Геймдизайн документ игры “HazeKingdom”

Содержание:

1) Идея, кратко

2) Инструменты

3) Референсы

4) Интерфейс

5) Потенциальные feature

6) Доп. информация

1) Идея:

* Стратегия про торговлю, с открытым миром и историями.
* 2D, в идеале 3D с видом сверху-сбоку.
* Перед игроком открывается карта, на которой отмечен город, в котором он находится. Игрок является торговцем, со всеми вытекающими из этого: ему нужно правильно выбирать товары и заниматься менеджментом сбережений и прокачкой. По ходу его путешествий, он будет натыкаться на истории жителей, квесты и мировые события.

2) Инструменты:

C++, Qt5 Library, Adobe Photoshop

3) Референсы:

Mount and Blade 2 (торговля)

[Pathfinder: Wrath of the Righteous](https://www.twitch.tv/directory/game/Pathfinder%3A%20Wrath%20of%20the%20Righteous) (карта)

[Caravaneer 2](https://store.steampowered.com/app/1500820/Caravaneer_2/) (город)

3) Интерфейс и сцены:

* Карта, на которой отмечена местность и маршруты.
* Город со зданиями.
* Таблички состояния экономики, рынка. Переход к таблице покупки.
* Таблица покупки.

4) Фичи:

* В городах своя микроэкономика, в зависимости от их местоположения.

-> Близость к другим городам, биом, наличие доступа к ресурсу.

(см. гугл таблицу)

* Перевезенный из одного города в другой город товар, влияет на экономику.
* Покупка информации, сбор слухов о ситуации, ценах.
* Случайные события в городах, которые влияют на ценообразование.

Бунты, болезни.

(см. гугл таблицу)

* Случайные события на дорогах.

-> Поломки, бандиты, погодные условия.

(см. гугл таблицу)

* Товар портится

->Пища портится, другие объекты ломаются, портятся от погоды.

* Возможность купить повозку и нанять человека, чтобы он с тобой перевез груз.

->Плюсы: больше груза можно перевезти, Минусы: нужно купить вторую повозку и заплатить человеку.

* Торговля, принятые решения и взаимодействия влияют на славу.
* Слава влияет на получение слухов и скидок.
* Мировые или региональные события, которые влияют на игрока и на мир.

-> Смертельный туман, война.

5)

6) Доп. информация:

Стоимость товара будет окрашена в бежевый, красный или зеленый цвет:

Бежевый: среднерыночная цена.

Красный: завышенная цена.

Зеленый: низкая цена (дешево).

Торговые слухи — информация о стоимости товаров в одних местах и цене их продажи в других. Отправьтесь на рынок города и проверьте цены на товары. Вы можете получить слухи о каких-то дальних местах, которые даже не посещали, просто общаясь с местными жителями. Опрашивайте людей на улицах или общайтесь с караванами, встреченными на карте мира.

Торговый штраф — разница между тем, за что вы продаете товар в городе, и его ценой продажи в этом городе. То есть зерно торговцы продают в городе за 50 динар, а значит вам за него они предложат сумму ниже. И чем ниже штраф, тем выше будет стоимость продажи.

Некоторые предметы изготавливаются лишь в определенных частях карты. На северо-западе нет производства соли. На севере, дальнем востоке и в южной пустыне мало оливок и нет винограда. Финики приходят исключительно с юга. Хлопок выращивается только на северо-востоке. Стоимость шерсти, как правило, увеличивается по мере того, как вы продвигаетесь на юг.

Основные продукты питания, такие как зерно, производятся повсюду, но в крупных городах чувствуется их нехватка. Следите за городами с высоким уровнем благосостояния: они будут платить хорошие деньги за основные продукты питания, такие как зерно и рыба. Практически везде ощущается нехватка пива =)

Наведите курсор мыши на верхнюю часть магазина в городе, чтобы увидеть, что производят ближайшие деревни и какие у них есть мастерские.

Деревни устанавливают фиксированные цены на свои продукты.

Вьючные лошади, верблюды и мулы могу замедлить вашу группу, но они существенно повышают грузоподъемность.