

## 1. Gameplay mechanics

**Naam:** Postman frenzy

**Concept:** Je moet zo veel mogelijk pakketten leveren en werknemer van de maand worden, rij tot aan de huizen en probeer alle obstakels te vermijden om je titel te verdienen.

**Genre:** “simulation”, open world, casual

**Doelpubliek:** Een spel voor iedereen die graag eens in een chaotische wereld wilt kruipen als postbode, casual game.

**Game flow:** pakket oppakken, in de van laden, rij tot aan het te leveren huis terwijl je obstakels vermeidt, lever het pakket. (herhalend waarbij je upgrades koopt en naar verschillende huizen rijdt)

**Look/Feel:** een chaotisch eiland waar er veel gebeurd en de tijd niet stilstaat.

**Gameplay:** Uitdagingen: het vermeiden van obstakels en op tijd leveren van het pakket terwijl je upgrades koopt om je leveringen te versnellen

**Mechanics:** Neem het pakket en krijg het hoe dan ook tot aan het doelhuis binnen de tijd, met het geld dat je krijgt van de geleverde pakketten koop je upgrades.

## 2. Verhaal/immersive design

**Verhaal/setting:** Je bent een postbode die elke maand streeft om werknemer van de maand te worden, de postbode navigeert door het chaotische maar sfeervolle stadje op het eiland om zijn titel elke maand te behouden. “Upgrade dude” staat altijd klaar voor de postbode zijn auto te versnellen en te verbeteren om hem aan zijn titel te helpen.

**Interface:** intro die standaard toetsen toont zoals, bewegen en de kaart openen.

Als speler nabij de auto, pakket en/of laadruimte komt worden de overeenkomstige toetsen wel getoond.

## 3. level progressie

**Levels:** verzamelen van geld om upgrades te kopen, aantal pakketten leveren om werknemer van de maand te worden.