

Analysis of Mechanics

Martin Kučera (xkucer0s)

Title: *[Omega Strikers]*

Released: *[2022]*

Author: *[Odyssey Interactive]*

Primary Genre: *[Sportovní]*

Secondary Genre: *[PvP, Kompetitivní, Arkádová]*

Style: *[Cartoon]*

Analysis

Omega Strikers je kompetitivní 3v3 sportovní hra. Cílem je kopnout core (jakýsi puk) do brány nepřítele. Na začátku každého kola je brána zavřená. Aby se otevřela, musí hráči nejdříve kopnout core do zóny zvýrazněné na mapě. Na každé mapě se tato zóna nachází trochu jinde. Ve zjednodušeném módu se hraje jeden zápas do pěti bodů. V kompetitivním módu se hraje až 5 zápasů do 3 bodů. Hra momentálně obsahuje 20 postav. Každá postava má své 3 unikátní schopnosti, kterými může kopat do core anebo škodit nepřátelským hráčům. Ti se dají totiž vykopnout z hrací plochy a musí pak čekat několik vteřin, než mohou zase hrát. Dalším obzvláštněním jednotlivých zápasů jsou tzv. "Awakenings". Jde o vylepšení statistik postavy (rychlost, životy, poškození) nebo vylepšení schopností (větší dolet projektilů, větší plocha, zkrácený cooldown). Ve zjednodušeném módu se vyberou náhodně "Awakenings" a dostane je každý hráč. V kompetitivním módu si je po každém zápasu hráči postupně vybírají.

Osobně nejsem fanoušek sportovních her, ale právě díky arkádové části, především díky schopnostem postav a výběru "awakenings", mi hra přijde velmi zábavná. Společně s možností vykopnout hráče z hracího pole tyto prvky přináší i taktický element a podporují myšlenku kompetitivity. Kompetitivnost ke sportu patří, a právě díky ní má hráč chuť dále hrát a zlepšovat se. Někdy to ale dokáže být i velmi frustrující. Jelikož se hra nesnaží o realistický sportovní zážitek, řekl bych, že se vizuální styl ke hře hodí.