

Blacksmith Saga

Von Justin Noske, Adrian Hettstedt und Nik
Studenikin



Projektbeschreibung

- **Schmiede-Management-Simulation** mit **Welterkundung** und **Ressourcenerschließung**
- soll Elemente von klassischen **2D-Fantasy**-Spielen beinhalten
 - Beispiele: Anvil Saga, Dwerve, Stardew Valley, Graveyard Keeper, (Legend of Zelda), usw.
- **Genre:** Simulation, Abenteuer, RPG, Indie



Spielcharakteristik

- Spielmodus:

Singleplayer
- Perspektive:

Top Down
- Plattform:

PC
- Zielgruppe:

6+
- Grafik:

2D, Pixel Art
- Anforderungen:

geringe technische Anforderungen
(ein Toaster wird es schaffen)
- Bonus:

Controller Support



Project Design Document

Blacksmith Saga

Project Concept

1

Player Control

You control a

Blacksmith

in this

top down

game

where

keyboard+mouse (controller)

makes the player

walk, fight and interact

2

Basic Gameplay

During the game,

Quests and mini battles

appear

from

entering different maps

and the goal of the game is to

complete the battles, craft new items and expansion of the own forge

3

Sound & Effects

There will be sound effects

for crafting and interactions

and particle effects

build new items, fights

[optional] There will also be

background music

4

Gameplay Mechanics

As the game progresses,

build new items and complete the quests

making it

unlock the next biom

[optional] There will also be

5

User Interface

The

skill level

will

increase

whenever

when the player receives a new item

At the start of the game, the title

Blacksmith Saga

will appear

and the game will end when

when the final quest is completed

6

Other Features

Charakter + Story

- **Mindestmaß an Story**
(Gameplay ist im Mittelpunkt)
- Ein **Schmied** kommt in ein Land voll mit **magischen Mineralien** und will daraus ein **Geschäft** machen
- Je mehr er arbeitet, desto mehr wird er **bekannt**
(daraus können zusätzliche Begegnungen/Quests entstehen)



Project Design Document

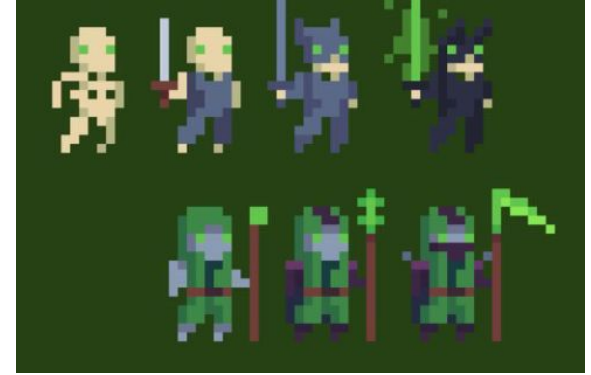
Blacksmith
Saga

Project Concept

1 Player Control	You control a Blacksmith	in this top down	game
	where keyboard+mouse (controller)	makes the player walk, fight and interact	
2 Basic Gameplay	During the game, Quests and mini battles	appear	from entering different maps
	and the goal of the game is to complete the battles, craft new items and expansion of the own forge		
3 Sound & Effects	There will be sound effects for crafting and interactions	and particle effects build new items, fights	
	[optional] There will also be background music		
4 Gameplay Mechanics	As the game progresses, build new items and complete the quests	making it unlock the next biom	
	[optional] There will also be		
5 User Interface	The skill level	will increase	whenever when the player receives a new item
	At the start of the game, the title Blacksmith Saga	will appear	and the game will end when when the final quest is completed
6 Other Features			

Grafikstil und Leveldesign

- **Stil:** 2D Pixel Art (**16bit**), Top-Down angewinkelt
- **Grafikstil:** minimalistisch, kontrastvoll und einzigartig
- **Leveldesign:** unterschiedliche Biome (Wald, Schnee, Höhle)



Gameplay

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

Optional:

- **Tag-Nacht-Zyklus** (schlafen um nächsten Tag zu starten)
- **Bosse** für besondere Materialien



Auftragaufnahme



Quest von einem Auftraggeber wird angenommen



Ressourcenbeschaffung



Der Schmied begibt sich in die Welt um entsprechende Mineralien und Bestandteile zu finden



Crafting



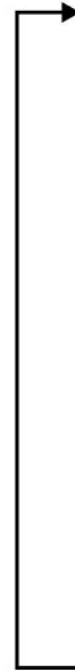
Alle gesammelten Elemente werden in ein Item umgewandelt. Das erfolgt durch Nutzung von unterschiedlichen Schmiedewerkzeugen



Auftragabgabe



Der Käufer kriegt sein Item und wir kriegen das Geld oder andere vereinbarte Leistung



Erste eigene Assets



Teamstruktur & Rollen

Aktuell noch keine klare Aufteilung, da gemeinsame Zusammenarbeit

Geplante gemeinsame Implementierungen:

- Charaktererstellung und -controller
- Gegner + Kampfsystem
- Items (Crafting und Abbau)

Voraussichtlich wird **jedes Gruppenmitglied** ein **eigenes Biom** mit eigenen Gegnern und Ressourcen erstellen



Zeitplan und Meilensteine

- Bis Ende des Jahres:
 - erste Entwürfe der Biome erstellen
 - Kampfsystem und Gegner erstellen
 - Crafting-Möglichkeiten einfügen
 - Auftragssystem entwerfen
 - Assets fertigstellen
- Bis zur Endabgabe:
 - Finalisierung der Biome
 - Aufträge und "Story" implementieren
 - möglichst Sounds und Musik einfügen
 - Optionale Punkte (wenn möglich)
- Abgabe



Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit!



Fragen ?