**Команда**: Монстры Геймдева

**Сеттинг**: мультфильм “Дом - монстр”

**Целевая аудитория:**

Дети 8-12 лет - легкое управление, понятный сюжет, завлекающая атмосфера + легкие скримеры

Взрослые 18-30 лет - эффект ностальгии через сеттинг (мультфильм их детства)

**Сюжет**:

Пролог (рассказывается игроку через комикс):

Главные герои мультфильма снова попадают в “Дом - монстр”. Заглотыш теряет в нем свой мяч, после чего просит Ди Джея сходить с ним и вернуть. Они зовут Дженни и идут к дому. Заглотыш подходит к первым, говорит, что этот дом безопасный. Неожиданно дом оживает и забирает Заглотыша.

Герои заходят в дом, находят Заглотыша и его мяч. Однако выход закрыли упавшие ящики

Цель главных героев - выйти из дома, разбив все ящики на пути

В игре две концовки (проигрываются через комикс) :

Плохая (когда у игрока сгорают все жизни) - у Ди Джея и Дженни шумом отскакивающего мяча будят дом, который их глотает. Они остаются в подвале, откуда уже не выберутся

Хорошая (игрок разбивает все ящики) - герои спасены и целыми выбираются из дома

**Атмосфера**: тревожная. Старый заброшенный дом, на фоне звучит тревожная музыка. Сопровождается легкими скримерами - мерцанием света, скрипучими звуками

**Сторилайн**:

1). Заставка-комикс

2). Главное меню

3). Игра

4.1). Плохая концовка (кончились жизни)

Условие - кончились жизни

4.2). Хорошая концовка (выбрались из дома)

Условие - разбили все ящики

**Ссылки**:

Ссылка на проект:   
<https://gitlab.com/labs6510640/horror_arkanoid>

Ссылка на билд: <https://gitlab.com/labs6510640/monster_house_arkanoid_build>

Ссылка на баг-репорт:

<https://docs.google.com/document/d/14A-OJGCfvf8jaQ2C3cbzHD8lmr2b3gO--LYnxye9n2k/>

**Билды**:

Прототип - арканоид из мастер-классов + текстуры для блоков + звук при разрушении (один тип блока - ящики)

Прототип 2 - Прототип + индикатор жизней + музыка на фон

Прототип 3 - Прототип 2 + звуки при разрушении ящиков (скрип) + главное меню + моргание света

Идеальная версия - Прототип 3 + заставка + концовки

**Геймплей**:

Стандартный арканоид, игрок управляет кареткой с помощью клавиш A и D, отбивает шарик и разбивает блоки. В игре один уровень. Если игрок не поймал шарик и он улетел за пределы поля, то у него сгорает жизнь. По умолчанию у игрока 3 жизни.

Каретка выполнена в Blender и внедрена в игру. Представляет собой фигурку пугала из мультфильма.

Шар выполнен в виде баскетбольного мяча. Блоки выполнены в виде ящиков, при первом ударе у них меняется текстура - ящик с трещиной. При втором ударе они полностью разбиваются.

Уровень выполнен в виде “арены”: в центре область, ограниченная с 3 сторон стенами, в верхней части экрана перед стеной ящики.

Текстуры стен похожи на обшарпанные обои, текстура пола подобрана дощатая. При игре возникают скримеры - зажигается и гаснет свет, появляются звуки и т.п.

Сюжет доносится через комиксы при запуске игры, при концовках. Фоновая музыка в меню, при игре и при скримерах авторская.

Сделано главное меню, через него можно выйти и запустить сам игровой процесс. В меню можно попасть через кнопку. Комиксы закрываются через кнопку.