

Ivan*



Жанр: Point & Click

Поджанры: симулятор, головоломка, management

Целевая аудитория: в основном мужчины 20-40

Платформа: PC

Монетизация: платная модель распространения

Основной геймплей

- Игрок в начале каждого уровня знакомится с правилами
- Игрок с помощью доступных ему инструментов досматривает посылки. Игровой уровень ограничен по времени. Он может ошибиться и тогда получит штраф. Если он всё делает правильно, то получает награду. Также он может намеренно совершить ошибку для получения выгоды, но это может иметь последствия потом.
- Когда уровень заканчивается, игрок может спокойно распорядиться своими ресурсами. Он делает это в интерес долгосрочным целям или для облегчения следующего уровня.
- После начинается новый уровень, который добавляет 1 новое правило



USP

- 1. Первая в своем роде.** Первая 2D головоломка с досмотром посылок на время. Простая механика досмотра посылки в купе с случайной выборкой игровых правил сделает прохождение каждого игрока уникальным.
- 2. Досмотр посылки.** Простой, но одновременно с этим разнообразный игровой процесс. Что скрывает каждая посылка - изучи её во всех трех измерениях и определи её будущее.
- 3. Время - деньги.** Важно не только принимать решения, но и делать это как можно чаще.
- 4. Решения без слов.** От того, как поступит Иван с посылкой могут возникнуть последствия, и речь не только про то получит ли он за неё ЗП.
- 5. Постоянный прогресс.** Каждый пройденный день усложняет последующий.
- 6. Будь человеком.** Одних денег недостаточно. Система кармы сдерживает игрока от сугубо "неправильных" поступков.
- 7. Глубокий сюжет.** История буквально развивается вокруг игрока с ним в главной роли. Иван, его семья, его страна - всё это будет двигаться в ту сторону, в которую будет смотреть игрок.
- 8. Любимый многим сеттинг.** Антиутопия, тоталитаризм, коммунизм, ретро, СССР, Россия - выбирай что больше нравится.
- 9. Привлекательная стилизация.** Классический и любимый всеми пиксель арт.