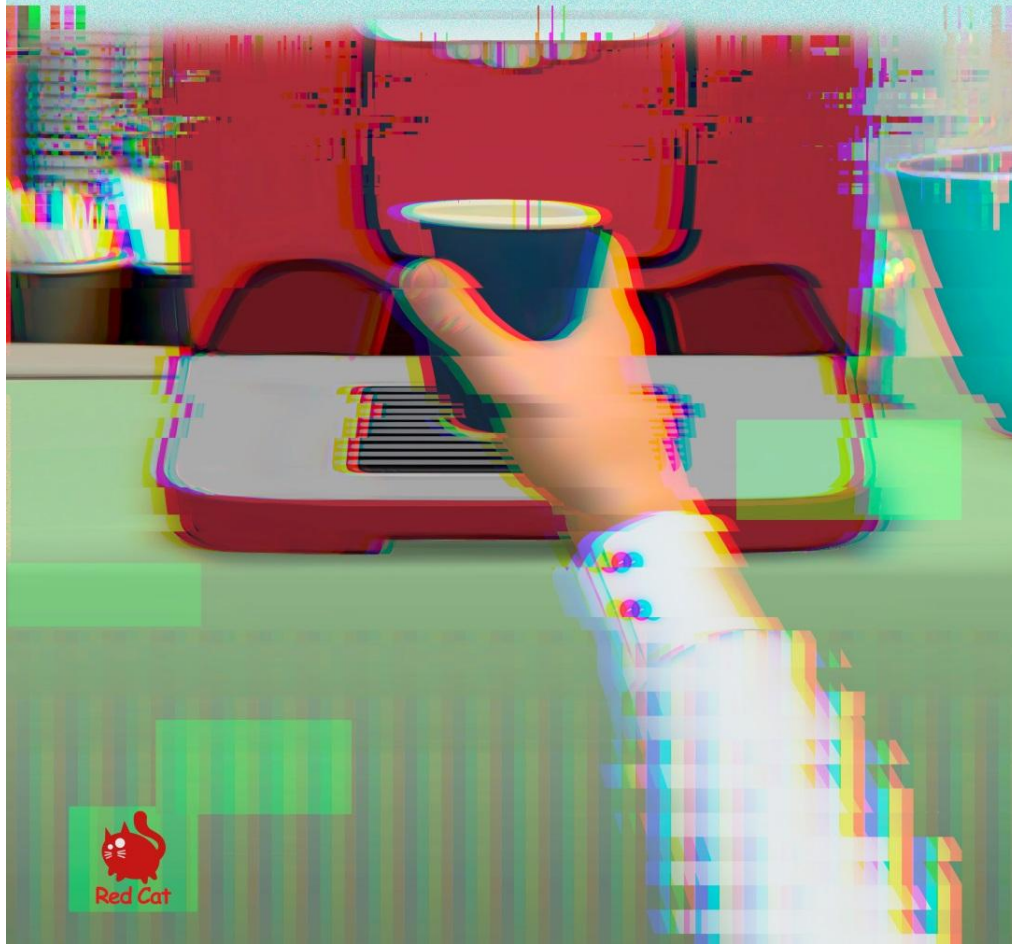


# MONDAY



ЧУЧЕЗ  
БЕНЬ  
5-13

ОКСА  
ВСТРЕ  
14  
П

Команда Red Cat  
представляет

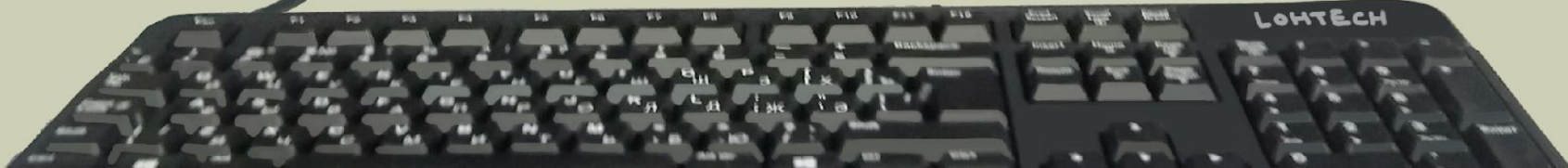
MONDAY



САНЯ



LOHTECH



# В чем суть?

Повседневная офисная жизнь скучна и однообразна. Самые интересные события происходят на выходных, и в понедельник без последствий не обойтись.

Наш проект – это набор мини-игр, где мы решили пофантазировать, какой жизнью живет человек, рискнувший совместить работу в офисе и безумный кутеж по выходным. Безусловно, понедельник становится самым нестандартным днем недели...

**Monday** – симулятор похмельного синдрома в офисных условиях. Почувствуйте себя человеком, для которого повседневные дела становятся настоящим испытанием! Выполняйте задания, которые дает ваш начальник. Постарайтесь не накосячить!

ЧУЖЕЗ  
БЕНЬ  
5-13

8  
→

ОКСА  
ВСТРЕ  
14  
7

САНЯ



LOHTECH

# Начало работы

Узнав тему, мы решили сделать игру по мотивам повседневной жизни, в которой присутствуют элементы экшена. В процессе поиска мы перебрали несколько идей, иллюстрирующих присутствие экшена в рядовых делах. Наш выбор пал на игру о трудном понедельнике после веселых выходных. В ней экшен заключается в трудности выполнения заданий, простых для других офисных сотрудников.

ЧУЧЕЗ  
БЕНЬ  
5-13



ОКСА  
ВСТРЕ  
14  
П

САНЯ



LOHTECH

# Игровые механики

Экшен – жанр компьютерных игр в которых успех игрока в большей степени зависит от его скорости реакции и способности быстро принимать решения.

Поскольку действия в таких играх развиваются очень динамично, требуют высокой концентрации внимания и быстрой ответной реакции на происходящие события, мы выбрали три основных игровых механики:

- Управление хаотично движущимся объектом.
- Принятие решений в условиях быстро сменяющейся обстановки.
- Точность взаимодействия с интерактивным объектом, динамично движущимся в пространстве.

УЧЕЗ  
БЕНЬ  
5-13

ОКСА  
ВСТРЕ  
14  
П

САНЯ

LOHTECH

# Мотивация игрока

Чтобы мотивировать игрока к более эффективному прохождению игры, мы решили ввести не явно выраженный таймер. Таймер представляет собой «Шкалу терпимости» нашего начальника, которая убывает в реальном времени, и изменяется в зависимости от результата выполнения мини-игр. Если шкала упадет до критического минимума – нашего игрока уволят и игра закончится.

Система поощрений состоит из повышения уровня шкалы терпимости начальника, в случае успешного прохождения мини игр.

УЧЕЗ  
БЕНЬ  
5-13



ОКСА  
ВСТРЕ  
14  
П

САНЯ



LOHTECH

# Геймплей

Каждая игровая сессия представлена фиксированным набором мини-игр. Когда игрок пройдет все мини-игры или шкала упадет до минимального значения, сессия закончена. В зависимости от состояния шкалы терпимости на момент завершения, уровень будет пройден или провален. С каждым новым уровнем количество и набор мини игр изменяется. Можно вводить новые мини игры и игровые механики, которые будут мотивировать игрока играть в игру дальше.

На настоящий момент мы готовы представить три мини-игры:

1. Приготовление напитка
2. Сборка сэндвича
3. Набор телефонного номера

ЧЧЕЗ  
БЕНЬ  
5-13



ОКСА  
ВСТРЕ  
14  
П

САНЯ



ЛОМТЕСН

# Приготовление напитка

Данная мини игра заключается в том, чтобы контролировать трясущуюся руку, которой нужно поймать падающие сверху экрана нужные нам ингредиенты для приготовления напитка.



ЧЧЕЗ  
БЕНЬ  
5-13

ОКСА  
ВСТРЕ  
14  
П



# Сборка сэндвича

Игра реализует механику с принятием решений в условиях быстро сменяющейся обстановки. Нам нужно собрать бутерброд, следуя рецепту на экране. По экрану с разной скоростью двигаются разные ингредиенты, включая предметы, которых не должно быть в еде.



# Набор телефонного номера

Реализует механику точности взаимодействия с интерактивным объектом, динамично движущимся в пространстве. В этой задаче нам нужно набрать номер на телефоне, находящемся в руке нашего персонажа. Руку водит туда-сюда, а мы должны набрать номер, нажимая на кнопки на телефоне и сделать вызов.



УЧЕЗ  
БЕНЬ  
5-13

ОКСА  
ВСТРЕ  
14  
П

САНЯ



ЛОМТЕСН

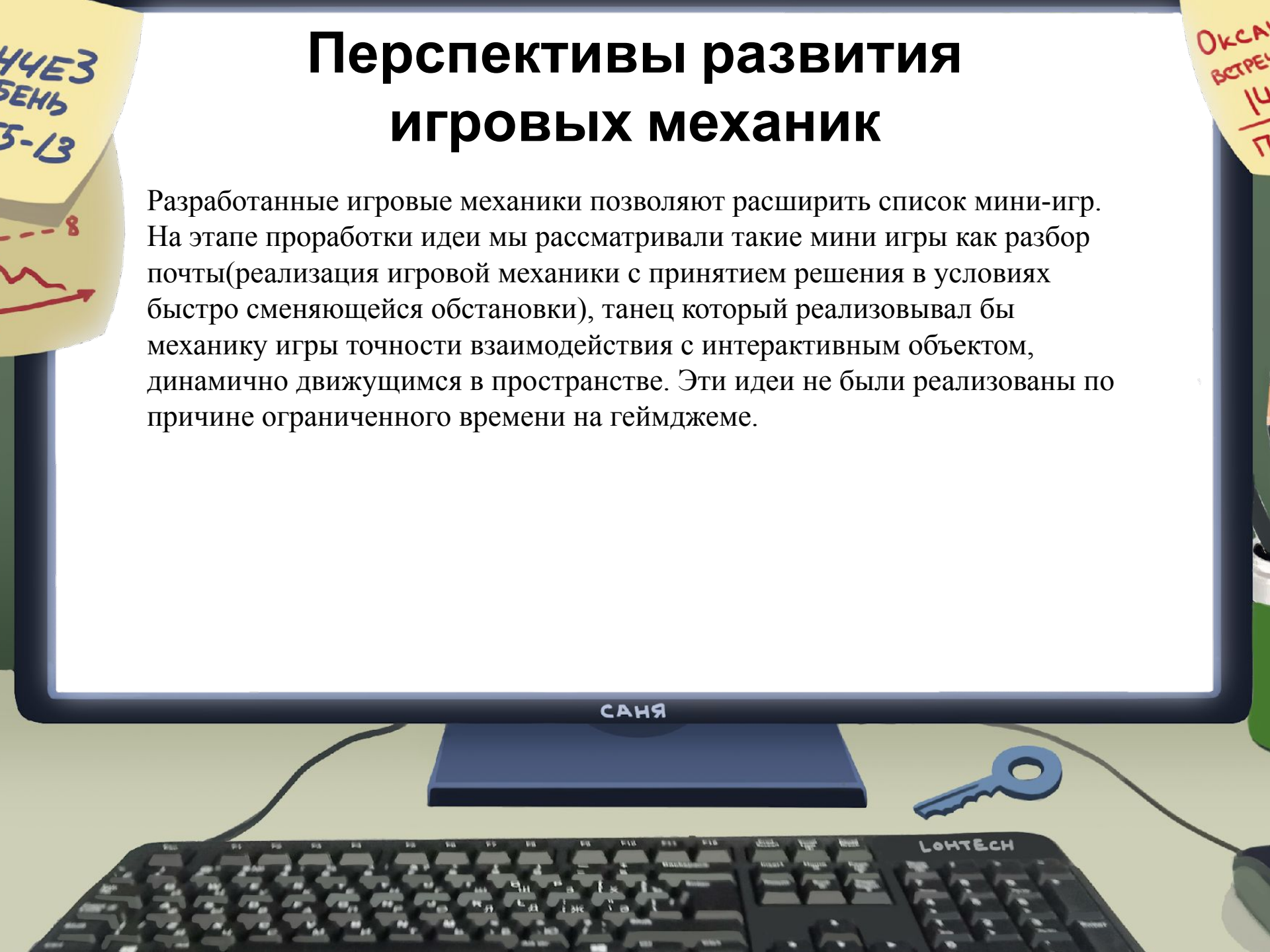
# Перспективы развития игровых механик

Разработанные игровые механики позволяют расширить список мини-игр. На этапе проработки идеи мы рассматривали такие мини игры как разбор почты(реализация игровой механики с принятием решения в условиях быстро сменяющейся обстановки), танец который реализовывал бы механику игры точности взаимодействия с интерактивным объектом, динамично движущимся в пространстве. Эти идеи не были реализованы по причине ограниченного времени на геймджеме.

УЧЕЗ  
БЕНЬ  
5-13



ОКСА  
ВСТРЕ  
14  
П

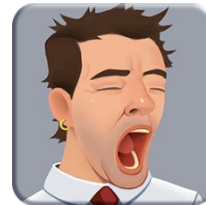


# Визуальный стиль

Визуальный стиль обоснован современными тенденциями графического дизайна (минимализм). Плоскостные объекты с текстурами и минимальным объёмом. Везде кроме иконки мы избегали использования образов людей, тем самым универсализируя персонажа.

Фигура главного героя имеет предрасположенность к куражу (леопардовый диван на заставке, серьга в ухе и растрёпанные волосы на иконке). Сама иконка нарисована в контексте наиболее популярных мобильных игр, которые используют аналогичный приём «кричащего персонажа» (в нашем случае зевающего).

Плакат передаёт состояние персонажа и соответствует трендам современного дизайна (3d эффект, глитч).



САНЯ



LOHTECH

ЧУЧЕЗ  
БЕНЬ  
5-13



ОКСА  
ВСТРЕ  
14  
17

# Средства монетизации

В процессе обсуждения способов монетизации были выделены 2 вида:

1. Продажа расширенных наборов визуальных образов.  
Данный способ монетизации подразумевает под собой продажу скинов рук/игровых объектов, скинов рабочего пространства и прочего. Так же возможна продажа тематических праздничных скинов всей игры на неограниченное время, доступных бесплатно в период именно этих праздников.
2. Продажа дополнительных наборов мини игр.  
Поскольку игра сама по себе предполагает вариативность мини игр и игровых механик, этот способ монетизации несколько проигрывает предыдущему (по причине негативного отношения многих игроков к данному виду монетизации). Но в то же время, возможна продажа тематических мини-игр, выходящих к праздникам (и не входящих в основную игру).

ЧУЕЗ  
БЕНЬ  
5-13



ОКСА  
ВСТРЕ  
14  
П

САНЯ



LOHTECH

# Спасибо за внимание!

Команда **Red Cat**

Боронников Андрей Иванович – программист, аниматор

Шевченко Любовь Львовна – художник, графический дизайнер

Иволгин Илья Сергеевич – художник, художник интерфейса

Максимов Владимир Артемович – программист, технический художник

Кольченко Евгений Анатольевич – программист

Гейм-дизайн и сценарий разрабатывались всей командой.



САНЯ



ЛОМТЕСН