

# TBD

## Game Design Document

Adrian Niedziółka-Domański

30 października 2020

## Spis treści

1	Wprowadzenie	3
2	O grze	3
3	Fabula	3
4	Świat	3
5	Rozgrywka	4
6	Grafika	5

# 1 Wprowadzenie

Dokument ten ma na celu przybliżenie wyglądu gry i rozgrywki w niej prowadzonej. Ten dokument nie musi dokładnie odzwierciedlać finalnej postaci gry, gdyż wiele rzeczy może zmienić się w trakcie jej powstawania.

# 2 O grze

W tej grze zaczynamy jako pojedyncza osoba, która wyrusza w świat, aby przeżywać swoją przygodę oraz pobudować swoje miejsce do życia. Gra toczy się w fantastycznym świecie gdzie mamy wiele do odkrycia, ale czyhają na nas także niebezpieczeństwa.

# 3 Fabuła

Zaczynamy w startowej miejscowości zwanej *Startide*, z której nasza podróż w nieznane się zaczyna. Po drodze możemy spotkać różne osoby, które dadzą nam zadania do wykonania. Możemy pobudować swoje miejsce do życia w dowolnym miejscu na świecie, a następnie możemy zachęcić inne postacie, aby zamieszkały w naszej miejscowości, przy czym trzeba im także zapewnić wszystkie ich potrzeby, aby w niej zostały.

# 4 Świat

Świat gry jest światem fantasy, który jest archipelagiem wysp. Na świecie jest kilka miejscowości m.in.:

- *Startide* - startowa miejscowość, mała, stąd pochodzi nasz bohater
- *Hofdalur* - największa miejscowość. Jest głównym miastem na świecie. Jest centrum najważniejszych wydarzeń i marzeniem dla wielu ludzi z mniejszych miejscowości.
- *Sillavere* - miejscowość górnicza i przemysłowa na tej samej wyspie co *Hofdalur*
- *Lillehus* - miejscowość rolnicza na tej samej wyspie co *Hofdalur*

- Bonetide, Wildecoast, Madshire - średnie miejscowości rozsiane po świecie
- możliwe inne mniejsze miejscowości

Świat ten zamieszkują także inne stworzenia. Niektóre zwierzęta/potwory mogą być agresywne i należy bronić się przed nimi, albo je omijać.

Surowce:

- drewno - pozyskiwane z drzew
- żywność - pozyskiwane z farm, zwierząt itp.
- skóra - pozyskiwane ze zwierząt
- grimod - materiał organiczny znajdujący pod ziemią, szary, bardzo twardy, używany jako surowiec budowlany
- brimod - materiał organiczny znajdujący pod ziemią, srebrny, twardy, wykorzystywany do tworzenia broni
- dublony - waluta w grze

## 5 Rozgrywka

Gracz ma swój ekwipunek (możliwe, że ograniczony wagowo). Oprócz tego pasek szybkiego wyboru 1-9.

Gracz ma także takie narzędzia jak np.:

1. młotek - pozwala on przejść w tryb budowy
2. siekiera - pozwala ścinać drzewa
3. kilof - pozwala wydobywać *grimod* i *brimod*
4. miecz - pozwala na walkę z innymi stworzeniami/postaciami
5. broń palna - pozwala na walkę na dystans

Gracz może, rozmawiać z niektórymi NPC i przyjmować od nich zadania np. na zabicie potwora/zwierząt, dostarczenie surowców oraz inne.

Gracz może handlować z niektórymi NPC.

Tryb budowy pozwala na ustawienie przezroczystego planu budynku. Aby go pobudować należy dostarczyć surowce.

Crafting - gracz może tworzyć przedmioty z listy receptur. Wybiera on recepturę i z jego ekwipunku zostają zabrane surowce potrzebne do stworzenia danego przedmiotu i jest on tworzony.

## **6 Grafika**

Grafika 3D, low poly. Perspektywa z 3 osoby z możliwością dostosowania odległości kamery, a także jej obrotu.