

Game Design Dokument



Blacksmith Saga

I. Projektbeschreibung

a.) Zusammenfassung:

Blacksmith Saga ist ein Schmiede-Management-Spiel mit Welterkundung und Ressourcenerschließung. Es werden Elemente von klassischen 2D-Fantasy-Spielen beinhalten.

b.) Vergleich:

- Anvil Saga (Schmiede-Management, Crafting)
- Stardew Valley (Gebietserkundung)
- Graveyard Keeper (Gebietserkundung)
- Legend of Zelda (Action)

c.) Aktiv entwickelte Bereiche:

- Welt
- Spezifikationen von Gameplay
- Grafische Feinheiten
- Charaktere
- Gegner

II. Charakter & Story

a.) Wichtige Charaktere:

Hauptcharakter - Der Schmied

Ein Schmied kommt in ein Land voll mit magischen Mineralien und will daraus ein Geschäft machen. Er fängt ganz simpel an und will seinen Weg nach oben finden. Über verschiedene Quests und Herausforderungen kann der Schmied sein Wissen und Fähigkeiten verbessern und ist somit größeren Aufgaben gewachsen. Doch auf diesem Weg erwarten ihn viele Gegner.

b.) Wichtige Storyabschnitte:

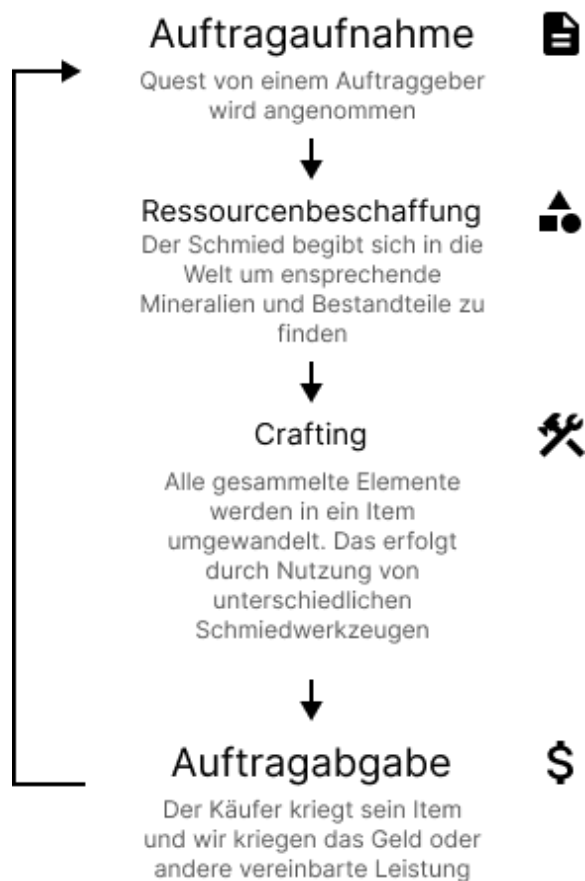
Die Story in Blacksmith Saga steht nicht im Vordergrund und wird keine extrem unerwartete Wendungen beinhalten. Ein Mindestmaß an Story wird erfüllt und das Spiel wird ein Story Ende beinhalten.

c.) Theme:

“Blacksmith Saga” spielt in einer Mittelalter-Fantasy Welt, voll mit magischen Mineralien und Kreaturen. Es werden viele Elemente implementiert, die man aus den anderen Fantasy Spielen kennt: Mittelalterwaffen, Werkzeuge und Umgebungselemente.

III. Gameplay

a.) Gameplay Loop:



b.) Ziel und Niederlage:

Das **Ziel** des Spiels wird noch entwickelt. Im Groben und Ganzen wird es darum gehen, dass der Schmied in die Hauptstadt eingelassen wird. Die Unterziele werden durch unterschiedlich komplizierte Crafting Aufträge definiert.

Eine **Niederlage** als solches ist noch nicht definiert - nach jedem Tod wacht der Schmied in der Gegend auf, während alle gesammelten Ressourcen sich auf dem Todesspot befinden werden (ähnlich wie bei Dark Souls). Überlegung besteht darin, seine Ressourcen nach dem Tod zu verringern, so dass er diese wieder neu sammeln muss.

c.) Interaktion und Skill:

Interaktion mit **Kunden** erfolgt voraussichtlich durch eine UI. Man kann kurze Dialoge führen und die Aufträge entweder annehmen oder ablehnen.

Interaktion mit der **Welt** erfolgt durch Ressourcenabbau und Itemsammlung.

Interaktion mit den **Gegnern** erfolgt durch kurze Kämpfe.

d.) Game Mechanics

- Crafting
- Exploring
- Fighting
- Social interacting

e.) Items und Powerups

- Mineralien
- Spezielle Quest Items
- Schmiedezubehör

f.) Progression und Herausforderungen

Durch die Auftragserfüllung wird der Schmied immer **reicher** und **bekannter**. Er kann sein Haus verbessern und seine Schmiede erweitern. Mit mehr Popularität bei den Bürgern des Landes bekommt er immer bessere Aufträge.

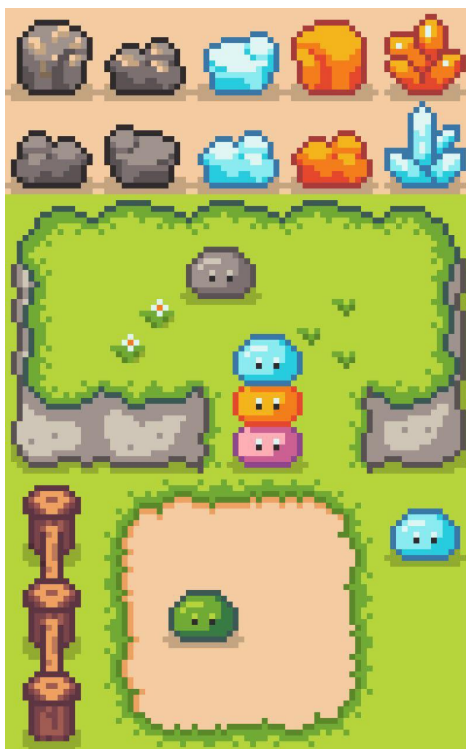
IV. Grafik, Stil und Leveldesign

a.) Beschreibung “Look und Feel”

Die Grafik wird in **Pixel Art** (16 bit) implementiert.

Die Atmosphäre des Spiels wird sich in unterschiedlichen Biomen variieren. Während die Waldgebiete einladend wirken werden, sind die Höhlentiefen eher düster und mysteriös. Durch die Schneelandschaft wird eine kalte Atmosphäre vermittelt. Die Atmosphäre wird durch Medien wie **Farbe**, **Soundeffekte** und **Beleuchtung** untermauert.

b.) Konzept Art



c.) Inspiration

- Anvil Saga
- Stardew Valley
- Graveyard keeper
- Legend of Zelda

V. Technische Beschreibung

Die Plattform des Spiels wird **PC** sein. Um das Spiel starten zu können, werden keine hohen technischen Anforderungen benötigt. Der Grund dafür ist die bereits genannte 2D Pixel Art Grafik. Für die Bedienung wird die klassische **Keyboard** Steuerung verwendet. Als Bonus kann der Charakter mit einem Controller gesteuert werden.