

Analysis of Mechanics

Vlastimil Prokeš (xproke13)

Title: Zaklínač

Released: 2007

Author: CD Projekt RED/CD Projekt (vývojáři/vydavatelé)

Primary Genre: RPG (role-playing game)

Secondary Genre: Fantasy, akční hra

Style: Realistický

Analysis

Zaklínač (2007) je první ze tří dílů série Zaklínač od vývojářů ze studia CD Projekt RED. Další dvě hry série jsou Zaklínač 2: Vrahové králů (2011) a Zaklínač 3: Divoký hon. Mezi všemi třemi hrami je mnoho rozdílů. Ty největší jsou v grafickém designu, hratelnosti a mechanikách hry, které jsou způsobeny pravděpodobně větším časovým rozestupem mezi vydáním her a tím spoustou nových možností, které se na poli herního vývoje vyskytly.

Zaklínač je akční RPG v otevřeném světě. U akčních RPG hráč ovládá jednu či více postav napříč hrou, vylepšuje jejich schopnosti, vybavení, statistiky nebo cokoli dalšího vývojáři umožní. Jinak tomu není ani u Zaklínače. Ve hře hráč plní hlavní úkoly, které jej posouvají v příběhu a v závislosti na něm otvírají nové lokace, do kterých hráč může vstoupit. Mimo hlavní úkoly jsou ve hře ještě vedlejší úkoly, které není nutné splnit pro další posun ve hře. Tyto vedlejší úkoly ale skrývají zajímavé příběhy lidí z okolí, či rozšiřují charakter a pozadí hlavních postav. Navíc za ně hráč často obdrží zkušenosti a nějaké předměty, či peníze, takže se je vyplatí plnit. Jak jsem již nastínil, za splnění úkoly a zabití nepřátele, hráč získává zkušenosti, které zvyšují jeho úroveň, za každou novou úroveň si hráč může vylepšit statistiky či schopnosti postavy. Další způsoby, jak vylepšovat postavu jsou sběr květin a zabíjení monster pro ingredience, ze kterých se vyrábí dočasné vylepšení v podobě lektvarů, nebo nákup vybavení od kupců.

Akce je v zaklínači využita v soubojích, kde jsou k dispozici dva druhy zbraní, železné meče, sekery, řemdihy a stříbrné meče. Stříbrné zbraně dávají větší poškození monstrům a železné jsou účinnější na nemagické stvoření, např. zvířata a lidské nepřátele. Hráč může zaútočit, pokud je v ruce vybaven mečem a kurzorem klikne na nepřítele. Spustí se animace, a když hráč znovu klikne na nepřítele ve správnou chvíli, spustí se animace druhé úrovně, která je účinnější, když hráč klikne ve špatnou chvíli, nebo neklikne vůbec, příští útok bude opět základní. To udělá souboje zajímavější a taktičtější. Při soubojích jsou k dispozici tři typy útoku, a to konkrétně skupinový, rychlý a silný a každý je účinnější na jiný typ nepřátel. V soubojích se dá využít blokování, je určitá šance na úhyb a postava umí též 5 magických znamení, které v souboji oslabí nepřítele.

Všechny žánry se vzájemně doplňují. Pomocí akčních prvků získává hráč věci, které využívá v rozvoji postavy a díky rozvoji a vylepšení postavy může hráč zpět ovlivnit hratelnost. Fantasy žánr se ve hře vyskytuje v podobě magie, a magických stvoření. Je vlastně základem části soubojového systému, většiny stromu vylepšení, lektvarů, celého světa a příběhu.

Celou hru může hráč hrát ve 3 různých kamerových úhlech. První je strategický z vrchu, kde je kamera staticky umístěná a shlíží z výšky na velké okolí kolem postavy a umožňuje tak přehled na všechny strany. Druhý je trochu více přiblížený než první a umožňuje bližší náhled do akce. V obou režimech se kamerou dá otáčet pomocí přejetí myši ke kraji obrazovky a pohybovat postavou lze klávesami wsad nebo klikáním na prostředí. Třetí pohled je trochu odlišný a velmi se podobá pohledům z 3 osoby v moderních hrách, kde kamera kouká zpoza ramene a otáčí se pohybem myši.

Na závěr. Grafický styl a design velmi dobře podporuje hratelnost, jelikož seriózní příběh se souboji, které se snaží vypadat realisticky, ve světě, který je zamořen příšerami a působí pochmurně, je dle mého snaha stylovat hru co nejrealističtěji ta správná volba. Toto jen podtrhuje ještě realističtější styl jak soubojů, tak vzhledu druhého a třetího dílu série, který buduje ještě lepší atmosféru a podtrhává hratelnost.