Ablauf Präsentation

# Begrüßung

# Ablauf

# Game Design

1. Idee
   1. hat vor x monaten begonnen – zusammen spiel machen wollen ffa? Jo! Nice! Los geht’s, erster prototyp, kein plan von nix
   2. Die Grundidee war irgendwas zu programmieren.
   3. Aus Irgendwas wurde dann schnell ein Spiel und dann irgendwie ein Kartenspiel.
2. Was ist das für ein Spiel
   1. Runden Basiertes Kartenspiel
3. Woraus besteht es?
   1. Verschiedenen Spielen Nennen!!!
4. Aufbau einer Karte
   1. Erklären & Überleitung zu Spielmechanik

# Spiel Mechanik

1. Card Selection Screen
   1. Maximale & minimale Kartenanzahl
   2. 18 Karten momentan
2. Grundsätzlicher Aufbau des Spiels (
   1. Verschiedene Bereiche erklären
      1. Burg
      2. Runde
      3. Felder
      4. Mauer
   2. Mana Regeneration erklären
      * 1. Vergleiche zu Anderen Spielen
           1. Clash Royal
3. Aktionen in einem Spiel
   1. Angreifen
   2. Felder einnehmen
      1. Kosten !!

# Umsetzung

1. Eigentlich zu groß für eine FFA
   1. Hatten schon davor angefangen Anfangs
2. Überleitung zu Entwicklung

# Entwicklung

1. Entwicklungsschritte
   1. 1. Prototyp
      1. keine Idee, wie genau mechaniken, haben gebrainstormt und irgendwann einfach einen Prototypen entworfen. (Bild, Idee Schachbrettmuster, Karten wie der Bauernhof und eine Splashmana Karte waren schon grob skizziert von der Idee)
      2. Im Endeffekt wurde das Spiel simpler/ ist bis jetzt simpler als ursprünglich angedacht.
      3. Wollten verschiedene Arten von Mana, verschiedene Kartentypen + Kartenupgradesystem. (Bilder zeigen)
   2. Neue Struktur
      1. Das Spiel nahm dann mit der Zeit zunehmend Form an und ganz viel Designmäßig und an Balancing ist in der FFA Woche geschehen.
   3. FFA-Woche
      1. Jola ist beigetreten um uns mit den Grafiken für die Karten auszuhelfen.
2. Genutzte Programme
   1. Verwendete Programme,
      1. Programmiersprache
         1. Das Spiel wurde zu 100% in der Programmiersprache Python geschrieben.
      2. (Python (pyglet),
         1. Das Modul, welches wir zur Spielprogrammierung verwendeten, heißt Pyglet und verfügt über alle notwendigen Klassen, um ein 2D oder 3D Spiel in Python umzusetzen. Beispiele für diese Klassen sind, die Window (oder Fenster) Class für das Programmfenster und die Sprite Class um Bilder im Fenster einfügen zu können.
      3. GitHub
         1. Damit gleichzeitig am Programm arbeiten konnten, haben wir eine Art Cloud für Entwickler verwendet. GitHub ermöglicht quasi, den Code hochzuladen und mit den anderen zu Teilen, außerdem können Veränderungen im Code, solange sie nicht dieselben Zeilen beeinflussen, zusammengeführt werden.
      4. GIMP
      5. Visual Studio Code
      6. Paint
      7. PP(!))