

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

- 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 perma-death constantly breathing at your neck."*
- Unique Selling Points
 - Proč má hra vzniknout? Co přinese nového?
 - Body, které jsou zcela 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.*
 - *Pick up and play from the get go with a gradually increasing challenge. A console experience on mobile devices with demanding difficulty.*
- Další užitečné informace:
 - Cílová skupina hráčů
 - Cílová platforma či platformy
 - Technologie, na kterých hra vzniká (nejen Unity, ale např. i Photoshop, Blender apod.)
 - popis pěti minut hry (popis, ze kterého je jasné jak se to hraje)
 - Vizualizace – nákres, skica, render, ... Mnohdy je jeden obrázek (např. vysvětlující specifickou herní mechaniku) lepší, než půl strany textu