

## PV255 – Vývoj digitálních her

### Co by měl obsahovat návrh hry ve stylu „One-page“

- Název hry
- Rychlé shrnutí hry – max. pět řádků, které čtenáře navnadí a zároveň ho i uvede do "problematiky".
  - Příklad z praxe: *"Be the first to survive the vicious maze of the Future Factory taken over by mad robots. What is waiting for you? The thrill & delight of fast-paced action in 3D. Rich & demanding gameplay of random-generated levels. An elaborate weapon & upgrade system. Think of it as an action RPG meets a twin stick shooter with permadeath constantly breathing at your neck."*
- Unique Selling Points – v čem je hra specifická:
  - Proč má hra vzniknout?
  - Co přinese nového?
  - Body, které jsou ojedinělé a vysvětlují proč se o hru budou hráči zajímat
  - Řiďte se pravidlem: „Méně je někdy více“ (1-2 body)
  - Příklad z praxe: *"First rogue-like action shooter on your mobile!"*
- Key Features – klíčové vlastnosti, které hra má. Po přečtení by mělo být jasné o čem hra je.
  - Příklad z praxe:
    - *Inspired by the legacy of Karel Capek's work and dystopian future he imagined.*
    - *Detailed 3D graphics with hand painted sketches and backgrounds.*
    - *A highly dynamic action game with deep social and competitive elements.*
    - *Every play-through is different thanks to generated environments and a satisfying difficulty curve.*
    - *Dozens of AI patterns creating highly unpredictable and variable scenarios.*
    - *A console experience on mobile devices with demanding difficulty.*
- Další užitečné informace:
  - Cílová skupina – na jaký typ hráčů hra cílí
  - Cílová platforma či platformy
  - Technologie, na kterých hra vzniká (nejen Unity, ale např. i Photoshop, Blender, apod.)
  - Popis pěti minut hraní hry (mělo by být jasné, jak se to hraje)
  - Vizualizace – může to být náčrtek, skica, render, ... mnohdy je jeden obrázek (např. vysvětlující specifickou herní mechaniku) lepší, než půl strany textu.