

# Analysis of Mechanics

Jan Ježek (xjezekj00)

**Title:** *Squad*

**Released:** 2015

**Author:** Offworld Industries

**Primary Genre:** Taktická střílečka

**Secondary Genre:** vojenský simulátor, taktická strategie v reálném čase

**Style:** Realistický vojenský simulátor

## Analysis

Primárním žánrem hry je taktická střílečka z pohledu první osoby. Základ celé hry je postaven na koordinované týmové spolupráci namísto střelecké zručnosti jednotlivých hráčů. Hráči fungují v jednotkách, kde spoléhají na hlasovou komunikaci a přiřazené role. Každá jednotka má svého velitele, který může komunikovat s veliteli jiných jednotek a tak plánovat různé taktické operace. Zbylí členové jednotky mají vlastní roli, která odpovídá určitému úkolu (střelec, zdravotník, granátník, protitankový střelec atd.). Hra klade velký důraz na realismus – realistické chování zbraně, omezený přehled situace.

Sekundární žánry, jako vojenská simulace, se projevují důrazem na autenticitu herních systémů. Patří sem reálná balistika, zranění, logistické mechaniky (zásobování, stavba základen, práce s omezenými zdroji) a další. Tyto prvky zpomalují tempo hry a nutí hráče uvažovat strategicky místo čistě zbrklého střílení. Prvky taktické strategie se projevují zejména v rolích velitelů, kteří rozhodují o přesunech jednotek a zdrojů.

Na tom je krásně vidět, jak se primární a sekundární žánry krásně doplňují a podporují. Simulační a strategické prvky prohlubují základ taktické střílečky tím, že vytváří následky špatné koordinace a plánování. Bez logistické podpory a strategického vedení se jednotky stávají neefektivními, což vede k převaze a následné výhře druhého tímu.

Styl hry je založen na realistickém vojenském pojetí. Vizuální zpracování klade důraz na věrohodná prostředí a autentické vybavení. Zvukové efekty podporují zážitek ze hry pomocí realistických výstřelů a výbuchů, vzdálené palby a efektů rádiové komunikace. Pohyb a animace postav jsou záměrně pomalejší a těžkopádnější, aby reprezentovaly fyzickou zátěž výstroje vojáka. Tento styl byl zvolen za účelem podpořit pocit realismu a motivovat k opatrnému a promyšlenému hraní namísto arkádové rychlé akce.