Project Bronze Age

Gamedesign Document

# Konzept

-Onlinewelt

-Aufteilung in Clans

-Bei Charactererstellung kann Clan ausgesucht werden

-Ansiedlung in Dorf

-Spezielle Rollen möglich

-Sammler

-Jäger

-Töpfer (bauen)

-Spezialisierung durch Perks

-Handel

-Kämpfen

🡪 Mit Tieren und Spielern

# Fokus

-Sozialaspekt, Multiplayer und Handel

-Teamplay

-„Dorfleben“

-Auktionshausähnlicher Austausch

-Weniger PvP mehr PvE bzw. sammeln