

2024

# ***WITCHCRAFT***

GAME PITCH

TEAM FEVER DREAM TEAM

## Introduction

Unser Team – TEAMNAME – besteht aus fünf Artists, zwei Audio-Engineers und zwei Programmern.

Dillon – Lead Programmer

Petru – Programmer

## Game Concept

### Elevator pitch

„Tauche ein in die verzauberte Welt von „Witchcraft“, einem First-Person-Simulations/RPG, in dem du als junge Hexe eine mystische Hütte im ruhigen Wald von deiner Großmutter erbst. Während du die Geheimnisse ihres magischen Erbes entdeckst, bedroht ein Banker dein Zuhause und will es in einen mittelalterlichen Ritterübungsplatz verwandeln. Deine Mission? Beweise den Dorfbewohnern und dem Lehnsherrn den Wert der Hütte, indem du Quests erfüllst, Tränke bräust und magische Pflanzen anbaust.

Mit einem einzigartigen „Nützlichkeits“-System, das deinen Beitrag zur Gemeinschaft misst, und einem dynamischen Skill-Tree zur Verbesserung deiner magischen Fähigkeiten, bietet „Witchcraft“ eine fesselnde Mischung aus Strategie und Kreativität. Tauche ein in eine märchenhafte Welt, in der dein Zeitmanagement und deine Handwerkskunst das Schicksal deines verzauberten Hauses bestimmen. Wirst du die Herausforderungen und dein Refugium retten oder wird es in die Hände der Bank fallen?“

### Genre and Inspiration

Unser Spiel, „Witchcraft“, fällt unter das Simulations/RPG-Genre mit starken Elementen der Lebenssimulation und Farming-Simulation.

Aufgrund seiner Ähnlichkeiten mit Spielen wie Stardew Valley und Dinkum kann es auch als Crafting- und Ressourcenmanagement-Spiel kategorisiert werden. Die Einbeziehung von Quests und einem Fertigungsbaum fügt Ebenen von RPG-Mechaniken hinzu, was es zu einem reichhaltigen, facettenreichen Erlebnis macht, das Fans von Simulationsspielen mit einem Hauch von Abenteuer und Strategie anspricht.

# Story and Setting

## Plot Summary

Du schlüpfst in die Rolle einer jungen Hexe, die eine kleine Hütte im Wald von ihrer Großmutter erbt. Kurz nach deiner Ankunft taucht ein Banker auf und teilt dir mit, dass du deine Sachen packen und das Grundstück verlassen solltest, da die Bank plant, das Land in etwas anderes umzuwandeln. Dein Ziel ist es nun, den Wert der Hütte für die Dorfbewohner zu beweisen, um die Pläne der Bank zu vereiteln. Durch das Erfüllen von Quests und das Unterstützen der Dorfbewohner kannst du den "Nützlichkeits"-Balken füllen und den rechtlichen Prozess gewinnen.

## Medieval Setting

Im Spiel wird die Bank durch einen Banker vertreten, der plant, das Grundstück in eine Ritterübungsstätte oder eine Gilde für Händler umzuwandeln. Diese mittelalterlichen Umnutzungen verleihen dem Spiel eine authentische Atmosphäre und geben den Spielern ein klares Ziel, gegen das sie ankämpfen müssen.

# Core Gameplay Mechanics

## Crafting and Workstations

Die Spielerin übernimmt die Rolle einer jungen Hexe, die verschiedene magische und handwerkliche Tätigkeiten ausführt, um Aufgaben für die Dorfbewohner zu erledigen und den "Nützlichkeits"-Balken zu füllen. Dazu steht eine Vielzahl von Arbeitsstationen zur Verfügung, an denen verschiedene Rezepte und Gegenstände hergestellt werden können. Zu den wichtigsten Stationen gehören:

- Brautopf: Hier können Tränke oder Suppen gebraut werden.
- Schneidebrett: Zum Schneiden von Zutaten wie Pilzen und Gemüse.
- Ofen: Zum Backen von Brot, Kuchen und anderen Leckereien.
- Mühle: Zum Mahlen von Getreide und Kräutern.
- Mörser und Stößel: Zum Zerkleinern von Zutaten und Herstellen von Pulvern.
- Trockner: Zum Trocknen von Pflanzen und Blättern.

## Gardening and Animal Husbandry

Außerhalb der Hütte gibt es mehrere Parzellen, die entweder für den Anbau von Pflanzen oder für die Tierhaltung genutzt werden können. Die Spielerin kann Samen vom Händler kaufen, die Parzellen bestellen und Pflanzen anbauen, um Zutaten für ihre Rezepte zu gewinnen. Einzigartige Tiere wie Riesenschnecken und Riesenkroten können ebenfalls gehalten werden und liefern regelmäßig nützliche Ressourcen.

## Quests and Progression

Quests und Aufgaben werden über den Postkasten an die Spielerin herangetragen. Jede erfüllte Quest erhöht den "Nützlichkeits"-Balken, während verpasste Deadlines oder abgelehnte Quests zu einem Rückgang führen. Ziel ist es, den Balken auf 100 % zu füllen, um den rechtlichen Prozess zu gewinnen und das Grundstück zu behalten.

## Mana and Skill Tree

Die Verwendung von Mana ist zentral für die Ausführung magischer Tätigkeiten und das Betreiben der Arbeitsstationen. Mana wird verbraucht, wenn die Spielerin Gegenstände an den Arbeitsstationen herstellt. Um das Manamanagement zu erleichtern, steht der Spielerin ein Fertigungsbaum zur Verfügung. Hier können verschiedene Verbesserungen freigeschaltet werden, die den Manaverbrauch senken, die Effizienz der Arbeitsstationen erhöhen und den Rückgang des "Nützlichkeits"-Balkens verlangsamen. Dies bietet unterschiedliche Spielstile und erhöht die Wiederspielbarkeit.

## Unique Selling Point

"Witchcraft" bietet eine fesselnde Mischung aus Simulations- und RPG-Elementen, die es von anderen Spielen abhebt. Die Spielerinnen und Spieler erleben die einzigartige Rolle einer Hexe in einer mittelalterlichen Welt, in der sie Magie nutzen, um Aufgaben zu erfüllen und das Vertrauen der Dorfbewohner zu gewinnen. Durch das dynamische "Nützlichkeits"-System und den umfassenden Fertigungsbaum wird die Spieltiefe und Wiederspielbarkeit erheblich gesteigert. Die harmonische Kombination aus magischer Handwerkskunst, Gartenarbeit und strategischem Ressourcenmanagement in einem stilisierten 3D-Kunststil schafft ein einzigartiges und immersives Spielerlebnis.

Diese Elemente zusammen machen "Witchcraft" zu einem unverwechselbaren und reizvollen Abenteuer für alle Fans von Simulations- und Rollenspielen.

## Visual and Audio Design

Unser Spiel "Witchcraft" zeichnet sich durch einen stilisierten 3D-Kunststil aus, der eine märchenhafte und magische Atmosphäre schafft. Die detailreiche und farbenfrohe Welt soll die Spieler in eine mittelalterliche Fantasiewelt entführen, in der jedes Element liebevoll gestaltet ist.

Der Soundtrack wird aus entspannender und verzaubernder Musik bestehen, die die Stimmung und das Ambiente des Spiels unterstreicht. Die Soundeffekte sind sorgfältig ausgewählt, um die Interaktionen und Aktivitäten der Spieler lebendig zu machen, sei es beim Brauen eines Tranks, beim Ernten von Pflanzen oder beim Nutzen der magischen Arbeitsstationen.

## Market and Audience

"Witchcraft" richtet sich an Fans von Simulations- und Rollenspielen, die Freude an kreativen und strategischen Aufgaben haben. Die Zielgruppe umfasst Spieler, die Spiele wie Stardew Valley und Dinkum genießen, sowie Liebhaber von mittelalterlichen und magischen Settings.

Durch die Kombination aus Farming, Crafting, und Ressourcenmanagement bietet das Spiel ein reichhaltiges und abwechslungsreiches Erlebnis, das sowohl Gelegenheitsspieler als auch Hardcore-Gamer anspricht. Die vielfältigen Möglichkeiten zur Personalisierung und Optimierung der Fähigkeiten durch den Fertigungsbaum machen das Spiel besonders reizvoll für Spieler, die gerne verschiedene Spielstile ausprobieren und ihre Strategien anpassen.

# Development Plan

- **Alpha-Version:** 20. Dezember 2024
  - Fertigstellung der grundlegenden Spielmechaniken
  - Implementierung der Kernfunktionen und ersten Quests
  - Erste Testphase zur Identifikation und Behebung von groben Fehlern
- **Beta-Version:** 7. Januar 2025
  - Erweiterung der Inhalte und Verbesserung der Spielmechaniken
  - Implementierung zusätzlicher Quests und Spielbereiche
  - Zweite Testphase zur Feinabstimmung und Fehlerbehebung basierend auf Feedback
- **Goldmaster:** 7. Februar 2025
  - Finale Optimierung und Fehlerbehebung
  - Vorbereitung der endgültigen Spielversion für die Veröffentlichung
  - Abschluss der Qualitätssicherung und Bereitstellung des Spiels

Dieser Entwicklungsplan soll sicherstellen, dass "Witchcraft" rechtzeitig fertiggestellt und veröffentlicht wird. Wir halten uns strikt an diese Deadlines, um eine qualitativ hochwertige Spielerfahrung zu garantieren.



## Conclusion

"Witchcraft" bietet eine einzigartige Mischung aus Magie, Strategie und Handwerk in einem liebevoll gestalteten mittelalterlichen Setting. Unsere Vision ist es, den Spielern eine fesselnde und entspannende Spielerfahrung zu bieten, bei der sie in die Rolle einer Hexe schlüpfen und die Geheimnisse eines magischen Erbes entdecken können. Mit einem engagierten Team aus talentierten Programmierern, Künstlern und Audioingenieuren sind wir zuversichtlich, dass "Witchcraft" ein unvergessliches Abenteuer für alle Simulations- und RPG-Fans sein wird.