

# Herné mechaniky III.



**Analýza a modifikácia formálnych prvkov game dizajnu vybranej hry.**

**Samuel Kocák**

# Analýza Risk of Rain 2

Dio's  
best  
friend



## Hráči

- Hráči - 1 až 4 (Pomocou modovanie možnosť 8 hráčov)
- Hra nemá PvP, iba PvE
- Solo hra, mení sa na tímovú ak je viacero hráčov

## Ciele

- Prežiť čo najdlhšie a dostať sa k Final Bossovy (Mythrix)
- úspešne odísť z planéty
- Hráčske ciele (Chcem mať čo najlepší build aký sa dá, atd.)

## Procesy

### Hráč:

- Zbierať/kupovať' Itemy
- Spustiť v každej úrovni teleport event
- Zneškodniť enemy mobov/Bossov

## Pravidlá

- Hráč má len jeden život (Výnimka je item Dio's best friend, alebo Multiplayer)
- Na to aby sa hráč posunul na ďalší level potrebuje spustiť teleporter event
- Následovný level je vždy vybraný náhodne (Výnimkou je Lunar Bazaar, kde sa dá zakúpiť aky level bude nasledovať)
- Lunar Itemy sa dajú kúpiť len za Lunar Coins
- Lunar Bazaar sa dá nájsť len ak nájdeme newt statue ktoré sú náhodne skryté v každej mape a zaplatíme 1 Lunar coin
- Hráč si vie pred začatím hry zvoliť postavu, ale nemôže ju zmeniť počas priebehu hry (Výnimkou je modifikátor, ktorý hráčov zmení postavu v každom novom levely)
- Hráč nemôže počas hry meniť loadout postavy (Vybavenie a skills)
- Hráč musí byť v priestore kde je teleport, aby sa vedel posunúť na ďalší level (Teleport event, teleport sa musí nabiť, nato aby sa nabil musí byť hráč v určenom poli, ktoré je vyznačené modrou farbou)
- Minioni sa dajú iba zakúpiť (Výnimkou je equipment item)
- Teleporter nemá určenú dĺžku, tá sa riady podľa toho koľko % je teleporter nabití (Teleporter sa nabíja iba v prítomnosti hráča//Blue zone)

### Konflikt:

- Enemy Mobs (NPC Oponenti)
- Boss (Teleporter event)
- Teleporter (Hráč sa nevie posunúť na ďalší level)

### Obmedzenie Plochy:

- Hráč má plne voľný pohyb po celej mape v každom levely, no nemôže ísť out of bounds.
- Levely su pomerne priestranné, výnimkou je final level v ktorom ak má hráč určité itemy tak vie lietať cez celý level (Niesu tam skoro žiadné bounds/zakázané zony)
- Hra neobsahuje žiadne uzamknuté zóny/dvere

### Výsledok (Outcome):

- Hráč úspešne porazí final Bossa (Mythrix) a ujde z planéty.
- (Secret ending) Hráč pomocou lunárneho itemu nájde alternative final bossa, ktorého ak porazí tak sa hra skončí
- A moment Fractured ending:  
Hráč sa podpáli pri Obelisku, hra sa končí

### Zdroje:

- Gold
- Health
- Itemy
- Skills
- Lunar Coins (Lunárne Mince)
- čas

# Modifikácia prvkov 01; Dr. Sneevil's Mad Items

Táto modifikácia by podľa Bartlovej taxonomie podporovala; Fantasy. Presnejšie power Fantasy.

Modifikácia by fungovala následovne;

- Modifier by fungoval následovne; hráč by v každom leveli vedel najst' interactable objekt, ktorý by vyzeral ako stôl šialeného vedca.
- Hráč by si vedel zvoliť jeden item, ktorý by do konca danej hry mal nové meno a efekt.
- Príklad; Soldier's Syringe -> Experimental Concoction: Nový efekt -

Ak ma hráč nad 80% HP, ztrojnásob efekt itemu.

**Roid Rage;** Ak sa dostane hráč pod 40% HP, späťnásobí efekt itemu, ale damage-taken + 500%



# Modifikácia prvkov 02: Don't touch it

Táto modifikácia by upravovala Terrain a Mapu



- Každá mapa by po novom mala v sebe ukryté tajné levely, ktoré by mali nejaký challenge
- Na otvorenie tohto secret levelu by však hráč musel splniť určitú podmienku, napr :Porazení boss, zabi aspoň 50 nemákov, zaplat' daň zdrojom (Gold, Lunar Coin, atd)...
- Challenge by napríklad boli: časovaný platformer, swarm, mini-boss fight, floor is lava, find me if you can, atď.
- Po úspešnom ukončení tohto challenge by bol hráč odmenený Legendary Itemom.

# Modifikácia prvkov 03: What the beetle doin'?

Táto modifikácia by menila v hre Konflikt, niečo ako s'áženie hry.

(Difficulty level)



- Nepriateľské NPC by sa po určitej chvíli (napr, 1 minúta) začali evolvovať
- Evolution by vyzeral následovne; Enemy NPC by náhodne dostal 1 item z ponuky basic itemov, každou ďalšou minútou by dostal ďalší item z inej vyššej kategórie.
- Po uplynutí napr 4 minút bez zabitia, by enemák zmenil farbu a dostal nové efekty, animácie a útoky. Po “final evolution” by zo seba nový enemák taktiež zhodil 4 nových, basic enemákov
- Avšak aby sa hráč nedostal do situácie kde ho premnožia enemy NPC, tak zabitím evolnutého enemáka, hráč dokáže zobrať item ktorý enemy mob mal na sebe (Efektívne by sa toto dalo zneužiť na farming itemov, možno by sa tam dala dať určitá % drop chance)

# Modifikácia prvkov 04: Discovery Channel

Táto modifikácia by prevažne upravovala level design a mapu



- Každý level by mal v sebe niekoľko skrytých otvorov/tunelov do, ktorý by sa hráč vedel dostať a preskúmať ich.
- Každý tunel/otvor/mini-dungeon by mal nový typ nepriateľa špecifického pre ten level. (Vyskytoval by sa iba v tunely.)
- Po úspešnom preskúmaní by hráč vedel nájsť hidden item, ktorý by mu dodával špeciálne bonusy (Nový item tier, podobné ako Legendary)

# Modifikácia prvkov 05: Lunar Boogey

Táto modifikácia by prevažne menila narábanie s zdrojmy; Gold, Lunar Coins, Health, atd.

- Lunar Coins ktoré sa dajú v hre získať iba náhodne, by sa po novom dali zakúpiť buď výmenou nejakého zdroja, alebo splnením challenge, alebo extrémne nepríjemným debuffom ktorý by trval určitú dobu (Např, 3 levely)
- Např; 1 Lunar Coin by sa dal zakúpiť z Lunar Bazaar za 5000 gold. Hráč by túto akciu vedel vykonať iba 5 krát (V jednej hre), potom by sa táto akcia zamkla.
- Challenge by vyzerali podobne ako v Modifikácii “Don’t touch it.”

