

# Game Pitch Document

Vojtěch Czakan (xczaka00)

**Title:** *[Kooperativní hra s dualitou času a prostoru]*

**Genre:** *[Kooperativní logická hra]*

**Style:** *[3D, Minimalistická]*

**Platform:** *[PC]*

**Market:** *[Kdokoliv bez zpomalených reflexů]*

**Elevator Pitch:** *[Čas i prostor se obrátil proti tobě. Spoj se s kamarádem a společně dokažte nemožné.]*

## The Pitch

### Introduction

Jedná se o 3D hru pro počítače. Ve které se se svým spoluhráčem za pomoci komunikace a spolupráce snažíte vyzrát nad časem i prostorem a projít každým levelem.

### Background

K tomuto nápadu mě vedla fascinace manipulování s časem a záliba v kooperativních hrách. Taky to, že čistě kooperativních her, od kterých celá mechanika stojí na tom, že je zapotřebí další hráč se dnes moc nedělá. Kooperativní část je inspirována hrou It Takes Two a manipulace časem s grafickým stylem je ze hry Superhot.

### Setting

Hra se bude odehrávat ve fiktivním světě, kde každý hráč bude v jiné dimenzi, ale ve stejném levelu. To znamená, že každý hráč bude mít jiné překážky, ale level bude vypadat po vizuální stránce stejně. Přirovnal bych to ke dvěma stranám jedné mince. Hráči uvidí pouze podobiznu svého spoluhráče. Nebudou s ním moc nijak fyzicky interagovat. Můžou se s ním pouze slovně domlouvat. Hra bude obsahovat více levelů, ale ty na sebe nebudou nijak navazovat. Ve hře nebude žádný příběh.

### Features

#### COOP

Kooperativních her pro dva hráče se dnes už moc nedělá. Navíc je hra vhodná i pro příležitostné hráče. Stačí mít dobré reflexy a umět spolupracovat.

#### Spolupráce

Hráči si procvičí jak spolu umí komunikovat a spolupracovat a jak mají pevné nervy. Taky budou muset společně vymyslet jak postupovat a to by mohlo mít přínos ke zlepšení komunikace mezi hráči.

#### Mechanika

Hlavní mechanika spočívá v tom, že když se oba hráči nehýbou hýbe se čas zpomalene u obou hráčů (plánovací část). Pokud se jeden hráč začne hýbat spustí se čas u druhého hráče a začnou se pohybovat překážky. Může se pohybovat jen jeden hráč současně a ten který se zrovna nehýbe musí počkat až mu druhý hráč předá řízení.

### Genre

Kooperativní logická hra s důrazem na komunikaci mezi hráči. Hráči budou muset logicky naplánovat postup a poté dobře komunikovat. Předávat si včas ovládání tak aby prošli levelem a vyhráli

## Platform

Hru budu vyvíjet na počítač. Někdy v budoucnu bych mohl hru udělat i pro konzole s tím, že bych mohl přidat i lokální kooperaci se split screenem.

## Style

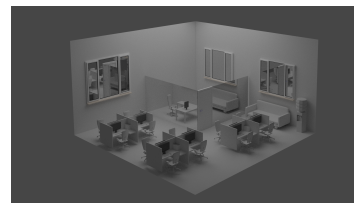
Hra bude dělána v minimalistickém, low-poly stylu s jednoduchými barvama. Něco ve stylu Superhot.



(a) Superhot



(b) Low-poly.



(c) Office