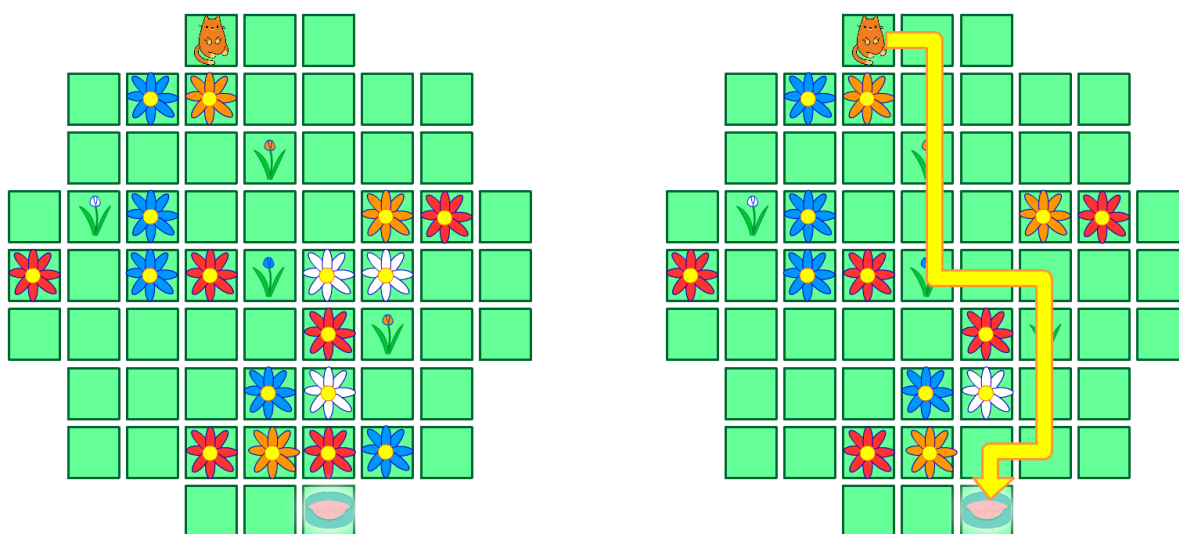


PETSCAPE. Концепт игры

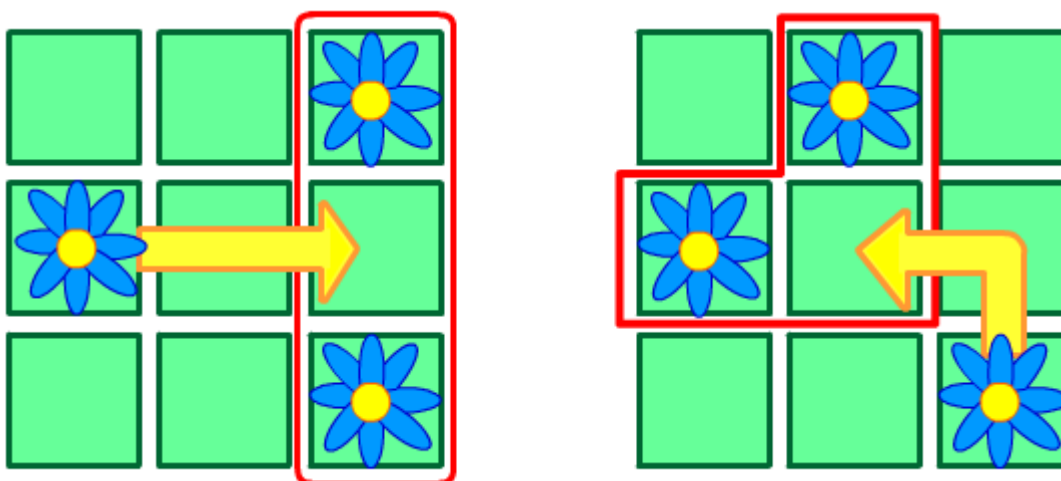
Сеттинг, игровая механика, базовый цикл

Анализ топgrossing игр США, который представляют игры Candy Crush Saga, Toon Blast, Homescapes, предопределил жанр - casual puzzle. Это будет мультяшный стиль рисовки персонажей и уровней. Основная идея, вокруг которой строиться игра, заключается в том, что игрок является частным спасателем домашних питомцев. К нему обращаются девочки, мальчики, дяди и тёти по соседству.

Игра начинается с того, что к главному герою обращается за помощью девочка рассказывающая о том, что её котёнок заблудился в саду и чтобы помочь ему выбраться нужно решить головоломку.



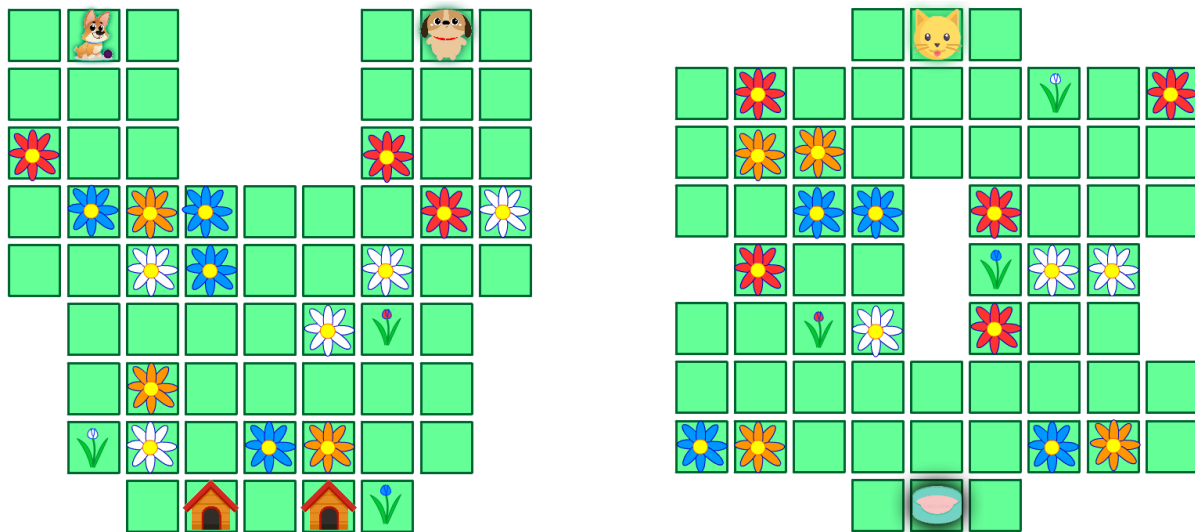
Чтобы убрать цветы надо сопоставить их так, как представлено на картинке ниже



Результативным считается тот ход, в который цветы были успешно совмещены и убраны. Если был совершен нерезультативный ход, то **прорастают** новые цветы. Уровень успешно завершен когда питомец вернулся на место. Уровень провален, когда закончилось количество ходов или когда было совершено много нерезультативных ходов и проросшие цветы заполонили всё поле. Проваленный уровень тратит одну

жизнь.

Перспектива по геймплею. Уровни могут иметь разную форму, используются разные животные и условия. В игре есть инструменты которые помогают пройти уровень (секатор, бомбы, газонокосилка) их можно получить с ящиков.



Монетизация и мотивация игроков

В игре можно приобрести монетки, по аналогии с Toon Blast, которые можно тратить на дополнительные ходы, и на жизни которые теряются в результате провала уровней. Также можно приобрести вспомогательные инструменты для прохождения уровней. Жизни восстанавливаются со временем, но если вы не хотите ждать, можете потратить монетки и пропустить ожидание.

Игроки должны играть в эту игру, чтобы расслабиться и отвлечься потому что сессии не занимают много времени. Также им захочется поскорее поглотить контент и узнать историю спасателя животных, который по ходу своих успехов перебирается в большой город, на ранчо, в заснеженные края спасти тюленей, в азию, в саванну и т.д. Открыть эти сеттинги сразу, можно также за монетки. Еще для монетизации можно добавить парк с личными питомцами главного героя (по аналогии с садом в Plants vs Zombies), которых он подбирает по ходу своего приключения и которых можно выращивать и это занимает много времени, пропустить которое можно за монетки.

Подкупающие особенности игры (USP)

- Сотни увлекательных пазлов с уникальной механикой
- Собственный парк с личными питомцами
- Необъятный мир уровней с удивительными животными