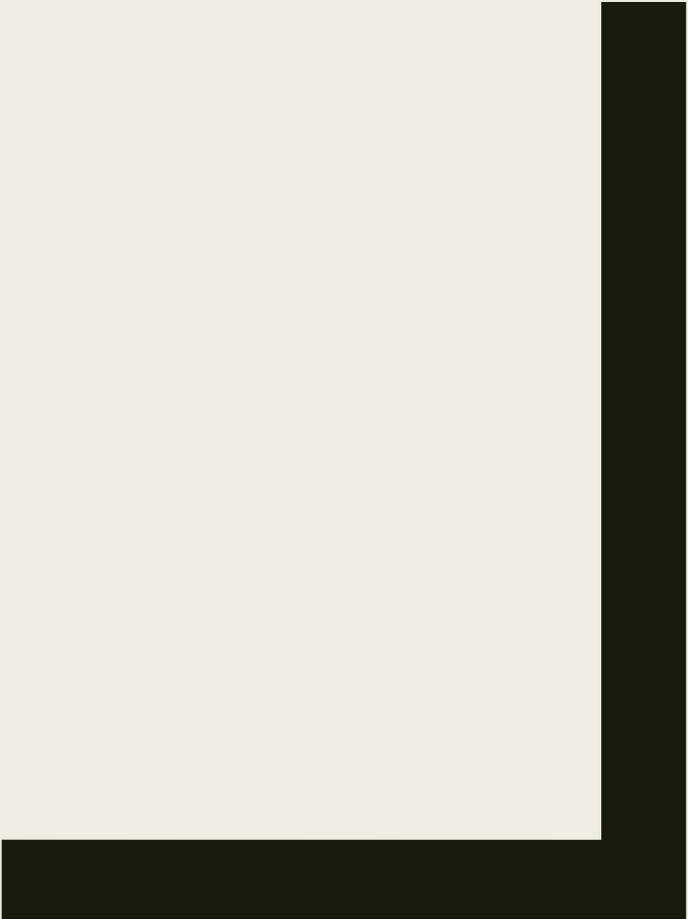


D4

(temporary project name)

by Desir Savoir



# Short introduction to D4

D4 – it is the 2.5D game with:

- big world (...with hidden places)
- ... with possibility to change terrain;
- many professions (...and hidden professions too);
- AI quest generation by world state (...and static quests);
- no limit with possibilities;
- tokens as high-level resource;
- limit game gold;
- supporting all platforms (mobile, consoles and PC);
- no level limits
- seamless world
- Mining, crafting, farming, fishing and other craft professions
- Weather and day/night changing
- No limit professions at the same time

# World history

На этой планете жили богоподобные существа, которые владели магией и огромной силой... Но, однажды, вселенные столкнулись и людей, эльфов, гномов, орков, монстров и другие расы в малом количестве выбросило порталами в этот мир.

Сначала боги помогали, учили, защищали, но вскоре, расы загордились и захотели уничтожить богов. Тогда боги, в оставшемся количестве, ушли в свои вселенные, которые являются частью этой. Некоторые, обессиленные, уснули, некоторые пропали.

Эльфы стали жить в своих городах в лесу, орки заняли пустоши, гномы ушли в горы, а люди рассредоточились по плодородным землям.

В последствие, орки стали воевать с эльфами и распределились на большие расстояния. Гномы особо ни с кем не воевали и жили своим миром. Люди в борьбе за власть начали воевать друг с другом и основывать королевства.

Вскоре развилось мореходство и состоялось знакомство с подводной расой, которая помогла наладить водные пути для торговли и помочь в защите от монстров.

В их легендах говорилось о древней расе, что населяла материк. Раса достигла технологического пика и большинство из них просто исчезло, остались только боги – последние представители этой расы. Также они поведали о множестве технологических открытий, существовании пути древних, с помощью которых они перемещались по миру, и о существовании запечатанного материка, которого боялись даже боги... (спойлер: там запечатан бог света, без которого бог смерти (его брат) не может сесть на свой трон. Сам бог смерти был запечатан богиней жизни на одном из островов по пути туда. Итого из высших богов активны только: богиня жизни; бог леса, трансформации и плодородия (ночью медведь, днем – эльф); бог воды – огромный и тупой краб; и несколько местечковых – их детей (придумать))

В какой-то момент шаманы начали рассказывать о том, что духи не могут найти свой последний путь (по пути смерти), поскольку древний – бог смерти – пропал, ведь проход в тронный зал закрыт, а защитники трона отсутствуют (спойлер: были выброшены войной богов – это клан драконов). Спустя несколько лет часть богов пробудилась, а часть ушло в небытие. Боги старались не конфликтовать друг между другом, однако, не терпели вмешательства в дела друг друга. Появились церкви и религии. Боги принимали подношения и молитвы, причем последние временно снижали силу как после колдовства. Но сила богов велика и расы приняли их такими, какие они есть. (спойлер: боги не могут питать грязную ману, им нужна очищенная человеческая, которая потом уже очищается ими. Короче, чем больше паства, тем сильнее бог и тем больше он может колдовать).

Но мир не стоял на месте: появилась новая угроза, что шла от представителя некоего клана драконов, что был силен и вмешивался во все глобальные конфликты, вырезая каждого воина и мага, впитывая их души в свой меч. Гномы спрятались в своих горах, эльфы взяли паритет и жили одиноко в своих лесах, а орки вместе с людьми попытались дать этому представителю бой. В ту великую битву большинство орков, что стояли впереди всех как лучшие воины, потерпели огромные потери, а один из людей смог победить его, но был проклят и встал на его место, также вмешиваясь в глобальные конфликты чтобы собрать души в проклятый меч. Опытным путем было выяснено, что он не появляется если в столкновении присутствует не более 100 тысяч представителей рас, однако, в таком виде вести войны стало сложно и люди приняли пакт о ненападении. А проклятого прозвали Антивоном. Никто так и не понял того, что ему нужно... (спойлер: На самом деле он представитель клана проклятых драконов и является ключником, которому нужно собрать души, дабы вернуться в мир мертвых – они являются защитниками трона. Применение меча тратит души, но и поглощает их, которому на маленьких стычках использовать меч нифига не логично). (спойлер 2: в мир мертвых есть несколько путей, необязательно по квесту. Главные ворота запечатаны, но хитростей вагон).

Спустя две сотни лет вселенная столкнулась с новой, из которой пришел бессмертный: даже боги не могли его убить, поскольку он возрождался на кругах силы, созданных древними. Он сообщил, что скоро придут такие же как он, но более слабые (однако, со временем их силы возрастут) и они помогут восстановиться этому миру. Их назвали чужаками, хотя они называли себя Игроки.

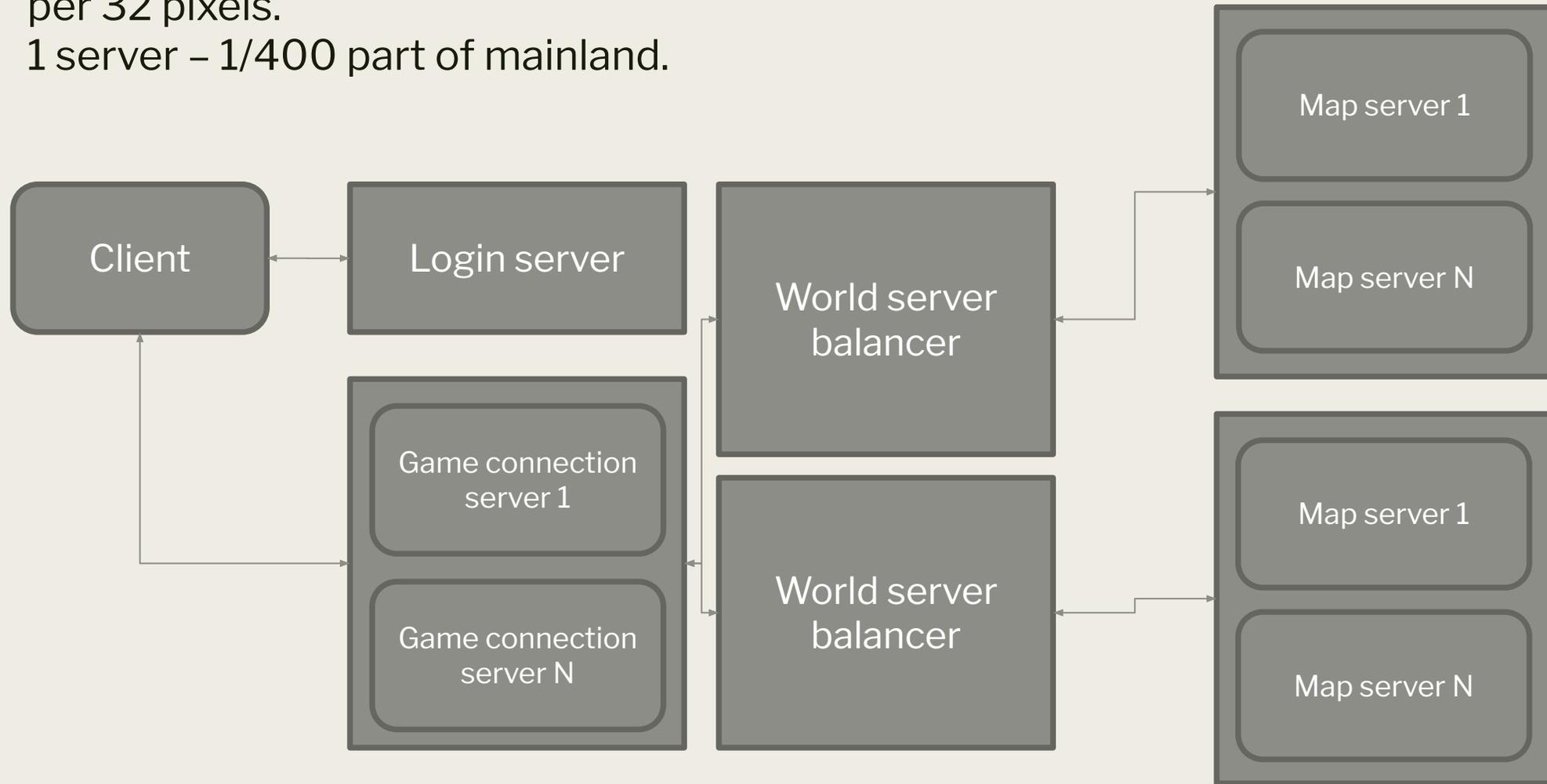
# World architecture description

- Запечатанные острова
- 2D isometric world (для простоты реализации; в дальнейшем - переключение на 3D)
- Возможность в будущем включить изменение земли
- Бесшовный мир (кроме мест с доступом по порталу)
- Скрытые локации
- Возможность владения землей, основания королевства.
- Нет ограничения уровня
- Нет ограничения специализации – можно изучать хоть все возможные и скрытые профессии
- Количество денег в игре генерируется в виду 22 миллиона на игровой сервер

# Architecture logic

Every Map server is part of the map with supporting  $10240 \times 10240 \times 128$  blocks per 32 pixels.

1 server – 1/400 part of mainland.

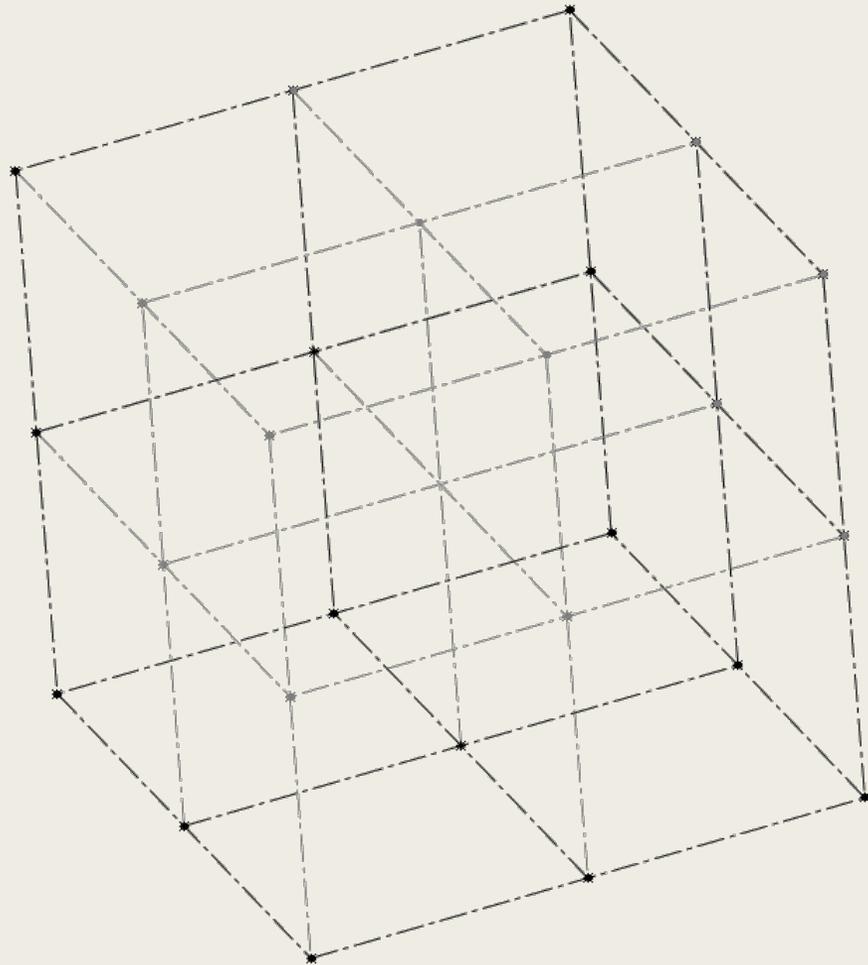


# Experience logic

- Базовые статы улучшаются на основе общего опыта. Каждый уровень игроку предоставляется 10 очков, которые могут быть вложены в улучшаемые статы.
- Ресурсные статы качаются на основе скилов, квестов или других игровых действий
- Каждая профессия имеет 5 групп по 10 уровней. Качается самостоятельно при использовании скилов, что относится к профессии.
- Каждая магия имеет 5 групп по 10 уровней. При использовании – увеличивается уровень. При переходе на уровень – магия усиливается и увеличиваются ее требования. При переходе в более высокую группу – может сильно измениться и дать дополнительные возможности.

Basic stats	Влияет на
Сила	Силу атаки, вес переносимого груза
Ловкость	Уворот, скорость бега, точность
Выносливость	Здоровье, регенерацию, дальность бега, использования физических умений, переносимость проклятий и ядов
Интеллект	Сила заклинаний, скорость регенерации маны, скидки при торговле
Мудрость	Количество маны, возможность изучения некоторых книг/заклинаний, скорость чтения заклинаний, скорость использования физических умений, улучшение результата производства

Resource stats	Влияет на
Слава	Хорошее отношение к тебе со стороны светлых рас
Дурная слава	Хорошее отношение к тебе со стороны темных рас
Ремесло	Улучшает производственные умения
Сопrotивление огню/тьме/магии/проклятиям/яду	Увеличивает сопротивление
Боевой дух	Увеличивает урон и выносливость
Защита	Сопrotивление физическим атакам



# Weapon, architect and other generation process

Пользователю доступен куб с возможностью просмотра со всех сторон и переключения по слоям.

Изначально выбирается тип ресурса (строение, меч, броня), потом выбирается точка зерна от которого строится материалами объект.

В зависимости от уровня и ресурса доступна сетка. При повышении уровня – увеличивается количество доступных клеток и их зернистость (толщина).

На основе построенного объекта строится текстура, на основе материалов – параметры.

# Resources

Металлы	Другие	Ткань	Еда
Бронза	Дерево	Кожа	Пшеница
Серебро	Гранит	Шелк	Рожь
Золото	Песчаник	Шерсть	Картофель
Латунь	Нефрит	Хлопок	Рис
Сталь	Известняк	Лен	Рыба
Медь	Мрамор		Мясо
Платина	Сланец		Специи
Железо	Песок		Овес
Титан	Земля		Яблоки
Свинец	Кристаллы		Кукуруза
	Слезы богов (Токены)		Груши
	Кровь богов		Бананы
			Апельсины
			Огурцы
			Помидоры
			Грибы
			Сено
			Лекарственные травы
			Хмель
			Табак
			Чай

# Races

- People
- Elves
- Orcs
- Dwarfs
- Merman/mermaid
- Vampires

# Professions

## Craft

Mining

Blacksmith

Painter

Bard

Sculptor

Tanner

Fisherman

Farmer

Architect

Tattoo master

## Magic

Healer

Wizard

Necromant

Priest

Elementalist

Firebender

Waterbender

Earthbender

Airbender

Space wizard

Representative of the  
power of the God

Cursed wizard

Mental wizard

Shaman

Card master

## Warrior

Scout

Warrior

Knight

Black knight

Hollow knight

Knight of darkness

Archer

Monk

Killer

Thief

Shadow

## Political

Lord

Baron

King

Soldier

Captain

Leader

General

Commodore

## Special

Navigator

Tracker

Adventurer

Specialist

Artisan

Trader

Owner

Manager

Runes

## Logic

- 10 basic levels
- 10 junior levels
- 10 middle levels
- 10 senior levels
- 10 expert levels

# World – development timeline

Alpha	Public alpha	Beta	Public beta	v1	v1.5	v2
25 game servers	+	100 game servers	+	400 game servers	800 game servers (hidden world)	1000 game servers
NPC living behavior	+	+ quest generation	+	+	Possibility to be a member	+
Mobs living behavior and generation	+	Experience up, breeding, waves	+	+	+ domestication	+
1 race: people	+	4 races: people, elves, orcs, dwarfs	+	+	5 races: people, elves, orcs, dwarfs, merman/mermaid	6 races: people, elves, orcs, dwarfs, merman/mermaid, vampires
World history: 6 basic gods	+	+ war behavior; Special groups	+	+ hidden gods	+ hidden history	+
5 craft professions; 4 warrior professions; 3 magic professions; 1 political profession; 2 special profession.	+	7 craft professions; 8 warrior professions; 5 magic professions 5 political professions; 4 special profession.	+	10 craft professions; 11 warrior professions; 15 magic professions; 8 political professions; 9 special profession.	+	+
12 basic resources; 15 alloy						
2 kingdoms	+	3 kingdoms	+	4 kingdoms	+	+