|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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  24 |

**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