

Analysis of Mechanics

Andrej Madunický (xmadun01)

Title: *[Drakensang Online]*

Released: *[2011]*

Author: *[Bigpoint]*

Primary Genre: *[MMORPG]*

Secondary Genre: *[Cooperative]*

Style: *[Cartoon]*

Analysis

Ako už názov hry napovedá, jedná sa o online hru primárne vytvorenú pre veľký počet hráčov. Táto fantasy hra by sa dala považovať za typického predstaviteľa MMORPG žánru aj napriek jej niekoľkým odlišnostiam. Hra je štylizovaná do obdobia stredoveku s pridaním fantasy prvkov.

Porovnanie

Na rozdiel od veľikánov tohoto žánru sa v hre Drakensang Online (DSO) nenachádzajú postavy liečiteľov. V prípade tohoto titulu sa nejedná chýbajúci herný zážitok, nakoľko jej herná základňa nie je v dnešnej dobe veľká. Nie je teda nutnosťou čakať na konkrétneho hráča, bez ktorého by časť hry nebola možná. Celý herný zážitok je sústredený okolo sólových hráčov alebo skupín s maximálnym počtom 5 hráčov. Hráč má teda možnosť relatívne rýchleho herného zážitku bez nutnosti dlhých príprav.

Kooperácia

Aj napriek tomu, že herný obsah nezahŕňa herný zážitok pre viac ako 5 hráčov, nachádzajú sa v hre prvky kooperácie, aképonúkajú aj iné tituly žánru. Súboje s náročnými monštrami a bossmi vyžadujú kooperáciu viacerých hráčov. Zlyhanie jednotlivca môže v mnohých prípadoch viesť k neúspešnému súboju.

PvP

Tak, ako väčšina MMORPG titulov, aj DSO obsahuje režim PvP. Jedná sa konkrétne o 4 typy arén:

- 1v1 - súboj v malej aréne. Súboj prebieha, pokiaľ jeden z hráčov dvakrát neporazí svojho súpera.
- 3v3 - súboj v malej aréne. Súboj prebieha, pokiaľ jeden z tímov neporazí súperov trikrát.
- 5v5 - súboj o vlajku. V tomto režime vyhráva tím, ktorý ukradne viac vlajok v časovom limite 15 minút. Tím, ktorému sa podarí ukradnúť 3 vlajky, vyhráva okamžite.
- 6v6 - dobýjanie pevností. Jeden z tímov sa stáva obrancami pevnosti. Hrá sa do zničenia pevnosti alebo do vypršania časového limitu.

Aj napriek širokému spektru možných PvP zážitkov, má táto časť hry veľa problematických aspektov, ako napríklad rovnováha jednotlivých herných tried. Hra taktiež obsahuje možnosť bojovať v otvorených lokáciách. Tu však nastáva problém, nakoľko väčšina herného obsahu je sústredená v uzatvorených dungeonoch. Táto herná mechanika teda v určitej fáze hry prestane mať význam a domnievam sa, že to hre v mnohom ubližuje.