|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Blob Beam 2:**  **The drugz world**  Stone Headge  Pavlína Kulhavá  Tomáš Guzma | **Target Audience:**  **Gamer Type:**  **Target Platforms:**  **Genre:**  **Number of Players:**  **Release Date:** | 5-99 let  Běžný, speedruneři  PC  Platform/Adventure  1  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

**High Concept Statement**

Blob beam je prequel úspěšné platformové hry Blob Beam, která bojovala za osvětu proti drogám, s cílem ukázat mladším žákům, že drogy vás nikam v životě neposunou. Druhý díl se na rozdíl od prvního vrací do fáze, před prvním kdy je hlavní postava pod vlivem a vše se mu zdá barevné, čím déle ale hráč postupuje hrou tím je tmavší a méně barevná, protože se dostává ze své závislosti na drogách.

Cílem hráče je projít všech 5 levelů, které vedou k finálnímu bossovi. Hra má v sobě časovač, bonusové body za zabité nepřátele. Hráč je tak motivován bodovým hodnocením dohrát hru v krátkém čase s nejvíce body.

Hra na rozdíl od konkurence kašle na obvyklé využívaní assetů z Unity obchodu a je designovaná použitím vlastních modelů a animací. Celá hra má v hráči hlavně budit pocity zábavy a zvedat hladinu serotoninu, když se hráči povede překonat své skóre a čas. Celá hra zábavnou formou poukazuje na prevenci proti drogám. Nemá ale vzbuzovat žádné velké emoce ani se zabývat velkými a těžkými tématy dnešní společnosti, ale hlavně má být odreagováním právě od těchto problémů.

**Feature Set**

* Časomíra
* Skóre
* AI nepřátele
* Plynulý pohyb v 3D prostoru
* Unikátní assety a animace
* Vlastní soundtrack

**Team Roles**

**Tomáš Guzma** – hlavní programátor, pohyby postav, základní herní mechanika

**Pavlína Kulhavá** – Team manager, grafický designér a herní návrhář, tester a odklízeč chyb

**The Competition**

Mario 3D, Mario 1,2 atd. Celá Mario frandžíza je jedena z nejznámějších platformových her po celém světě. Existuje několik jejich kopií. Blob beam se od těchto her liší hlavně základním tématem. Zatímco Mario sbírá houbičky, aby dosáhl svých super schopnosti a byl lepší v zabíjení nepřátel, Blob Beam nepotřebuje žádné power-up dovednosti, aby byl schopný zabít nepřátelé ve hře.

**Innovation/Creativity**

Unikátní návrhy postav (nepřátelé, hráč), objektů a celého levelu.

Náhodnost v generování stromů v levelu, aby svět nevypadal ploše.

**Scope Management**

Green Light:

* Základní herní mechanika (pohyb, skok)
* Grafický návrh postav, nepřátel, ostatních objektů ve hře

Yellow Light:

* Pohyb kamery
* Návrh levelu v 3D prostoru
* AI nepřátel

Red Light:

* Čas
* Peníze
* Talent
* Děláme to jenom pro zápočet, ani jeden z nás nemá v plánu být game dev

How are you limiting the scope of the game such that you will be able to accomplish your vision within the limitations of resources you have (time, talent, budget)? Provide a list of “green light”, “yellow light”, and “red light” features. You can also include a timeline here with tasks and milestones.