**Copter**

1. **Postavy / stroje**
   1. Vzduch
      1. **Vrtulníky**
      2. Bombardéry
      3. Stíhačky (???)
      4. Rakety typu V2
      5. **parašutisti**
   2. Země
      1. Tanky
      2. Džípy
      3. Obrněná vozidla
      4. Pěšáci
      5. ponorky, lodě
   3. Obranná věž
      1. Děla
      2. Automatické rakety
      3. „rakety poslední záchrany“
      4. Zdi, zábrany
      5. Dočasné obranné jednotky
      6. elektromagnetický puls, laser
   4. Doplňující:
      1. Zásobování věže (letecky, pozemně) – doplnění „života“, peněz na výbavu atd.
2. **Herní módy:**
   1. Bitva
      1. Bez příběhu. Půjde o co nejdelší obranu věže před útočníky. Hráč bude moci svou základnu upravovat, vylepšovat atd. Cílem je nasbírat co nejvíce bodů.
   2. Kampaň
      1. Hráč bude vystupovat jako velitel základny, kterou musí ubránit před útokem nepřátelských jednotek. Bude několik druhů kampaní:
         1. Časová – dle období (od 50. Let do současnosti)
         2. Teritoriální (bránění jednotlivých území, postup na mapě jako u Rise of Nations v kampani)
         3. Kombinace
3. **Funkce:**
   1. herní módy
   2. statistiky (nejlepší vlastní výsledky, výsledky ostatních, počet střelených vrtulníků, …)
   3. sdílení mezi přáteli (!!!) – důležité
   4. výběr stylu (doodle, pixel) – nutno prodiskutovat
   5. nastavení (hudba on/off, vibrace, střílení, jméno,…)
   6. přihlášení (FB, e-mail, Twitter)
   7. tutorial
4. **Příběh:**

Boj hodných proti zlým. Oblíbené téma, viz. Studená válka. Pokud půjde o období, tak je možné v období 50. – 90. Let bojovat proti „rudým“ – na konci kampaně se oslaví vítězství. Vzápětí se však objeví nový nepřítel - teroristi. Poté již „teroristi“ budují armádu a snaží se dobýt Evropu / jiný světadíl. Mezi jednotlivými levely bude textový příběh s malou animací (dáme?).

Idea: hráč měl po skončení levelu, konkrétně při přechodu do další úrovně, mohla by se zobrazit možno výběru – „Rudí právě napadli Bulharsko, zároveň jejich pomocníci zaútočili na Turecko. Koho si vybereš teď bránit?“.

Ještě více rozepíšu.

1. **Business model:**Základem bude FREE verze pro obě platformy (iOS, Android), která nabídne plnou funkčnost hraní, avšak pouze jedné mapy (quick battle) a dvou levelů v jedné kampani.
   1. *In-app purchase:*   
      Platby za otevírání jednotlivých úrovní (nové mapy, nákup obranných prostředků, …), nákup příběhové kampaně. Nákup kreditů, které potom hráč smění za nákup zbraní aj. (1000 kreditů = 0,99 USD = 2 životy, 1 dělo navíc, …; 10000 kreditů = 2 USD, …).
   2. *Silver / Gold model – subscription:*   
      Uživatel si může vybrat mezi dvěma měsíčními předplatnými.
      1. *Silver:*Uživatel bude mít přístup ke všem kampaním, zbraním (směna komodit, viz. herní fce, postavy), vlastní profil. Cena 0,99 USD měsíčně.
      2. *Gold:*Vše co Silver + bonusy. Speciální bonusové kampaně, … Profily jednotlivých postav / zbraní, viz. princip wikipedie. Uživatel si bude moci procházet do detailů jednotlivé stroje s reálnými daty.
2. **Plán / vize:**

Základním cílem je získat 10 000 stažení FREE verze. Otázky k diskusi:

* Webová verze?
* Facebook app?
* Windows Phone?

1. **Janko / Adam**

Podíl 50:50 – včetně nákladů a výnosů. Na začátku to může jít formálně přes mé s.r.o.

* 1. Janko
     1. Marketing, kreativa
     2. Business a právní věci
  2. Adam
     1. Vývoj, kreativa
     2. Grafika, hudba