional screenshot from the video game Horizon Zero Dawn. It depicts a lush, sun-dappled forest with large, ancient trees. In the foreground, a female protagonist with long brown hair, wearing a colorful tribal-style outfit and holding a bow, stands on a mossy rock. In the mid-ground, a large, white, mechanical machine with a circular top and a complex, multi-limbed base is visible. The background shows misty mountains and a clear blue sky with a few birds flying. The overall atmosphere is one of a vibrant, post-apocalyptic world.

Herné mechaniky
Bc. Samuel Biroš

HORIZON

ZERO DAWN

Analýza herných mechaník vybranej hry s ohľadom na typológiu a motiváciu hráča
Pedagogické vedenie: Mgr. art. Tatiana Zacharovská

VŠEOBECNÉ ÚDAJE

- Žáner: Akčné RPG (Role-Playing Game) s prvkami otvoreného sveta.
- Vývojár: Guerrilla Games.
- Vydavateľ: Sony Interactive Entertainment.
- Dátum vydania: 28. 14. 2017 (PS 4), 7. 8. 2020 (PC)
- Príbeh: Horizon Zero Dawn sa odohráva v post-apokalyptickom svete, približne tisíc rokov po tom, ako moderná civilizácia zanikla v dôsledku katastrofy. Zem je teraz obývaná primitívnymi kmeňmi a obrovskými mechanickými tvormi pripomínajúcimi zvieratá a dinosaury. Tieto stroje ovládajú krajinu, no niektoré sa stávajú agresívne a ohrozujú život ľudí.
- Hlavnou postavou je Aloy, mladá lovkynia z kmeňa Nora, ktorá bola vychovaná ako vydedenec. Aloy sa snaží odhaliť pravdu o svojom pôvode, záhadu o tom, čo viedlo k zániku starého sveta, a zároveň čelí hrozbe zo strany nepriateľských kmeňov a divokých strojov. Svojou cestou spoznáva príčiny katastrofy a odhaľuje príbeh technologickej spoločnosti, ktorá predchádzala jej svetu.



TYPES OF FUN

HARD FUN

- Výzvy v boji
- naučiť sa používať rôzne typy zbraní.
- Riešenie environmentálnych hádaniek, ako je šplhanie na Tallnecks alebo preskúvanie starých ruín.

EASY FUN

- Preskúvanie obrovského otvoreného sveta
- Obdivovanie nádhornej grafiky, západov slnka a detailného prostredia
- Bojové animácie
- foto mód

SERIOUS FUN

- Zbieranie itemov/supplies
- Zabíjanie nepriateľov pre experience pointy

PEOPLE FUN

- Sledovanie Aloyiných vzťahov s kľúčovými postavami, ako je jej mentor Rost alebo spojenci z rôznych kmeňov.
- Diskusie o teóriách a zdieľanie zážitkov s ostatnými hráčmi v komunite Horizon.

BARTOLOVÁ TAXANÓMIA HRÁČOV

KILLER

- **Charakteristika:** Killer hráči sa zameriavajú na súťaženie a dominovanie nad inými hráčmi alebo nepriateľmi. V prípade *Horizon Zero Dawn* by to znamenalo preferenciu súbojov a efektívneho lovu.
- **Horizon Zero Dawn príklady:**
 - Hráči si užívajú boj so silnými mechanickými strojmi, ako sú Thunderjaw alebo Stormbird.
 - Zameriavajú sa na využívanie efektívnych zbraní, ako je Tearblast šíp, a hľadajú čo najrýchlejšie a najlepšie stratégie na zničenie nepriateľov.



BARTOLOVÁ TAXANÓMIA HRÁČOV

ACHIEVER

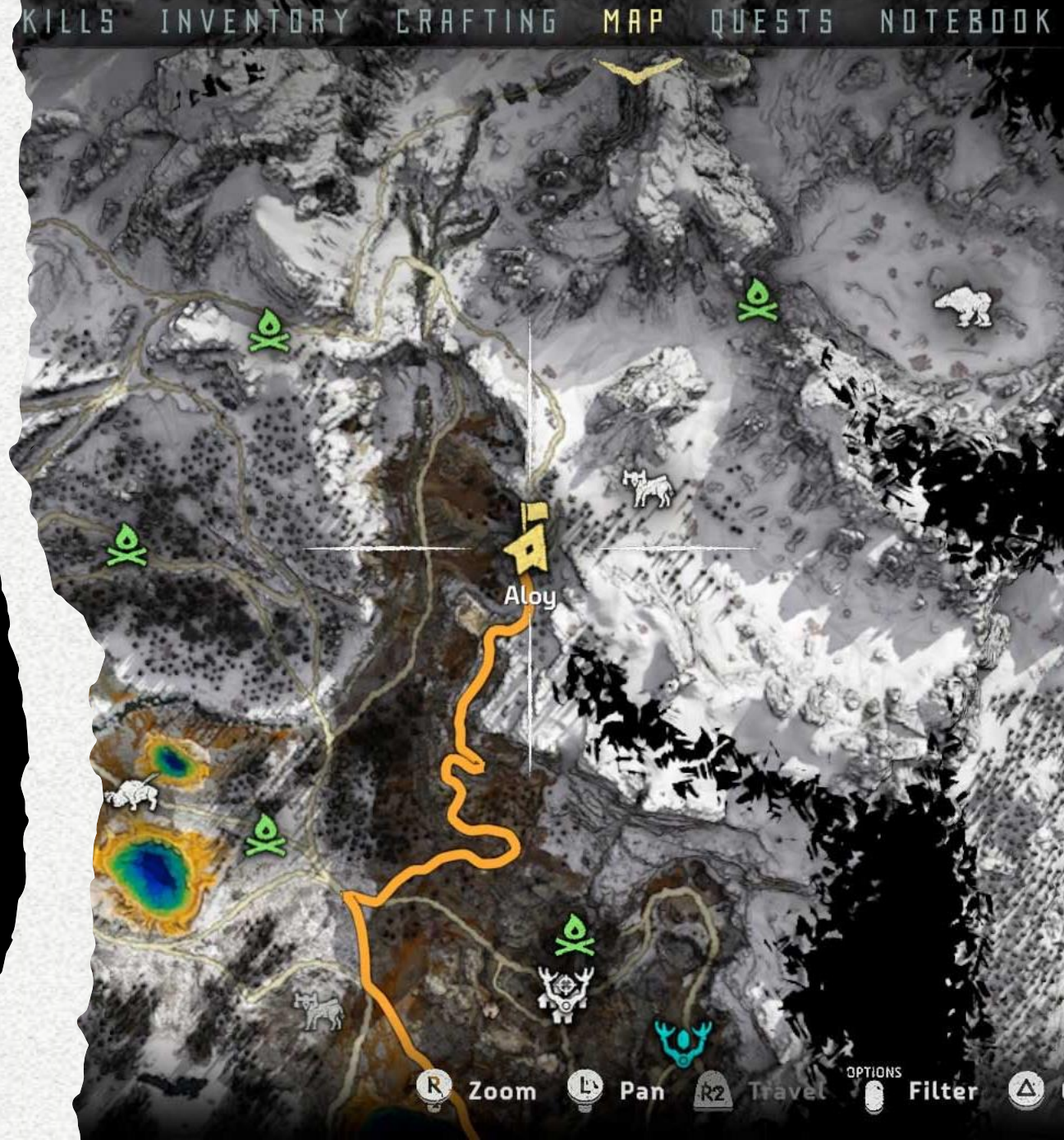
- **Charakteristika:** Achiever hráči sú motivovaní dosahovaním cieľov, získavaním trofejí a maximálnym dokončením hry.
- **Horizon Zero Dawn príklady:**
 - Zbieranie všetkých Collectibles (Metal Flowers, Banuk Figures, Vantage Points).
 - Dokončenie všetkých questov a vedľajších misíí
 - Maximalizácia schopností a zlepšovanie vybavenia Aloy.



BARTOLOVÁ TAXANÓMIA HRÁČOV

EXPLORER

- **Charakteristika:** Explorer hráči milujú skúmanie herného sveta, objavovanie tajomstiev a pochopenie herného príbehu do hĺbky..
- **Horizon Zero Dawn príklady:**
 - Preskúvanie každej oblasti otvoreného sveta a hľadanie skrytých miest.
 - Zaujíma ich príbeh starovekého sveta – čítajú všetky datapointy a nahrávky.
 - Skúmajú správanie strojov a zaujíma ich, ako fungujú ekosystémy v hre.
 - Experimentovanie s hernými mechanikami, ako sú zbrane, pasce a hackovanie strojov.



BARTOLOVÁ TAXANÓMIA HRÁČOV


SOCIALIZER

- **Charakteristika:** Socializer hráči sa zameriavajú na sociálnu interakciu a budovanie vzťahov s inými hráčmi alebo postavami v hre.
- **Horizon Zero Dawn príklady:**
 - V tomto prípade je socializácia obmedzená na interakcie s NPC postavami a spoznávanie ich príbehov.
 - Užívajú si rozhovory a rozhodovanie v dialógoch.
 - Zaujímajú ich vzťahy medzi kmeňmi a politické intrigy vo svete hry.



Covered in blood?

Why are you out here alone?

look for your brother 

Your brother's crime?

HLAVNÉ MECHANIKY

BOJOVÝ SYSTÉM

- Zbrane a výbava
- Focus zariadenie
- Pasce, úskoky a krytie

OTVORENÝ SVET A PRIESKUM

- Tallnecks - Špeciálne stroje, ktoré musíte vyliezť a hacknúť, aby ste odkryli mapu okolia.
- Objavovanie ruín

CRAFTING

DIALÓGOVÉ VOLBY





VEDĽAJŠIE MECHANIKY

VÝZVY A ARÉNY

FOTOGRAFICKÝ MÓD

OBCHODOVANIE S OBCHOD-
NÍKMI

OVERRIDE/MOUNT MECHAN-
IKA - Aloy môže hackovať
stroje, aby bojovali po jej
boku alebo slúžili ako do-
pravné prostriedky.

MDA FRAMEWORK

Bojový systém > Taktické plánovanie boja > Fantasy - Byť lovcom v post-apokalyptickom svete.
Challenge - Taktické súboje s rôznymi druhmi.
Expression - Výber schopností a štýlu hrania.

Otvorený svet a prieskum > Prieskum a objavovanie > Discovery - Preskúmavanie otvoreného.

Dialógové voľby > Rozhodovanie a jeho dôsledky > Narrative - umožňuje hráčovi cítiť sa ako aktívna súčasť príbehu.
Fellowship - Interakcia s NPC a budovanie spojeneckých vzťahov.

GAME FLOW

