

# Herne Mechaniky



Autor: Mykyta Zahynailo

# Priebeh hry

Life Is Strange je grafická adventúra z pohľadu tretej osoby v žánri interaktívneho kina, rozdelená do piatich epizód. Herný svet je reprezentovaný lineárnymi miestami s mnohými postavami a predmetmi voliteľnými pre interakciu. Hlavný hrdina takmer každú takúto interakciu komentuje. Dialógy, podobne ako iné hry tohto žánru, majú viacero odpovedí. Ale kľúčovou vlastnosťou hry je schopnosť hráča vrátiť čas na krátku dobu, čo vám umožní vybrať si správnu možnosť alebo otvoriť novú. V hre sú aj prvky hľadania: malé hádanky spojené s použitím paranormálnych schopností dosiahnuť určité miesto alebo získať nejaký predmet.



# MDA

- Mechanics – môžeme vrátiť čas na určitú dĺžku dozadu, Každý výber má dôsledky. Hlavná postava nemože zomrieť.
- Dynamics – Detektívna časť, zlepšenie vzťahov s rovesníkmi (MPC).
- Aesthetics – hráme za studentku ktorá studuje fotografiu, postavy su zive a kazdy MPC ma výnimočný character a vzťahy z hlavnou hrdinou.



# Hlavne aspekty hry

- Norativ - Od každého riešenia a od toho že či ty si čítal SMS od iných MPCok suvisi vo sa stane dalej. Preto chcem zahrat v tuto hru a pozerať na to co by bylo keby že si spravil nieco inak.
- Fantasy - To že hrdina vie vratit cas naspat dodáva nieco mystické k tomu co sa deje okolo nej.
- Objavovanie - Hlavna hrdina ma svoju reakciu na to čo je okolo nej. Izby rôznych MPCok su rozne a otvárajú ich z inej strany. Niekedy hlavná postava môže riešiť problémy roznyimi sposobmi.



This action will have  
consequences...

# Hlavne aspekty hry

- Norativ - Od každého riešenia a od toho že či ty si čítal SMS od iných MPCok suvisi vo sa stane dalej. Preto chcem zahrať v tuto hru a pozerať na to čo by bolo keby že si spravil niečo inak.
- Fantasy - To že hrdina vie vrátiť čas naspat dodáva niečo mystické k tomu čo sa deje okolo nej.
- Objavovanie - Hlavná hrdina ma svoju reakciu na to čo je okolo nej. Izby rôznych MPCok su rozne a otvárajú ich z inej strany. Niekedy hlavná postava môže riešiť problémy roznyimi sposobmi.



This action will have consequences...



# Hlavne aspekty hry

- Norativ - Od každého riešenia a od toho že či ty si čítal SMS od iných MPCok suvisi vo sa stane dalej. Preto chcem zahrat v tuto hru a pozerať na to co by bylo keby že si spravil nieco jinak.
- Fantasy - To že hrdina vie vratit cas naspat dodáva nieco mystické k tomu co sa deje okolo nej.
- Objavovanie - Hlavna hrdina ma svoju reakciu na to čo je okolo nej. Izby rôznych MPCok su rozne a otvárajú ich z inej strany. Niekedy hlavná postava môže riešiť problémy roznyimi sposobmi.



This action will have consequences...

# Typológia hraca

- Killer – 0% - pretože nemusíme bojovať ani z MPC, ani z ľuďmi
- Socialesers – 40% - tú môžeme komunikovať ale iba z MPC
- Achiever – 90% - Hľadáme diania aby za nich dostať fotografiu a chceme správne nájsť hlavného antagonistu.
- Explorer - 80% - Objavujeme nové a chceme vedieť kam dostaneme keď spravíme to alebo nespravíme niečo.



# Flow

- Riešenie problémov
- hľadanie riešení
- Uzivat si zvukove a vizuálne stránky hry

