### Game Pitch Document

Martin Kučera (xkucer0s)

Prozatimní název: [Project Stardew Haven]

Žánr [Simulátor]
Styl: [Pixel Art]

Platforma: [PC, později konzole, mobilní telefony]

Elevator Pitch: [Simulátor života v magickém světě. Bojujte, pěstujte, spravujte svůj pozemek, rozrůstejte městečko. To vše s pomocí kouzel a s podroporou coop multiplayeru.]

### The Pitch

Simulátor života, kde lze farmařit, těžit, rybařit, rozrůstat město, dělat různé aktivity s obyvateli městečka. Důraz je kladen na kouzla a interakci s obyvateli města a prostředím.

#### Pozadí

Inspiroval jsem se hrami Stardew Valley a Sun Haven. Vždy jsem si chtěl vyzkoušet udělat Stardew Valley klon a zkusit vylepšit interakci. Když jsem pak objevil hru Sun Haven, nadchl mě nápad kouzel, bohužel mě provedení a progrese kouzel ve hře zklamala, a tak se zrodil nápad udělat vlastní a lepší hru.

#### Příběh

Describe the setting of your game. Is your game narrative-based? You should detail the basic plot here. Cover the character of your protagonist and their interaction with the environment. Will your story be interactive? You can put some example dialogues and possible choices here as well. Even games with light or no narrative take place in some kind of universe.

Příběh zatím nemám promyšlený, ale pravděpodobně půjde o něco jednoduchého. Byl by trochu interaktivní s pár rozhodnutími, které ovlivní chod městečka.

#### Vlastnosti

Věřím, že velkou sílou těchto her je kromě základních prací, jako pěstování, těžení, explorace, boj, především interakce a maličkosti. Proto bych chtěl přidat možnosti vytvořit partu a vydat se na společnou výpravu do dolů, uspořádat závody na dracích, pozvat někoho na večeři nebo třeba jen možnost namalovat si obraz a pověsit jej na zeď. Při vytváření postavy si hráč vybere rasu, povolání a základní element magie. Rasa ovlivní pouze vizuál postavy (člověk, elf, imp, elementál...). Povolání poskytují bonus do jednotlivých aktivit (menší spotřeba materiálů při stavění, větší poškození v boji, pěstování kvalitnějších plodin). Základní element magie ovlivňuje začáteční kouzla. Ty můžou sloužit jak k boji, tak k získávání surovin a usnadnění aktivit. Pomocí ohnivé magie tak můžeme seslat ohnivou kouli na bandity v lese, nebo zapálit stromy a získat tak uhlí. Vodní magie umožní seslat devastující vlnu na divokou zvěř, nebo vyvolat dešťový mrak a zalít tak svou farmu. Hráč nebude omezen pouze na element, který su vybere při tvorbě postavy - ostatní elementy bude možné odemknout. Bojový systém si představuji nějak na styl hry Wizard of Legend, ale trochu pomalejší. Pro klidnější zážitek ze hry je možné upravit obtížnost boje a snížit četnost nepřátel.

#### Žánr

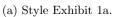
Hlavním žánrem je simulátor. Podžánry jsou pak RPG, bojová, fantasy.

## Platforma

Plánuji vydat hru na PC. Pokud o hru bude zájem, vydám hru i na konzole a mobilní telefony. Případné aktualizace budou vycházet na všechny platformy současně. Bude podporován cross-play.

# Styl







(b) Style Exhibit 1b.



(c) Style Exhibit 1c.