Vývoj počítačových her až po porovnání enginu?  
Zahrnout programovací jazyky? (kvůli zvýšení počtu stran v případě nutnosti)  
  
Osnova

* Úvod
  + Rostoucí popularita
    - U nás
    - Zahraničí
  + Dostupnost - díky enginům přistup pro začátečníky
* Herní design
  + Gameplay – interakce mezi hráčem a mechaniky a systémem hry
  + Mechaniky a systém – pravidla a objekty ve hře
  + Hráčský prožitek – jak hra působí na hráče
  + Level design
  + Správná kombinace žánrů a tématu hry
* Vývoj počítačových her
  + Historie (stručně)
  + Typy počítačových her (žánry - rpg, strategie, fps …)
  + Prostor
    - 2D + současné hry
    - izometrický (2.5D) + současné hry
    - 3D + současné hry
  + Důležité aspekty vývoje
    - Optimalizace
      * Computing shaders and buffers
  + Procedurální generování
    - Příklady her s proc. Generováním
    - Nastínení toho, jak se dělá proc. generování
* Porovnání herních enginu
  + Prvně o samotných enginech
    - Unity
    - Godot
    - Unreal
  + Porovnání enginů à „vítězem“ bude unity
* Vývoj počítačové hry ve vybraném enginu (unity)
  + Diagramy
  + Vysvětlení jednotlivých věcí v unity, které byly použity – asi ty nejdůležitější/nejzajímavější viz soubor Dokumentace, ale asi by tam chtělo přidat víc věcí, netuším jak to bude veliké.
    - Co je scéna, GameObject, gameloop
    - Nastavení kamer
    - Kolize
    - Jak funguje střelba, pohyb kamery
  + Vysvětlení scriptů v projektu?
* Shrnutí, výsledky (kladné, to už víme :D), závěr, literatura