



# Blacksmith Saga

Zwischenpräsentation von Justin Noske,  
Nikita Studenikin und Adrian Hettstedt

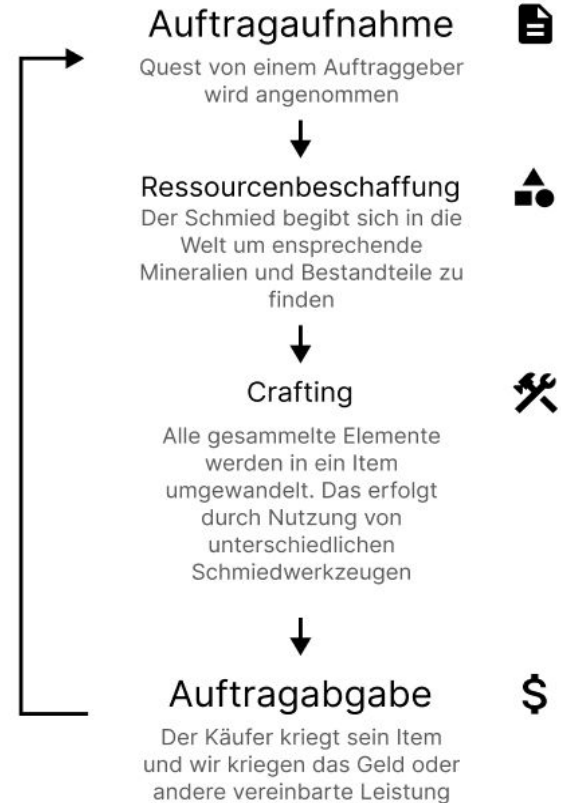
# Projektbeschreibung

- **Schmiede-Management-Simulation** mit **Welterkundung** und **Ressourcenerschließung**
- Beinhaltet Elemente von klassischen **2D-Fantasy**-Spielen
- **Genre:** Simulation, Abenteuer, RPG, Indie



# Gameplay/ Konzept

- **Schmieden** von Werkzeugen und Ausrüstung
- gewöhnliche/alltägliche und spezielle **Aufträge**
- **Kämpfe**
- Tod (bewusstlos werden) = Materialienverlust
- **Erkundung** und **Erschließung** neuer Gebiete und Ressourcen
- Ausbau der eigenen Schmiede



# Aktueller Stand



01

**Player**

- Playercontroller für Bewegung und Interaktionen
- Angriffs- / Abbaumöglichkeit
- Animierung (Idle, Move und Attack)

02

**Gegner**

- Bewegung + Tod
- erstes Pathfinding
- erster voll animierter Gegner

03

**Optik**

- Grundlegende Assets vorhanden (Work in Progress)
- Verfolgung des Players durch Kamera
- UI für relevante Anzeigen

# Aktueller Stand



04

## Ressourcen

- Abbau und Sammeln
- Respawn (noch nicht fertig)
- Farbänderung bei Schaden

05

## Crafting

- Erste Möglichkeit zur Umwandlung von Ressourcen (Schmelzofen)
  - wird voraussichtlich in der finalen Version mit einem Crafting-Menü gelöst

06

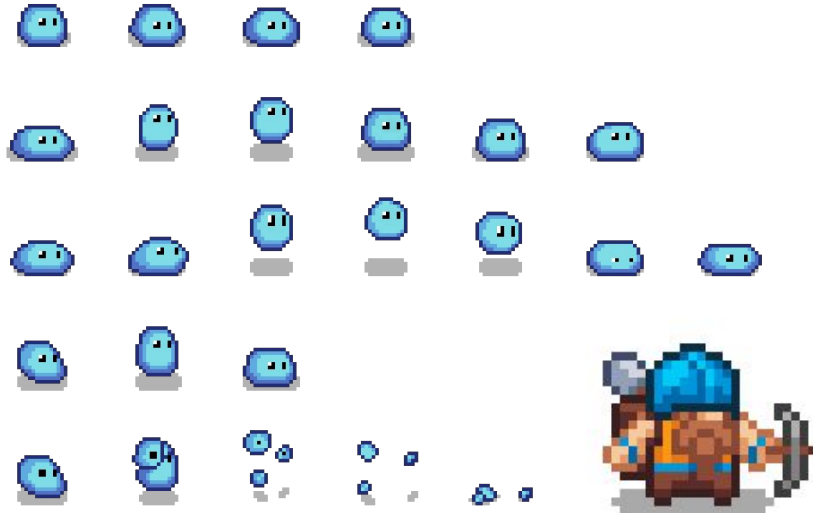
## Questing

- Erste Möglichkeit zur Annahme/Abgabe einer Quest und Gewinnung von Geld/Fame
  - wird voraussichtlich in der finalen Version mit einem Shop- oder Quest-Menü gelöst

# Assets



- Angepasste und eigene Assets (Inspiration durch Referenzen)
- Gut anpassbar auch für andere Biome



# Genutze Extentions/Tools

## Tools:

- Visual Studio / Rider
- Aesprite/ Pixel Art



## Packages/ Extentions:

- Cinemaschine
- Input System
- AstarPathfindingProject
- TextMeshPro

# Zeitplan und Meilensteine

## Bis Ende des Jahres

- Schaden und Reset des Players beim Tod + Lebensanzeige
- Optimierung der bereits implementierten Funktionen
- Spawn von Gegnern
- Weitere Assets

## Bis zur Endabgabe

- Biome erstellen und den Wechsel zwischen den Gebieten realisieren
- Quest-/Shopsystem und Crafting finalisieren
- Mehr Variation an Ressourcen/ (Gegnern)
- Sounds einfügen
- (Optionales)





Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit!



Fragen ?