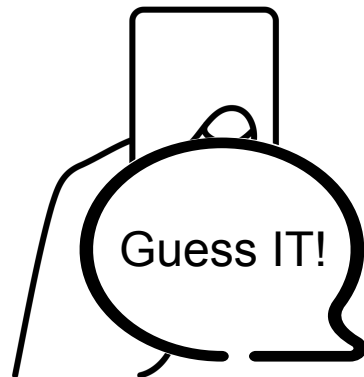


Guess IT!



Jan Drábek <me@jandrabek.cz>

Pravidla Times Up!

- Hraje N týmů proti sobě.
- Vytáhne se cca $N \cdot 6$ kartiček se jmény známých osobností.
- Hrají se postupně tři kola s následujícími omezeními:
 - Neomezeně slov
 - Jedno slovo + pantomima
 - Pantomima
- V rámci každého kola se střídají týmy v tazích.
- Jeden hráč vždy ví co je na kartičce a snaží se přimět své spoluhráče povolenou náповědou aby to uhádli.
- Za uhodnutou osobnost má tým bod, vyhrává ten tým, který získá po třech kolech nejvíce bodů.

Součásti

- Mobilní aplikace – samotná hra
- API poskytující komunikaci mezi mobilní aplikací a serverem s obsahem
- Web pro správu vlastního obsahu

Cílová skupina uživatelů

- *Nevyžaduje větší znalosti než všeobecné povědomí.*
- *Nevyžaduje větší mentální schopnosti.*
- *Hra vhodná na párty*
- *Hráči deskové verze hry.*
- *Všeobecně mladí lidé mezi 13 a 30 lety s větším důrazem na teenagery.*

Průzkum trhu I.

- Desková hra
 - Omezený počet kartiček.
 - Nelze jednoduše rozšiřovat o vlastní kartičky.
 - Nelze jednoduše filtrovat na chtěné okruhy.
 - Nevhodná pro cestování (např. ve vlaku).
- Existuje dvě aplikace:
 - IOS: Oficiální aplikace pouze s Americkými okruhy, placená plná verze.
 - Android:
 - Neoficiální Guess'In time – rozšiřování pouze z mobilu, malá sada osobnostní, žádné české.
 - Neoficiální Guess Who – vypadá na pouze francouzskou verzi s mizerným hodnocením.
 - Přesto celkem stahované (řádově tisíce až desetitisíce stažení).

Průzkum trhu II.

- 7 kamarádů a známých kteří hru znají:
 - Nepravidelné cca jednou za 1-3 měsíce.
 - Pro polovinu je přidávání vlastních osobností killer feature, pro druhou dobrý bonus.
 - Stahování nových okruhů rozhodně ano, nicméně záleží na vestavěné sadě.
 - Správa na telefonu/webu je také půl na půl.
 - Sdílení okruhů s přáteli prakticky všichni, ostatní sociální interakce (skóre...) jen výjimečně.
 - Maximálně do 100 Kč... záleží na tom co by bylo zdarma a zdali by to bylo jednorázově či pravidelně.

Výhody našeho řešení

- Adaptace na české prostředí (český obsah)
- Fungování offline
- Umožňuje hru hrát v daleko větším množství prostředích (vlak)
- Zmenšuje vstupní náklady na jednu hru (není potřeba papír, stříhání, dostatek tužek a času).
- Rozšiřitelnost:
 - Stahování dalších okruhů.
 - Doplnění o vlastní osobnosti.

Úspěch projektu

- Dodání takové verze, která navrátí investici a bude zisková při držení trvalé (nezbytné) infrastruktury.
- Více možností:
 - Placená plná verze se vším všudy: jednorázově/pravidelně verze.
 - Freemium – základní ale vcelku plnohodnotná verze zdarma, další balíčky/synchronizace/správa za jednorázový/pravidelný paušál.

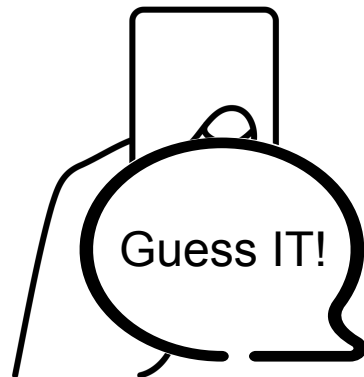
Externí záležitosti

- Lze využít řadu externích frameworků pro zlevnění vývoje a vytvoření obsahu:
 - Platformy pro vývoj webů (pro API a klientskou webovku).
 - DBPedií (respektive wikipedií) pro (automatizované) sestavování okruhů osobností.

Potenciální problémy

- Práva na hru samotnou? Může být herní princip (této jednoduchosti) v něčem držení?
- Malá likvidita daná více faktory:
 - Párty hra, tedy aplikace by nebyla využívána denně
 - Pravděpodobně menší množství lidí, kteří by využili dodatečný potenciál (obecný freemium problém).
- Problematická propagace (jak najdou tu aplikaci)

Děkuji za pozornost :)



Jan Drábek <me@jandrabek.cz>