

Blacksmith Saga

Von Nikita Studenikin, Justin Noske
und Adrian Hettstedt





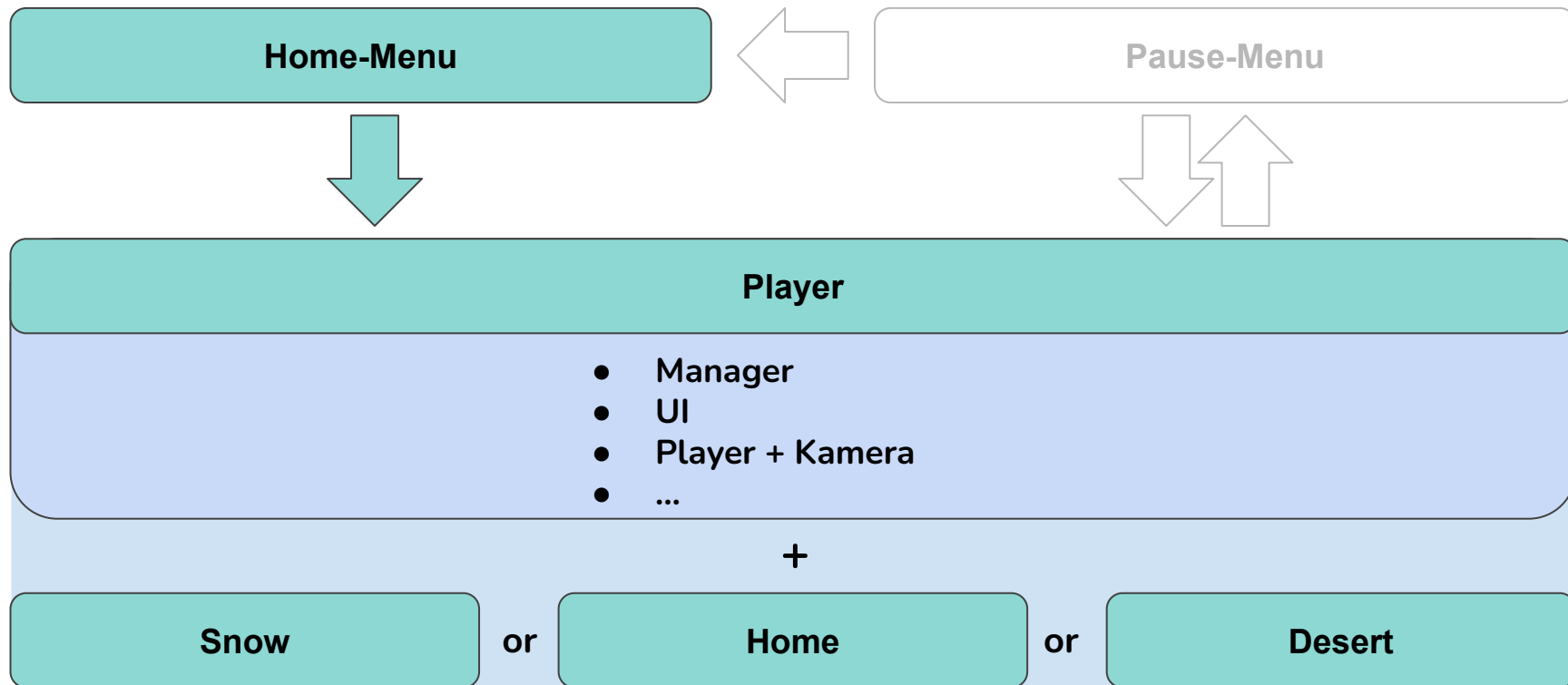
Blacksmith Saga - Zielsetzung

- **Schmiede-Management-Simulation** mit **Welterkundung** und **Ressourcenerschließung**
- **Quest- und Craftingsystem**, um **Geld** und **Ruf** zu verdienen
- **Kampfsystem**, um eine kleine Herausforderung zu bieten





Szenen





- Lebensanzeige
- Ruf-Anzeige
- Gold-Anzeige

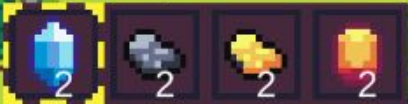
- Tages-Anzeige



- Anzeige für Item und Name
- Belohnung
- Abzugebende Ressourcen

- Inventar (Ressourcen)

- Queststatus



Blue ring of the sky

	 5	 5
	Not required	 2
	1	 Not required



Quest System

Letterbox

isNear
letterBoxUi



QuestItemAssets

armor
ringBlue
ringRed
sword
shield



QuestManager

suggestedQuest
questOngoing

generateQuest()
acceptQuest()
completeQuest()
...

Quest

rewardFame
rewardGold
isAccepted
questItem

generateFameBasedOnItem()
...

QuestItem

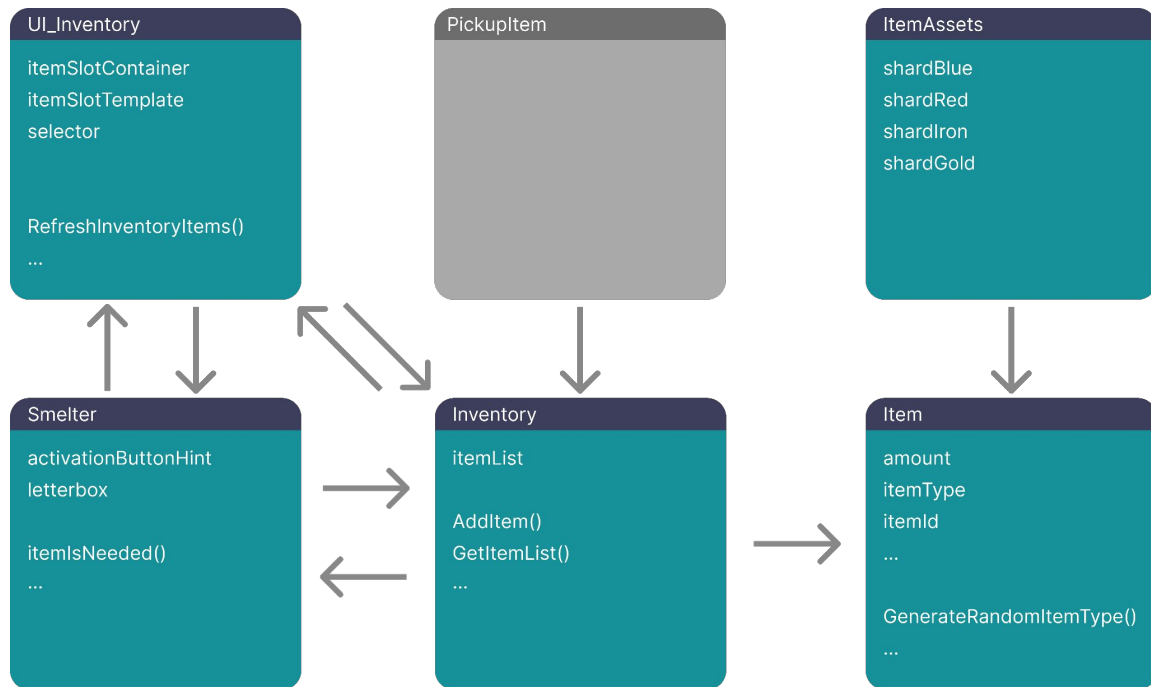
title
itemType
itemMaterial
nRed

GenerateRandomItemType()
...





Crafting System





Arbeitsaufteilung (Aufwand/Schwerpunkte)

Nikita	Justin	Adrian
	Assets (Sprites)	
Ressourcen		
Craftingsystem	Szenen	
Questsystem	Playercontroller	Home-Menü/ Pausen-Menü
Audio	Animationen	
User-Interface		
	Kampfsystem	



Zukünftige Umsetzungen

- Pausenmenü
- MainMenü
 - verschiedene Einstellungen einfügen
- detailliertes Craftingsystem
 - mehr Ressourcen
- ausgebautes Questsystem
 - UserInterfaces verbessern
- Gegner
 - höhere Auswahl an Gegnern, abhängig der Biome
- Shopsystem einfügen





Probleme

Allgemein:

- abgesprochene Zeitpläne einhalten/ Terminfindung
 - teilweise Blockade durch fehlende Implementierungen durch Gruppenmitglieder
- Zeitmanagement
- zum Teil verschiedene Ansätze



**Vielen Dank für eure
Aufmerksamkeit!**

