The Story of Ingwar (История Ингвара) – это 2D платформер с графикой в стиле 8-bit. Игровой мир смоделирован под стилистику викингов. Игра состоит из нескольких уровней, каждый уровень состоит из множества платформ для запрыгивания/спрыгивания. Для того, чтобы достичь конца уровня, необходимо преодолеть множество препятствий в виде ловушек, врагов и пропастей.

Особенности уровней:

1) Уровень в TSOI состоит в основном из набора разных по ширине платформ со стоящими на них разного рода декорациями. В роли декораций могут выступать как неиграбельные спрайты, дополняющие антураж уровня, так и предметы, которые можно поднять (н.п. монеты) либо сломать (н.п. бочки c выпадающими полезными предметами).

2) На уровнях так же присутствуют патрулирующие свою область враги, готовые в любой момент вступить в схватку с игроком. В игре будет реализована простейшая боевая система, позволяющая нанести удар, отнимающий определённое количество жизней у противника, и затем отскочить либо перепрыгнуть врага. Сами же враги могут наносить урон лишь тогда, когда игрок появится в определённой зоне вокруг них. Прыгать враги не могут.

3) Так же будет реализован упомянутый выше механизм патрулирования областей. Имеется ввиду, что враги могут иногда передвигаться из одной точки в другую в пределах одной платформы. Например, если в поле его видимости попадает игрок, NPC начинает преследование, пока игрок не выйдет из его зоны патрулирования. Если же NPC удастся настигнуть игрока, он будет его атаковать до тех пор, пока:

а) Не убьёт

б) Не умрёт сам от атак игрока

в) Игрок не покинет его территорию

В некоторых случаях за убийство NPC из него могут выпадать определённые бонусы.

Виды бонусов:

а) Случайное количество денег

б) Пузырёк с зельем для пополнения очков здоровья

в) Благодарственное письмо

4) Для улучшения антуража уровня, в игре будет реализован эффект параллакса, т.е. при движении игрока задний фон будет двигаться вместе с ним, но не симметрично с ним.

5) Так же в игре будет реализована система динамической камеры. Имеется ввиду, камера не будет строго привязана к движениям игрока, а, напротив, будет двигаться за ним лишь тогда, когда игрок приблизится на определённое расстояние к краю видимости камеры. В добавок, камера должна иметь инерцию.

6) В игре будет реализована простейшая система фраз диалогов для ветвления сюжета. Конечное состояние сюжета будет зависеть от нескольких выборов, которые примет игрок на протяжении игры.

7) Не все NPC будут враждебны к игроку. То бишь, некоторые неиграбельные персонажи будут выполнять эпизодическую роль и принимать прямое или косвенное участие в сюжете. Некоторые дружелюбные персонажи не будут принимать участия в сюжете (н.п. торговцы, случайные встречные).

8) В конце некоторых уровней будет присутствовать так называемый «босс» – NPC, спрайт которого будет гораздо больше остальных. Его поведение и анимации будут отличаться от стандартных NPC. Особенности:

1) «Босс» сможет прыгать, наносить гораздо больше урона и будет иметь специальные типы атак.

2) Не уничтожив босса, игрок не сможет пройти уровень.

3) «Босс» не может прекратить преследование и нападение на игрока.

4) От битвы с «Боссом» невозможно убежать – как только сражение с ним начнётся, камера зафиксирует своё положение и на пару с невидимыми стенами не даст игроку выйти за пределы зоны сражения с боссом.

5) Из «Босса» так же будут выпадать предметы, но они будут представлять гораздо большую ценность, чем предметы, выпадающие из обычных NPC.