

Assassin's creed odyssey je open world rpg v prostredí antického grécka.

Na prejdienie hry je potrebné splniť hlavnú questline. Tá pozostáva z menších kapitol a tie z questov.

Základná štruktúra plnenia questu je:

1. Prijať quest
2. Presunúť sa na určitú (väčšinou novú) lokáciu
3. Splniť cieľ na danom mieste – získaj predmet, komunikuj s NPC alebo niekoho zabi
4. Presuň sa späť a ukonči quest
5. Získaj odmenu

Kroky 2 a 3 sa môžu opakovať.

Toto sú základné loopy v hre ktoré napomáhajú flowu.

Keď má hráč aktivovaný quest, má **jasne určený cieľ**. Ak hráč zámerne hľadá alternatívu ku svojmu questu (má inú motiváciu alebo je jeho náročnosť priveľká), pomáha mu **horná lišta**.

Gameplay má svoje rýchle a pomalé časti – rýchla je combat, pomalé sú narrating (hranie role) a explorácia.

Hráč si vyberá, aký druh skillu si vylepší (**skill tree**). Vylepšenie umožňuje **nové spôsoby interakcie** na svet cez combat a jemu príbuzné aktivity (stealth, healing), preto sa hráč nenudí ani dlhé hodiny.

Úlohy ktoré nie sú samy o sebe náročné používajú **nepriateľov** aby sa nimi stali. Napr. chcem získať ukradnutú vec ale je strážená nepriateľmi. Ťažšie úlohy pridávajú viac „pešiakov“, alebo niekoľko silných vodcov, napr. kapitán flotily alebo nepriateľský hrdina vojska.

Každý nepriateľ má **svoj level, alebo „korunu“**. Toto číslo dáva hráčovi najavo rozdiel v sile postavy jeho hráča a súpera. Ak má nepriateľ korunu, značí, že je nebezpečnejší. Obvykle je aj hráčovým hlavným terčom, to dáva hre príbehový význam. Tento človek po ktorom idem by mal byť dôležitý, teda aj jeho fyzická zdatnosť je vyššia (prípadne jeho obrana strážcami) a je pre mňa väčším challengom.

Hráč si môže vyberať, ako bude **reagovať na ostatné NPC**. Môže byť ústretový, arogantný, môže klamať, vyvolať combat alebo niekoho podplatiť. Často sú rozhodnutia veľmi morálne náročné. Toto prispieva k celkovej replayability – čo by sa stalo ak by som toto urobil inak?

Hovoriac o replayability, hráč má možnosť vybrať si, či bude hrať za ženskú postavu, **Kassandru alebo mužskú, Alexiosa**. Výber iného pohlavia mu ponúkne priestor vžiť sa do postavy, ktorá je nová svojím prejavom (hereckým, niekedy sa mení aj to čo hovoria).

To, že si hráč musí vyberať, tvorí priestor na serious fun. Hráčove akcie majú často **významný dopad** na vývin sveta alebo životy postáv. Dôležité je aj to, že udalosti ktoré sa dejú v príbehu sú významné aj v súčasnosti, hovorí sa napr. o boji medzi demokraciou a tyraniou.

Celkový herný zážitok je však hlavne easy fun, pretože prostredie nabáda na skúmanie. Terén je veľmi **hornatý**, preto si poviete, čo je na vrchu tejto hory, čo je za ňou? A keď tam prídete, dostanete úžasný **výhľad** ktorý vám okrem iného poskytne **veľa nových informácií** podľa ktorých môžete smerovať vaše ďalšie kroky. Easy fun je silný aj vďaka tematike hry, starogrécka mytológia je v hre skutočná, najskôr rozpráva **o bytostiach v legendách** a nakoniec vás pred ne postaví, tvorí dôležitosť, epickosť. Máme možnosť spoznať aj **historické osobnosti** ako Pytagorasa, Platóna alebo Sokrata, ktoré majú svoju autentickú osobnosť. Dôležité sú aj lokality s majestátnymi palácami, sochami, pokladmi a legendami, napr. Minotaurov labyrint. Mapa je celkovo obrovská s rozmanitou prírodou.

Hard fun zažívame pri **combate**. Často by som najradšej pokračovala v main queste, ale môj level je na bossa príliš nízky. Skoky v skille sú obrovské a preto sú niektoré úlohy pre bežného hráča takmer nemožné. Musí sa pred tým vylevelovať na side questoch, čo samostatne nepovažujem za problém, ale v tejto hre to bol neprimerane veľký objem, až tak, že som nedosiahla final ending lebo ma to prestalo baviť. Tieto ťažké úlohy sa dajú zdolať dôkladným plánovaním a načasovaním útokov. Najskôr si svoj **priestor zmapujem pomocou Ikarosa**, pozriem sa kade a kedy chodia slabé enemies, kde sú **kríky** kam by som mohla schovať ich telá, kde sú miesta kde sa môžem schovať ja keď čakám na svoju príležitosť zaútočiť. Level design bol z mojej skúsenosti solídny.

Hru by som odporučila hlavne achieverom a explorerom. Svet je súčasne zaujímavý a obrovský, questov je nespočetne veľa. Počas hry má hráč možnosť „poľovať“ na členov **Kult of Cosmos**, ktorý sú aj príbehovo významní nepriatelia ako skupina. V menu je niečo ako bingo kniha. Jednotlivé postavy majú skrytú identitu, aby ste ju odhalili musíte spraviť progres v príbehu alebo vedome navštíviť miesta/ludí, ktorí o nich majú informácie. Keď sa ich identita odhalí, môžete ich ísť zabiť. Keď zabijete všetkých z jednej vetvy, odhalí sa identita lídra tejto vetvy. Keď zabijete všetkých lídrov, zistíte identitu hlavného kultistu.

Explorerom by sa páčila **variabilita zbraní**, ich rôzne možnosti použitia **kombinované** s rôznymi schopnosťami. Každá vedľajšia postava v príbehu je veľmi charakterovo skutočná. Objavovať sa dá aj **kultúra** starého grécka, každé NPC žije svoj život, ako otrok, vojak, mních, politik, námorník alebo zabijak. Tajné lokality sa však nájdu len ťažko, ku takmer každému miestu vedie nejaký quest a má svoj význam.

Čo sa týka killera, povedala by som, že táto hra je extrémne našitá na preferencie hráča. Naskillovať sa v nej môže každý, buď získa super zbraň alebo investuje svoje skill pointy len do svojho obľúbeného štýlu hrania. V hre ani nikto reálny neprehráva a ak sa chce hráč chovať ako arogantný blbec, môže uraziť najviac NPC. Socialiseri sa tiež nemajú s kým baviť a preto chýba aj people fun.

Hraním môžeme pocítiť takmer všetky druhy estetík.

Sensation poskytuje prostredie, tvorcovia zvýšili saturáciu aby hre dodali výsledný nádych, hornatý terén poskytuje úžasné výhľady a vrstvenie. Zvuková tvorba ťaží z franchisingu – main theme nás vracia späť do starých assassins creed hier ktoré sme mali radi. Využíva systémy adaptívneho audia a ambientné zvuky vsádza do 3D prostredia.

Fantasy vzniká prirodzene vďaka mytológii, magickým schopnostiam a rozsiahlemu príbehu, často sa cítime že žijeme v jedinečný moment.

Postavy sú živé a majú špecifický charakter, humor, motívy, prejav alebo gestá. Naratívne sa môžeme prejavíť v dialógu, kde si vyberieme akú postavu chceme hrať my. Bohužiaľ hra nevie ako skončiť, výborný príbeh je zničený anti-climaxom lebo Ubisoft potrebuje peniaze aj na ďalší rok tak chce aby sme hrali.

Hráč si môže vybrať, či bude vo vojne pomáhať Sparte alebo Aténam a to v kombinácii s dobrým scenárom je fellowship. Môže si vybrať čo povie žobrákovi na ulici (expression).

Challenge sú všetky questy a plánovanie ktoré vyžadujú, combat, enemies sú pestré a moje útoky tiež.

Discoverovať sa dá kultúra, príroda, ľudia, miesta, mýty a legendy.

Aby mal hráč naozaj submisívny zážitok, tvorcovia si dali záležať na tom, aby tie časti hry, s ktorými trávime najviac času boli čo najrozmanitejšie, aby sme sa nezačali nudiť. Na každé naše rozhodnutie dostaneme reakciu a teda naše rozhodnutia sú skutočne vplyvné a menia hernú realitu.