Project Eden Pitch

Что такое Project Eden?

First Person Sandbox Shooter с элементами Survival в сеттинге космического Sci-fi

Отправившись на рядовое задание, вы оказываетесь в ловушке в чужом мире без связи и возможности спастись

Теперь вам предстоит научиться выживать, разрешить загадку пропавшей экспедиции и покорить неукротимую планету

Будущее за вами

А поподробнее?

- PC-only
- 20-40 часов геймплея
- Рейтинг ESRB Teen – 13+
- Сроки: Alpha – Q1 2023; Beta – Q3 2023; Release Q4 2023

Main Features:

- Система сбора ресурсов с их ранжированием по редкости
- Арсенал улучшаемого вооружения
- Крафтинг предметов и построек разного уровня продвинутости
- Разработанная с нуля реалистичная система транспорта

Геймплей

Gameplay features

- Боевая система с модифицируемым оружием ближнего и дальнего боя
- Многоуровневая система добычи ресурсов с эволюционирующим метагеймом: добыть самому -> автоматизировать добычу -> защитить производство -> оптимизировать процесс
- Модифицируемые транспортные средства с реалистичной физикой перемещения и менеджментом топлива
- Открытый мир с системой быстрого перемещения и независимого поведения фауны
- Системы смены погоды и времени суток, провоцирующих менеджмент ресурсов

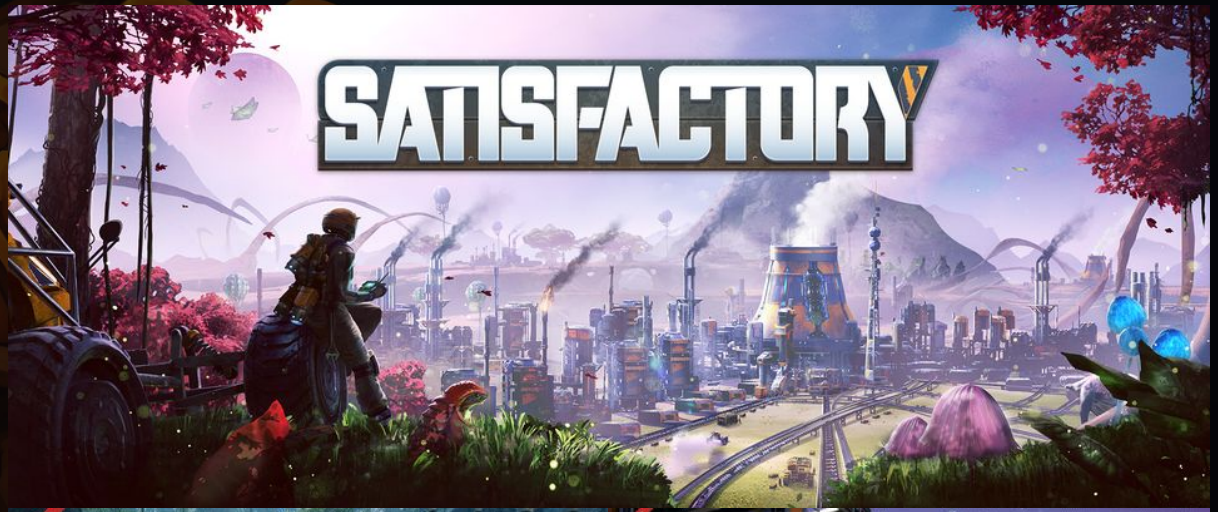
Анализ Рынка

Factorio

- Игра про строительство фабрик и поддержание их работы
- Эволюционирующий метагейм
- Прогрессивно усложняющиеся механики строительства и развития
- Steam userscore: 98.9 %
- ~4.7 миллиона проданных копий
- Выручка ~55.2 M$

Satisfactory

- Игра от первого лица в открытом мире про строительство заводов и исследования
- Более приземлённый геймплей
- Мир меньше и дружелюбнее, чем в Factorio
- Steam userscore: 97.3 %
- ~4.4 миллиона проданных копий
- Выручка ~52.1 M$



StarForge

- Воксельная игра-песочница про строительство баз и выживание на чужой планете
- Полный мисменеджмент и катастрофический провал
- Пример того, как делать не надо
- Steam userscore: 13 %
- ~300 тысяч проданных копий
- Снята с продажи

USP

- Комбинация свойств Factorio и Satisfactory – умеренно глубокие механики строительства и развития вкупе с трёхмерной графикой и ощущением личного участия в работе производств
- Гораздо больший фокус на дизайне окружения и нарративной части игры
- Продвинутая боевая система с большой вариативностью оружия и возможностей его улучшения

Риски

- Самый большой риск – плохая сочетаемость механик с сюжетной линией. Решение – выход в Early Access и балансировка под отзывы игроков
- Проблема обхода известных конкурентов решается благодаря USP: уникальное сочетание их механик с дополнительным фокусом на нарративе, которого у них нет