

Analysis of Mechanics

Silvie Kopuleťá

Název: Outer Wilds

Vydání: Květen 28, 2019

Autor: Mobius Digital, publikoval Annapurna Interactive

Hlavní Žánr: Action-adventure game

Podžánr: puzzle, exploration, open world, nonlinear gameplay, knowledge based, physics based

Styl: Ostré tvary, Malebné textury...

Analýza

Ve hře jde primárně o exploraci otevřeného světa, vesmíru v tomto případě, a objevování informací skrze texty, které nám postupně pomáhají odhalovat jak příběh, tak samotné odpovědi k hádankám.

Hra nespadá úplně pod adventuru, jelikož zahrnuje akčnější prvky, jako je časové omezení, za které musíme stihnout udělat co potřebujeme, předtím než se celý den (prostor) resetuje. Tedy je to omezené i prostorem, který se po celou dobu mění a brání nám dostat se k některým místům.

Také nám v některých případech hrozí neustálé nebezpečí z okolí, kterému se musíme vyhnout. Zároveň se však také nedá zařadit zcela mezi akční hry, jelikož často vyžaduje delší pozastavení a zapřemýšlení nad informacemi, které jsme obdrželi z textu a hovoření s okolními, většinou kladnými, postavami.

Také se často vracíme na místa, které už jsme několikrát předtím navštívili.

V Outer Wilds jsou puzzly založené na naší znalosti. Tedy knowledge based. Toto doplňuje a podporuje naši chuť explorační ve světě, který je nám plně otevřen. Všechny cesty a odpovědi jsou v podstatě ihned přístupné, pokud se nám podařilo danou informaci získat.

Jak už jsem zmiňovala předtím, hra je omezená časem, při němž se celý prostor mění a skrze informace, které dostáváme, můžeme zjistit v jaký moment a kde zrovna máme být, aby se nám nový prostor otevřel. Hra je tedy i nelineární, takže hráče neomezuje. Z jednoho místa a úkolu se může posunout na jiný, kdykoliv chce.

Celý svět je založen na fyzice a hýbe se neustále i bez naší přítomnosti. Ovlivňuje to náš pohyb a celkový pocit ze světa.

Styl hry inspiroval například anglický malíř krajin, Albert Bierstadt. Další zdroj ze kterého vývojáři čerpali byla jednoduchost plakátů národních parků. Skrze to chtěli navnadit pocit táboření ve vesmíru. Stylizace je jednoduchá, ale zároveň pomocí malebných textur dává pocit hloubky prostoru i z velké dálky. Modely používají ostré hrany a tvary, díky kterým se jim například lépe definovaly choditelné povrchy pro hráče. Stylizace podporuje v místech pocit nadšení z explorační vesmíru, ale zároveň se jim přes určitou jemnost a roztomilost stylu, především postav, podařilo vytvořit pocit děsivosti a hrozby z neznáma. To je podpořeno i samotnou fyzikálností světa, která vytváří pocit živosti a věrohodnosti ze smyšlených planet.

