

Game Pitch Document

Jan Ježek (xjezekj00)

Title: *Echelon*

Genre: *Tahová strategie*

Style: *2D, minimalistické*

Platform: *Mobilní zařízení (dále možné PC)*

Market: 12-40let, Hráči strategií a 4X her

Elevator Pitch: *Vybuduj armádu, prozkoumej území zdevastované druhou světovou válkou, najdi a eliminuj soupeře!*

Úvod

Jednoduchá rychlá strategická tahová hra na téma druhé světové války, ve které dva (případně více) hráčů hraje za určitou národnost. Hráči hrají na šachovnicovém poli, kde budují jednotky, spravují zdroje a plánují taktiku. Hra kombinuje jednoduchost a přehlednost s hlubší historickou strategií, což nabízí zábavu jak pro začátečníky, tak pro náročnější hráče.

Pozadí

Cílem hry bylo vytvořit hru na podobné principy jako hra *The Battle of Polytopia*. To v základním smyslu znamená vytvořit mobilní aplikaci, kde hráči hrají na jednom zařízení a střídají se ve hraní. Jeden odehraje tah a předá mobilní zařízení druhému hráči. Tento princip je vhodný pro hraní například pro cestu vlakem, kde často připojení k internetu nemusí být spolehlivé.

Hra by měla být tak komplexní, aby ji hráči mohli hrát stále dokola a stále neobjevili všechna zákoutí. Ale zároveň jednoduchá na to, aby i úplně nový hráč věděl, co dělá a dokázal hru hrát.

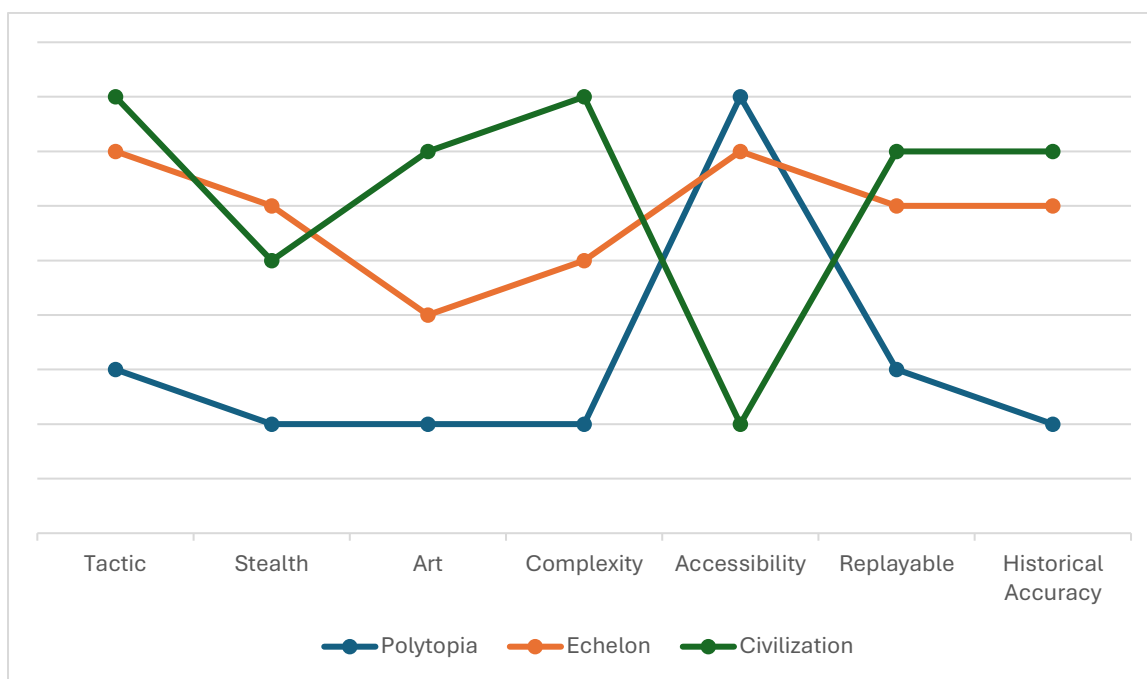
Jeden z principů je inspirován z deskové hry *Anno 1800*, ve které se vytváří stroje a další věci za potřeby nejprve vytvořit její komponenty. Tímto způsobem je ve hře snaha dosáhnout relativně komplexní výroby vozidel, tanků a další techniky.

Prostředí

Hra se odehrává během druhé světové války. Každý hráč hraje za jednu národnost, účastníci se této války. I když příběh není hlavní osou hry, každý scénář představuje historické konflikty a umožňuje volbu taktických manévru, které ovlivňují vývoj bitvy.

Prvky hry

- Tahová strategie na šachovnicové mapě
- Historické prostředí Druhé světové války
- Správa jednotek a zdrojů
- Taktické manévry
- Rychlé partie i dlouhodobé kampaně
- Snadno pochopitelné, těžko mistrné



Graf 1: Hodnotový graf porovnávající Polytopii, Echelon a Civillization podle hlavních herních a vizuálních vlastností.

Platforma

Hlavní platformou pro hru Echelon je mobilní zařízení právě kvůli jednoduchosti spuštění hry kdekoliv. Postupem času je možné vytvořit i PC verzi, kde hráči spolu budou moci hrát i online.

Styl

Echelon je přehledná 2D tahová strategická hra se stylizovaným vizuálním zpracováním. Uživatelské rozhraní zobrazuje pouze to nejpodstatnější a hráče tak nepřehlcuje zbytečnými informacemi. Styl hry je inspirován hrou The Battle of Polytopia, avšak přizpůsoben vojenskému tématu druhé světové války, s důrazem na přehlednost, čitelnost mapy a snadnou orientaci i při vyšší komplexitě herních mechanik.



Obrázek 1: Screenshot z mobilní verze hry The Battle of Polytopia

Herní mechaniky

Základní herní smyčka Echelonu je postavena na rozšiřování základen, správě zdrojů, výzkumu technologií a taktickém pohybu jednotek na mapě. Každý hráč ve svém tahu rozhoduje o výrobě jednotek, stavbě budov,

výzkumu technologií a přesunu vojsk. Hra klade důraz na dlouhodobé plánování, kde špatné ekonomické nebo technologické rozhodnutí může hráče výrazně zpomalit.

Základem hráčovy moci jsou základny, kolem kterých lze stavět specializované budovy na sousedních polích. Každá budova má svou cenu v materiálech a poskytuje specifický herní efekt.

Mezi základní typy budov patří továrny pro výrobu vozidel, laboratoře pro výzkum technologií, doly a těžební budovy pro získávání surovin, letiště pro letecké jednotky a obranné stavby jako protiletadlové systémy nebo kanóny.

Ekonomika hry je víceetapová – pokročilé jednotky a technika vyžadují nejen základní suroviny, ale i speciální komponenty, které musí být nejprve vyzkoumány a vyrobeny. Výstavba budov i výroba jednotek trvá několik kol, což nutí hráče plánovat dopředu a optimalizovat výrobní řetězec.

Výzkum technologií

Výzkum technologií probíhá v laboratořích a trvá několik herních kol. Čím více laboratoří hráč vlastní, tím rychleji probíhá výzkum. Technologie jsou navázány na výrobní možnosti – například pro výrobu tanků je nutné nejprve vyzkoumat potřebné komponenty, jako je motor.

Většina technologií není volitelná, ale musí být postupně vyzkoumána, což vytváří technologický závod mezi hráči a dává hře výraznou strategickou hloubku.

Jednotky, dohled a maskování

Důležitým herním prvkem je systém dohledu a maskování. Každá jednotka má omezený dohled a hráč vidí pouze tu část mapy, která je pokryta jeho jednotkami. Nepřátelské jednotky v neodhalených oblastech zůstávají skryté.

Jednotky mají také hodnotu maskování, která ovlivňuje jejich schopnost zůstat neodhalené i v případě, že se nachází v dosahu nepřátelského dohledu. Například průzkumné jednotky disponují vyšším maskováním než těžká technika.

Typ terénu má na dohled a maskování zásadní vliv. Lesy zvyšují maskování jednotek, zatímco hory rozšiřují dohled. Tento systém podporuje taktickou hru, přepady a důraz na průzkum mapy.