

Rozpiska tego, co się ma dzieć w naszej grze:

### ***Początkowy lore:***

W królestwie „**Bożygród**”, znajdującym się w magicznej krainie „**Baltaria**”, stary król stracił życie, dzielnie walcząc w bitwie z antropomorficznymi istotami. Po nim władzę przejął jego syn, „**Tytus Malutki**”. **Tytus** nigdy nie chciał być królem, w prawdę mówiąc, nie zna się na władaniu królestwem. Nowy król stwierdził, że zacznie wyburzać ważne miejsca w królestwie, aby postawić tam takie obiekty jak jego pomniki, imprezownie, czy wytwórnie bimbru. Jednymi z zagrożonych obiektów jest lokalny sklep „**Złoty Niedźwiedź**”, którego właściciel, był dobrym znajomym poprzedniego władcy. Za czasów swojej młodości, obydwójce chodzili na polowanie ze swoimi kuszami. Na jednej z wypraw, ukradli złemu czarodziejowi beczkę z nieskończonym piwem, którą właściciel sklepu sobie zatrzymał. Właściciel próbował przekonać króla, aby ten nie wyburzał jego lokalu. Tytus Malutki nie bardzo chciał go słuchać, więc aby go szybciej wypędzić, nakazał mu uzbieranie **5000** monet. Jeżeli ich nie nazbiera, zostanie wtrącony do lochów, a sklep zostanie wyburzony. Narzucił na niego również czynsz, który co 2 dni będzie się zwiększał, wszystko po to, aby upewnić się, że właściciel nie da rady. Wysłał on więc do niego magicznego szopa, który co noc będzie odbierał należny dług. Właściciel wpadł w panikę, ponieważ większość ważnych obiektów, z których były pozyskiwane produkty do sprzedaży, zostały już wyburzone. Właściciel zwrócił się więc do starego znajomego, handlarza „**Mirmila**”, z którym kiedyś pracował. To właśnie od niego dostał magiczną księgę, której używa w sklepie aż do dziś. Dobili targu, aby ten co noc przyjeżdżał do niego, z produktami, które danego dnia się nie sprzedawały. Przed sklepikarzem stało nie lada wyzwanie, a na horyzoncie ujrzeć można było ujrzeć istoty zwierzęce, przypominające ludzi, chcące obrócić wszystko w pył. Twoim zadaniem będzie nazbieranie **5000** monet, walka z magicznymi istotami i zarządzanie sklepem.

### ***Początek gry:***

Gra zaczyna się w nocy, to idealny moment aby gracz zapoznał się z terenem. Zalecane jest na start przejście bo każdych pomieszczeniach, oraz spacer po dworze, tam odkrywamy ważny element naszej gry, czyli zagrody, w których pojawiają się zwierzęta (więcej o tym w „**Interakcja ze światem**”). Na start posiadamy początkową ilość monet (**60**) oraz materiały na pierwszy koszt. Gracz powinien zbudować kosz i zapoznać się z działaniem handlarza (więcej o tym w „**Handel**”), u którego kupi pierwsze produkty. Jako iż jest to początek gry, szop jeszcze się nie pojawia, nie musimy więc płacić mu czynszu. Aby zacząć dzień, należy położyć się spać. Od razu po przebudzeniu się, możemy zobaczyć, że handlarza już nie ma, a sklep jest otwarty, co za tym idzie, do sklepu przychodzą pierwsi klienci.

### ***Cykl dnia:***

Z pośród bazy rodzajów klientów, na początek gry będzie przychodziło ich tylko dwa rodzaje. Każdy rodzaj klienta, jest zainteresowany tylko 2 rodzajami produktów. Jeżeli wejdzie do sklepu, w sposób losowy będzie wybierał tylko z nich i osobiście wybierze sobie któreś z nich, ewentualnie po kilka jednostek z obu produktów w późniejszej fazie gry. Ma to na celu przewidzenie, w jakie produkty powinniśmy się zaopatrzyć. Gracz posiada magiczną księgę (dostęp do niej możemy uzyskać klikając konkretny przycisk na klawiaturze, na razie będzie to klawisz „**K**”), w której pokazani są rodzaje klientów, co lubią kupować oraz którego dnia można ich odblokować, z informacją co jaki dzień przychodzą, przykładowo:

## **Zwykły mieszkaniec – codziennie**

### **Rycerz – co 3 dni**

### **Kwiaciarka – co parzysty dzień**

Aby sprawdzić, który jest dziś dzień, należy podejść do ściany w sypialni, na której wisieć będzie kalendarz. Kiedy klienci przychodzą do sklepu, podchodzą do półki/kosza i wybierają z niej przedmioty, które chcą kupić. Podchodzą do lady i przy niej czekają. Wtedy my musimy do nich podejść i kliknąć klawisz „E” aby zatwierdzić sprzedaż. Klient zostawia wtedy na stole sakiewkę z monetami, które tym samym przyciskiem zabiera się ze stołu. Monety trafiają wtedy do naszej postaci, a liczba monet jest wyświetlana w rogu ekranu. Poza sprzedażą produktów, do naszych obowiązków należy pilnowanie sklepu, aby nie wchodziły do niego magiczne istoty (unieszkodliwiamy je kuszą, więcej w „**Kusza**”), naprawianie półek/koszy, niszczonych przez złodziei + rozstawianie pułapek (więcej w „**Pułapki i złodzieje**”), oraz wrzucanie stworów i ludzi do niszczarki (więcej w „**Niszczarka**”). Sklep zamyka się o 21, więc czas możemy monitorować na zegarze, stojącym na ladzie sklepu. Magiczna

księga ma możliwość przewidywania ile klientów przyjdzie następnego dnia. Informację tę będzie można zobaczyć w jednej z sekcji książki (nie zaliczają się do tej ilości magiczne stworzenia). Kiedy na zegarze wybije 21, klienci się już nie pojawiają. Jeżeli w trakcie tej godziny klienci dalej są w sklepie, czekamy aż na spokojnie kupią co chcą i sprzedajemy im towar aż będzie pusto. Noc jest momentem, w którym zaopatrujemy się w produkty, rozstawiamy je ręcznie na półce, budujemy półki i spłacamy dług. W grze pojawiają się również klienci, którzy będą chcieli kupić piwo. W sklepie będzie stała beczka, z której można nalewać w nieskończenie piwo. Klient nie nalewa go sam, więc będzie przy niej stać, a my musimy podejść, kliknąć klawisz **E** i obsłużyć klienta. Ten jak z każdym innym produktem, podchodzi do lady i czeka aż go obsłużymy. Beczka również może się zepsuć, więc warto jest mieć trochę drewna w zanadru.

### ***Handel:***

Aby dokonać handlu, musimy w nocy wejść do pomieszczenia z bramą. Należy ją otworzyć, a za nią ujrzymy handlarza **Mirmila**, z produktami które mu się dziś nie sprzedały. Produkty każdego dnia są różne, w losowej ilości. Mogą to być materiały, oraz zwykłe produkty. Będzie on sprzedawał 1 rodzaj materiału oraz 4 rodzaje produktów. Po zakupie, produkty trafiają do naszego paska inventarzu, który to wyświetlał się będzie na dole ekranu. Klawiszem klawiatury wybieramy produkt, który to będziemy chcieli rozstawić na półce/w koszu. Żeby położyć produkt na półce/w koszu, należy kliknąć lewy przycisk myszy, a żeby go podnieść, przycisk „E”. Każdy produkt oprócz piwa ma ograniczony termin ważności (**4 dni**), dlatego nie należy kupować na zapas masowej ilości produktów. Aby pozbyć się produktu, należy go wrzucić do kosza, który to znajduje się przy ladzie.

### ***Półki i kosze:***

Do każdego z podanych obiektów możemy włożyć konkretne typy produktów:

**Półki:** chleb, sól, pieprz, bułka, mięso

**Kosze:** jabłko, gruszka, ziemniak, marchewka, pomidor

Jeżeli do obiektu wsadzimy dany rodzaj produktu, blokuje się możliwość wkładania do niego innych rodzajów produktów.

### ***Kusza:***

Kusza jest głównym przedmiotem obrony w grze. Do niedawna była ona tylko pamiątką, aż do momentu pojawienia się złodziei i magicznych istot. Aby ją naprawić, należy użyć drewna, metalu i sznurów. Aby z niej strzelać potrzebne będą strzały, które tworzymy z metalu i drewna. Po stworzeniu kuszy i strzał, możemy używać jej do pozbywania się zagrożenia. Kiedy do sklepu wchodzi krowo-ludzie i szczuro-ludzie, chcą oni zniszczyć nam półki i kosze, naszym zadaniem jest ich zabić. Z tych pierwszych możemy uzyskać mięso i mleko, a z drugich mięso i ser. Z złodziei natomiast będzie wypadało tylko mięso, oczywiście po wrzuceniu do niszczarki. Jeżeli zabijemy przypadkowo jednego z cywilów, dostajemy ostrzeżenie. Obok magicznego szopa w nocy pojawi się koperta, z której po kliknięciu klawiszu „E” będziemy mogli wyczytać, że zabiliśmy zwykłego człowieka i ostrzeżenie, że jeżeli wydarzy się to 3 razy, zostaniemy aresztowani przez straż.

### ***Niszczarka:***

Żeby zdobyć produkty z ciał, należy podnieść je klawiszem „E” i włożyć do niszczarki znajdującej się w jednym z pomieszczeń. Niszczarka może się zniszczyć, a do naprawy będzie potrzebny metal.

### ***Czynsz:***

Po zamknięciu sklepu w sypialni pojawia się magiczny i nieśmiertelny szop z pustą sakiewką w pysku. Gdy najedziemy na nią kursorem, pojawi się informacja, ile musimy zapłacić czynszu. Naciskamy klawisz E, aby zapłacić. Po zapłacie szop znika, a my możemy iść spać, rozpoczynając kolejny dzień. Jeśli zapomnimy zapłacić – następnego dnia do sklepu przychodzą rycerze (lub golem skórniki), którzy nas aresztują, co kończy grę. Co kilka dni czynsz rośnie (na razie o **2 monety**) – brak odpowiedniej kwoty również prowadzi do przegranej. Na początku czynsz wynosi 15 monet.

### ***Pułapki i złodzieje:***

Możemy kupować materiały na pułapki u handlarza. Umieszczamy je na półkach/w koszach, by zabezpieczyć je przed zniszczeniem. Pułapka zabija szkodnika, a ciało upada na ziemię. Pułapki można także zamontować przy drzwiach. Jeżeli ktoś będzie chciał coś ukraść, pułapka automatycznie zabije złodzieja w drzwiach. Alternatywnie możemy ściągać go samodzielnie z kuszą. Złodziei można będzie poznać po tym, że będą przychodzili do sklepu w kominiarce.

### ***Interakcja ze światem:***

Oprócz wnętrza sklepu, do dyspozycji mamy dwór. Oprócz funkcji dekoracyjnej mapy, na dworze możemy znaleźć zagrodę, do której w nocy przychodzą zwierzęta. To co je zwabia to magiczna pasza znajdująca się w pojemniku w zagrodzie. Zwierzęta te można zabić kuszą, a ciała zaprowadzić do niszczarki, aby wydobyć z nich mięso. Na dworze będzie można przedwcześnie zabić magiczne stworzenia, zanim wejdą do sklepu, oraz złodziei, przed tym jak wyjdą ze sklepu albo po tym jak niego wyjdą.

### ***Koniec Gry:***

Grę kończymy wtedy, kiedy uzbieramy **5000 monet**. Alternatywnie można zakończyć grę przedwcześnie, jeżeli nie zapłacimy czynszu, albo 3 razy zabijemy cywila. Po uzbieraniu monet, oddajemy je w ręce króla, a ten pozwala nam zachować nasz sklep.