|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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. Nemá vzbuzovat žádné velké emoce ani se zabývat velkými a těžkými tématy dnešní společnosti, ale hlavně má být odreagováním právě od těchto problémů.

This should be one to three paragraphs that describe your game in a concise fashion. Remember, your goal is to sell your vision to others. Make it compelling! It should answer:

* What does the player do? (interactivity)
* Why do they do it? (player motivation)
* Where does the player do it? (setting, story, narration)
* What are the constraints on the player? (core mechanics)
* What sort of emotion is this game trying to evoke in the player? (affect)
* How is this game unique? What differentiates it from other games? (defining elements and competitive analysis)

**Feature Set**

Create a series of features for the game to support the high-concept statement. At this point the features should be written in a succinct manner, probably in a bulleted list. The details will be flushed out later. Highlight the features that are unique selling points for the game.

**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 superschopností a byl lepší v zabíjení nepřátel, Blob Beam nepotřebuje žádné power-up dovednosti, aby byl schopný zabít nepřátelé ve hře.

What is the competition? Any other game mentioned in the pitch should be appropriately put down here. What is the number one competitor in its field? And how do you differentiate your game from the competition?

**Innovation/Creativity**

idk

What is creative and/or innovative about your project across art, design, and programming.

**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.