

# BOSS

Абрамова Анастасия  
Б18Дз20

# Синописис

Вы играете за начальника, у которого есть магический артефакт – кружка BOSS. Если облить водой из этой кружки любого работника, он попадает под ваш контроль, вы можете управлять его перемещениями.

Цель начальника – уволить отлынивающих подчиненных.

Офис, в котором разворачивается действие, представляет собой живой лабиринт с постоянно меняющимся строением: двигаются шкафы, стеллажи, диваны и столы. Чтобы выполнить свою работу, боссу сперва придется дойти по лабиринту до претендента на увольнение (который выбирается системой случайно), а затем уже в режиме кружки-артефакта довести увольняемого до выхода.



Однако у начальника есть повод поволноваться. По всему офису за ним охотится мама, жаждущая отобрать кружку и *помыть ее наконец!*

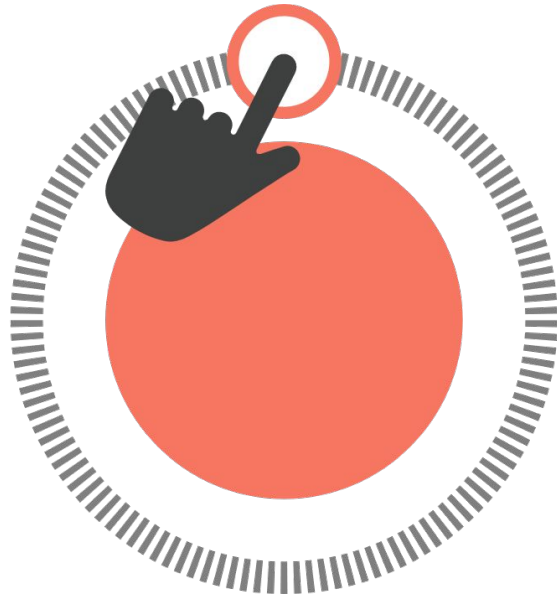
Но этого ни в коем случае нельзя допускать, ведь мама по неосторожности перебила уже все кружки начальника.

Не дайте боссу лишиться любимой кружки и помогите ему уволить отлынивающих работников!

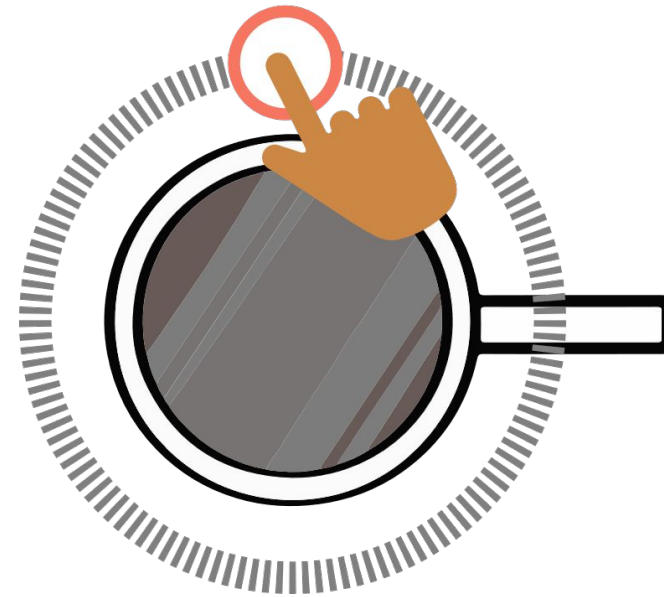


# Механика

Игра ведётся в изометрической проекции и рассчитана на гаджеты с тачпадом.  
Управление осуществляется двумя контроллерами.



Режим босса



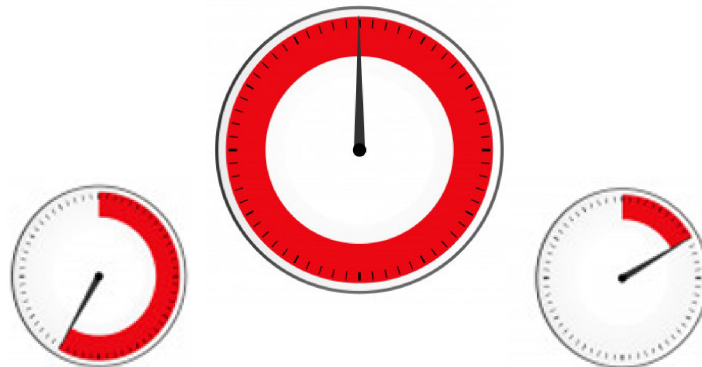
Режим увольнения

Если прервать касание правого контроллера во время режима увольнения, контроль над работником исчезнет, игрок вернется в режим босса и пойдет искать нового претендента на увольнение.

Также прерывать режим увольнения придется при приближении мамы к боссу. С помощью левого контроллера начальнику нужно будет избежать встречи с мамой, уйти в самый дальний от нее угол, набрать воды в кружку и еще раз попытаться кого-то уволить.

Игра имеет несколько уровней. С каждым новым уровнем офис-лабиринт становится все больше, и растет количество людей, которых нужно уволить до того, как закончится вода в кулерах.

На то, чтобы уволить сотрудника и вывести его из лабиринта, дается 1 минута. Таймер отображается рядом со схемой офиса в левом верхнем углу.

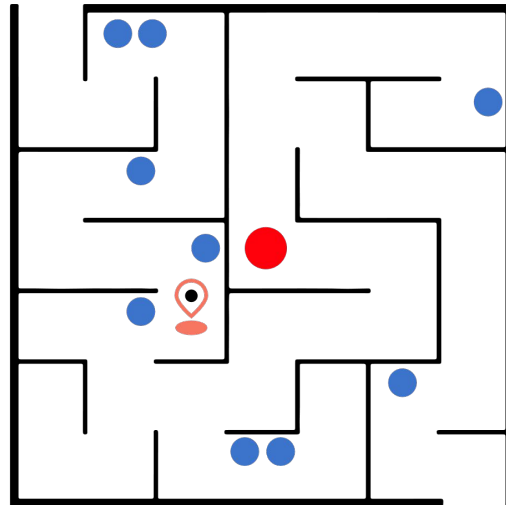


Когда босс получает контроль над увольняемым, его собственным персонаж остается стоять на месте, а игра продолжается с аватаром работника.

При переходе в режим увольнения в левом верхнем углу появляется схема лабиринта (только стены, движимые предметы вроде стеллажей и шкафов не отображаются).

На этой схеме синими точками показаны кулеры (чтобы набирать воду в кружку), красной точкой – мама (встреча с которой означает конец игры), и навигационным оранжевым флажком – место, где остался стоять босс, когда перешел в режим увольнения.

Сам увольняемый на схеме не отображается, догадываться о своем местонахождении ему следует из расположения стен относительно начальника, следовательно нужно запоминать свой путь.



# Референсы механики

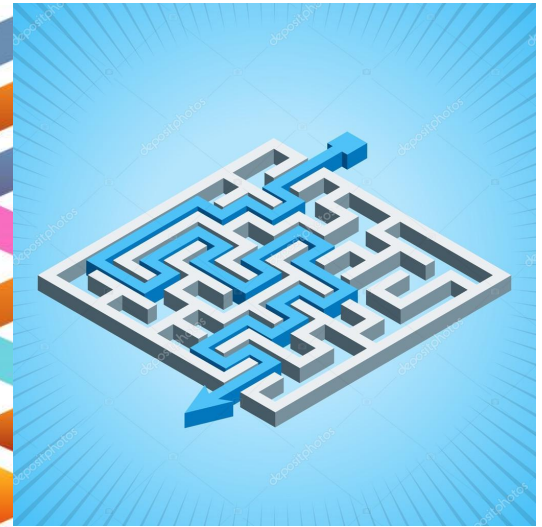
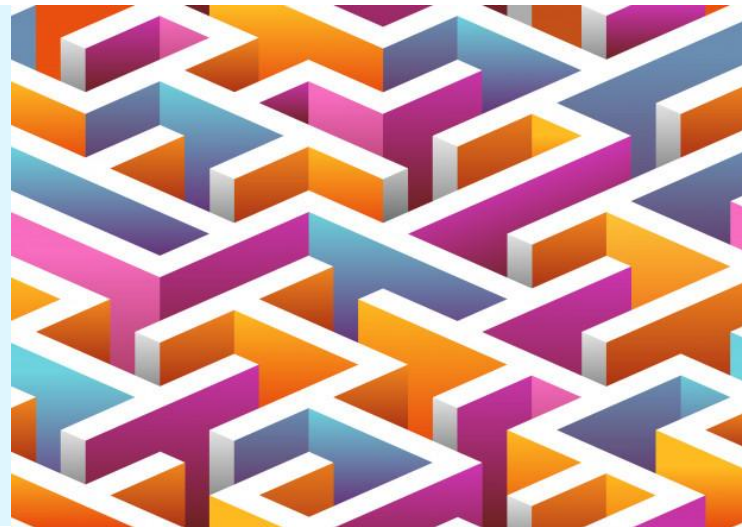


Pac-Man



Theme Hospital

# Референсы пространства





# ЗВУКИ (МИНУСОВКИ)

Для режима босса:

<https://music.yandex.ru/album/50058/track/198009>

<https://music.yandex.ru/album/56914/track/530807>

Для режима увольняемого:

<https://music.yandex.ru/album/56914/track/530815>

<https://music.yandex.ru/album/6690/track/76008>

Тема мамы:

<http://x-minus.club/track/302379/хоп-хей>

# Как будет выглядеть



ВХОД



ВХОД







