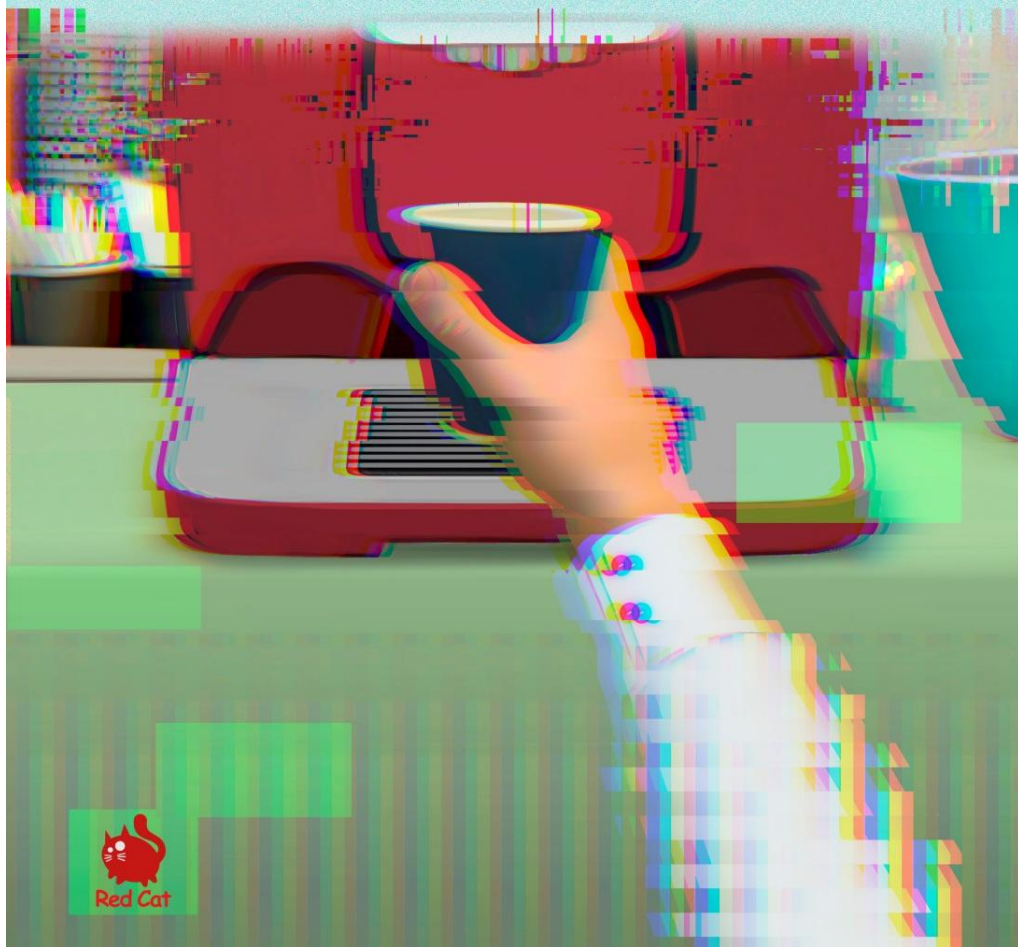


MONDAY



ЧЧЕЗ
БЕНЬ
5-13

ОКСА
ВЕТРЕ
14
П

Команда Red Cat
представляет

MONDAY



САНЯ



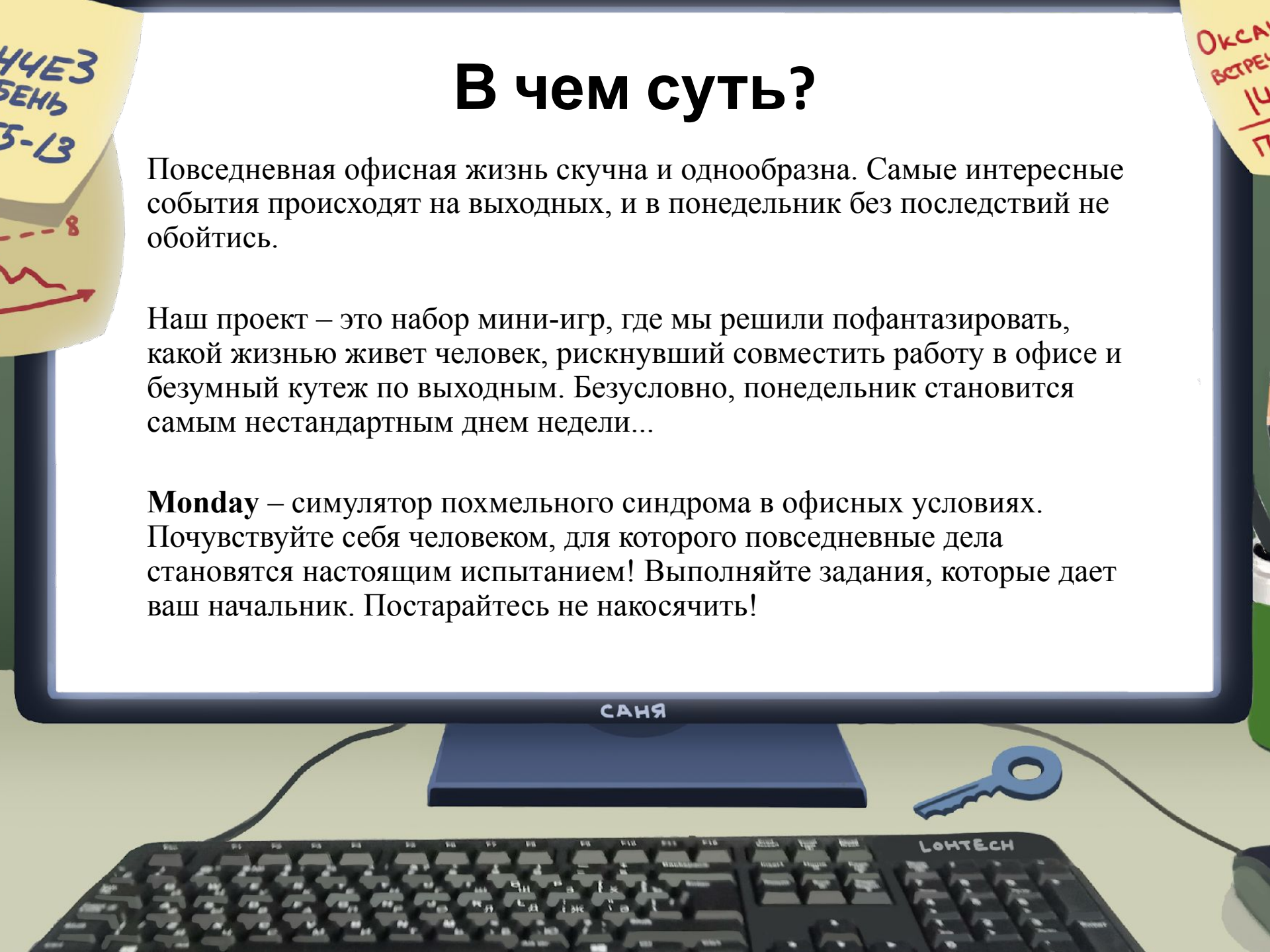
LOHTECH

В чем суть?

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

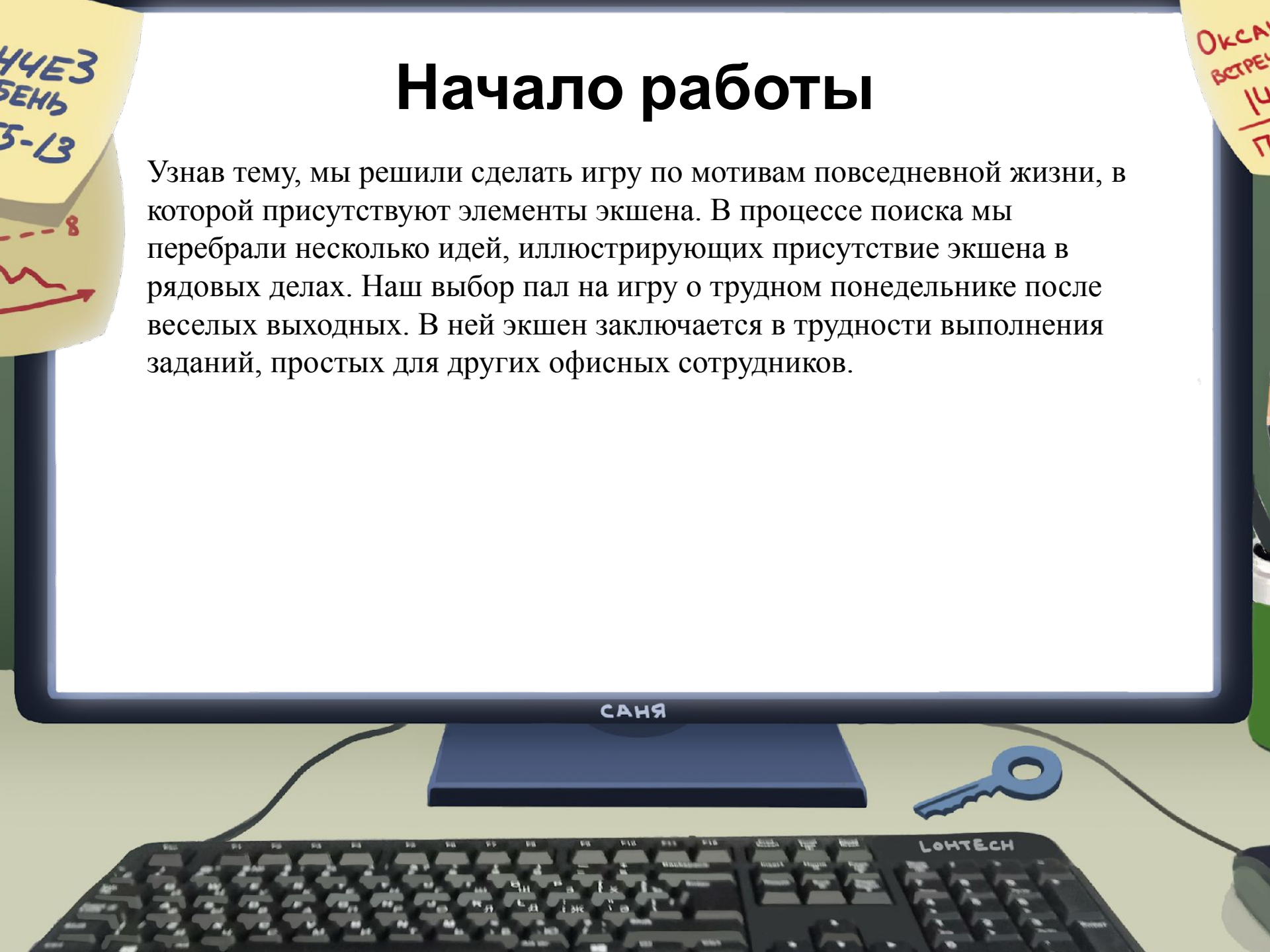
Наш проект – это набор мини-игр, где мы решили пофантазировать, какой жизнью живет человек, рискнувший совместить работу в офисе и безумный кутеж по выходным. Безусловно, понедельник становится самым нестандартным днем недели...

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!



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 трудностях выполнения заданий, простых для других офисных сотрудников.

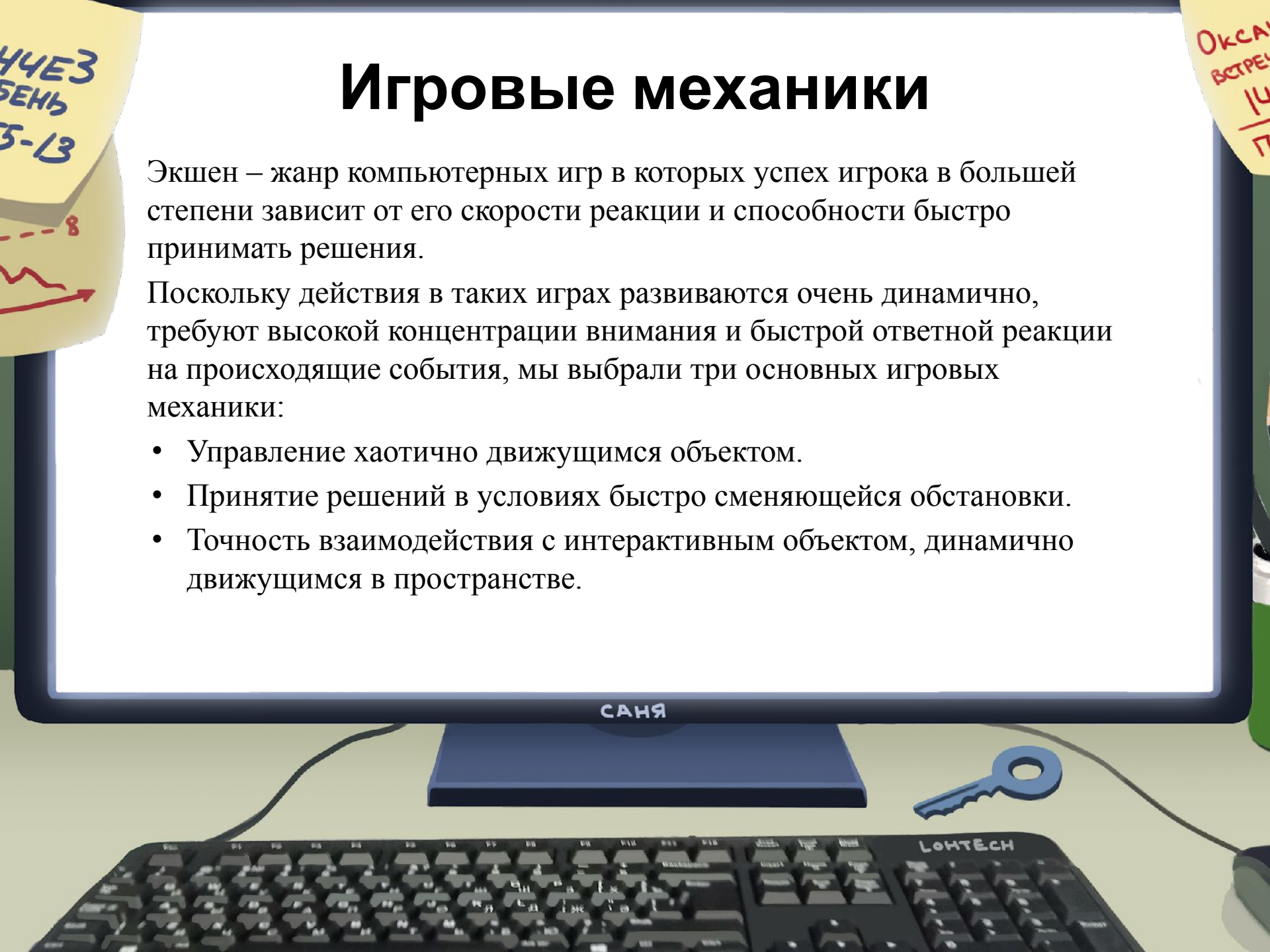


Игровые механики

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:

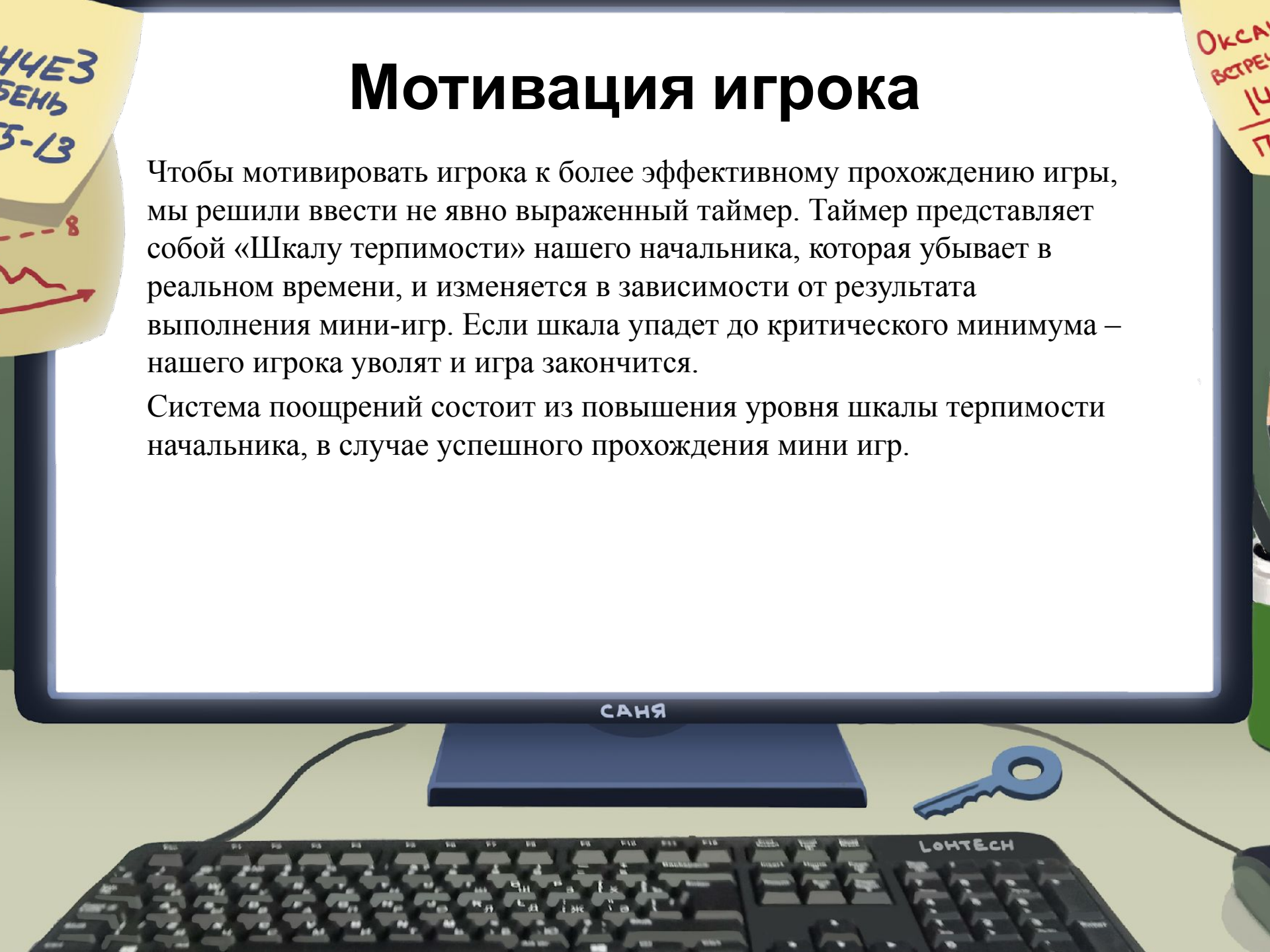
- Управление хаотично движущимся объектом.
- Принятие решений в условиях быстро сменяющейся обстановки.
- Точность взаимодействия с интерактивным объектом, динамично движущимся в пространстве.



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.

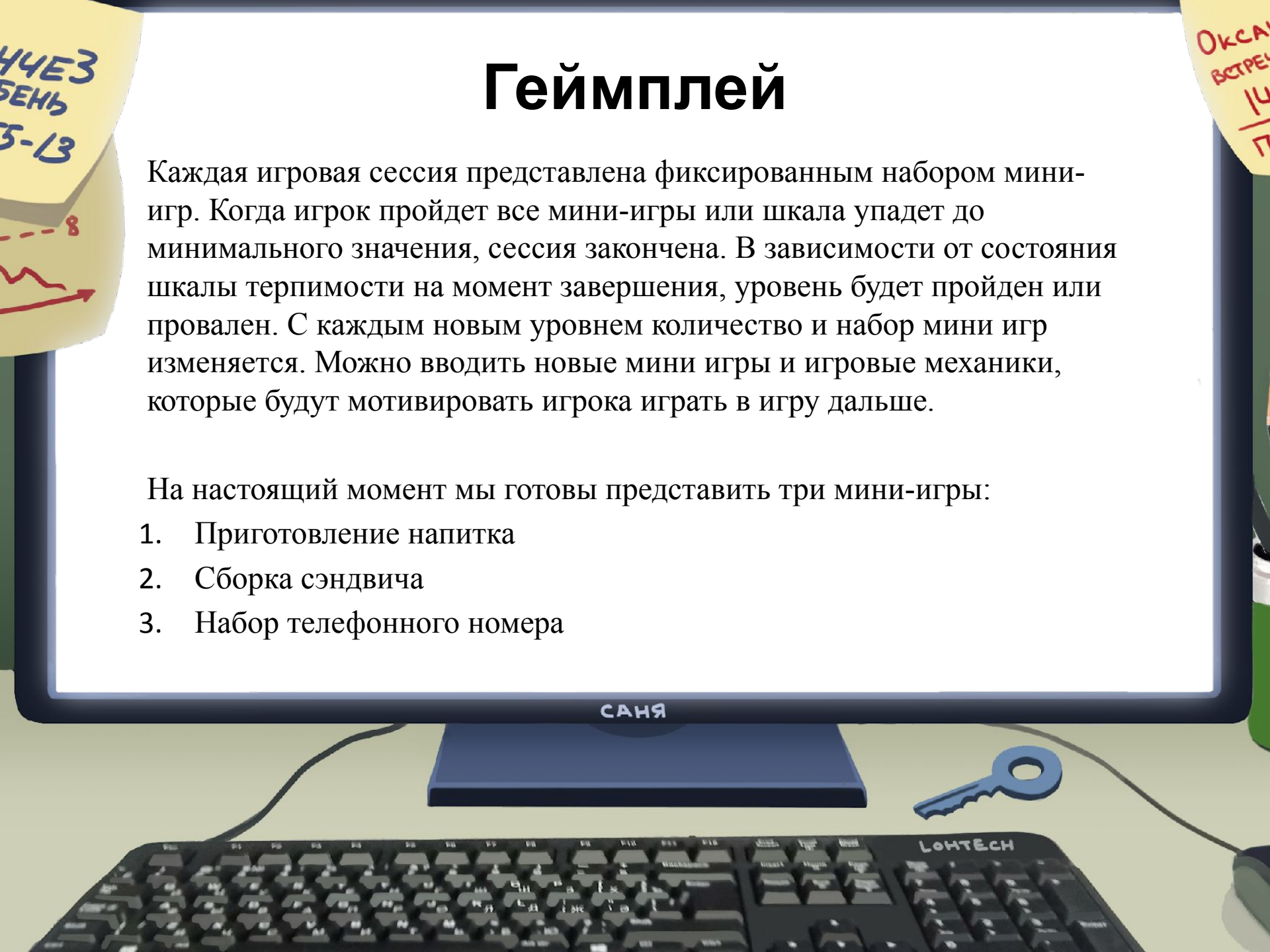


Геймплей

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



Приготовление напитка

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



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.



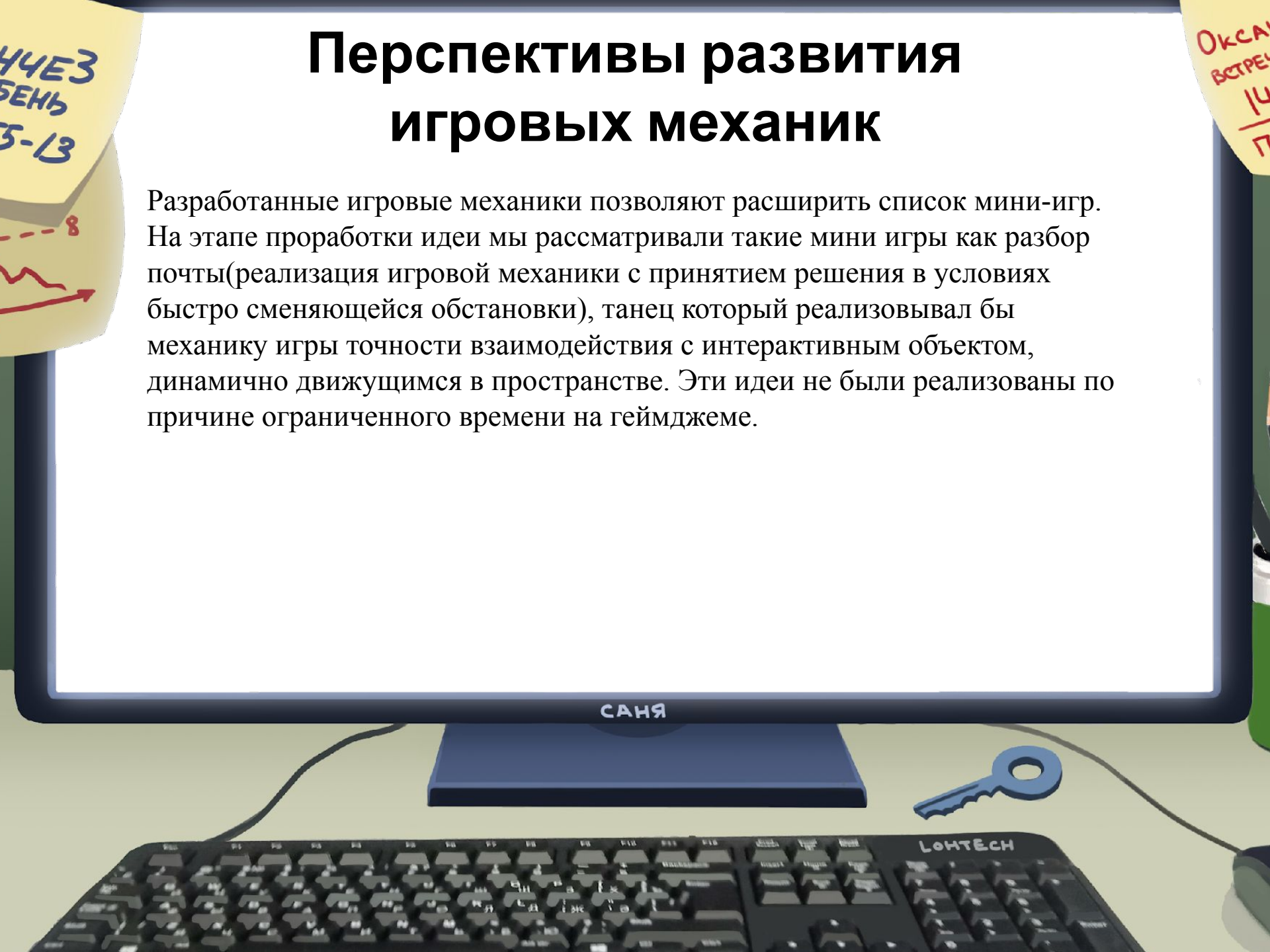
САНЯ



LOHTECH

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.

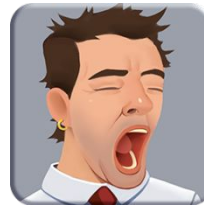


Визуальный стиль

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).



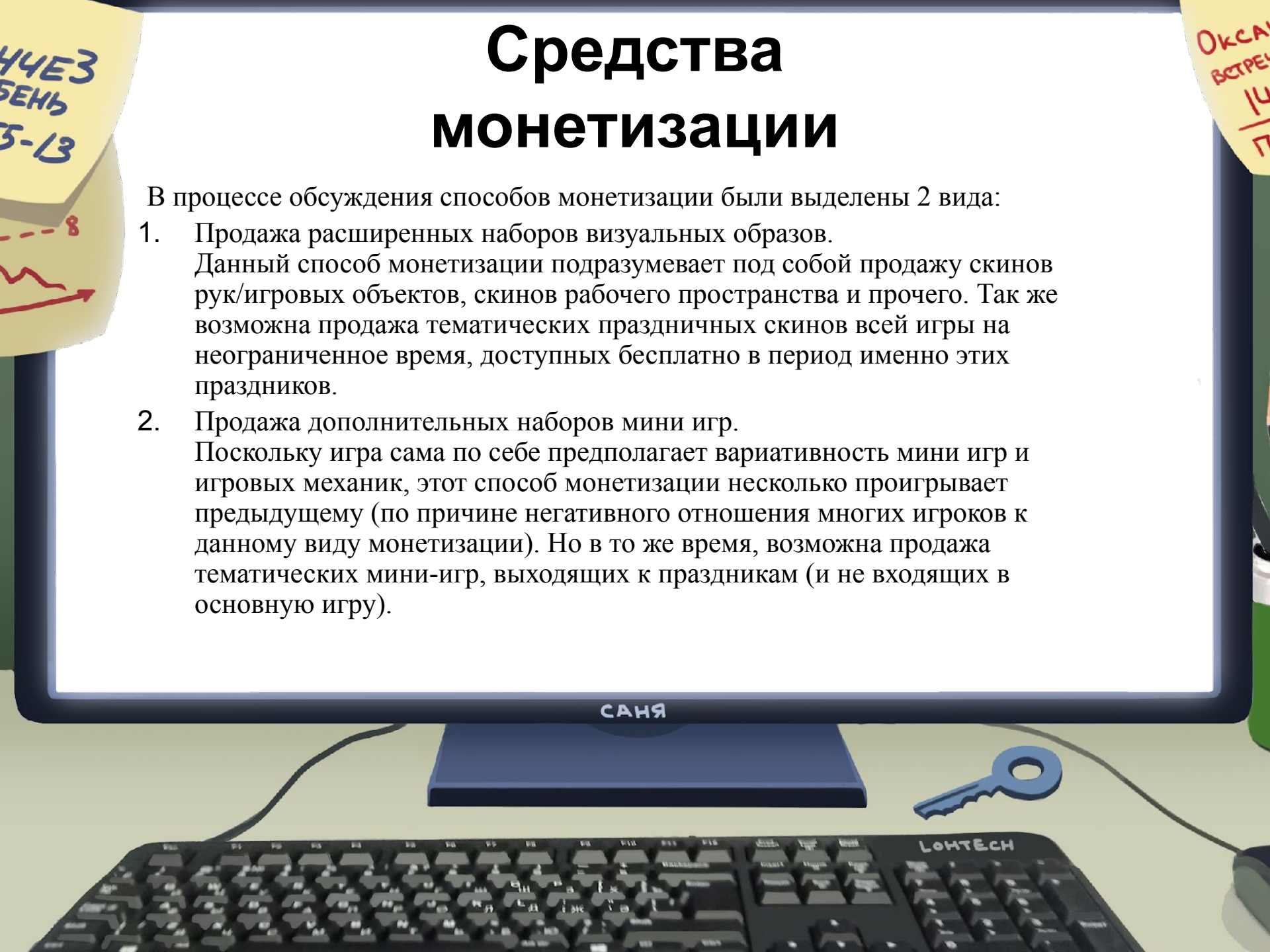
САНЯ



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).



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



LOHTECH