**Der Zauberwald**

**Beschreibung:**

Das Spiel befindet sich noch in der Entwicklung allerdings  
kann man schon mit einigen Modulen spielen w.z.b.

**Autospiel:**

* hier kann man zuschauen und muss nix weiter machen der Autospielmodus wird mit Game Over beendet

**Self Spiel:**

hier startet der User mit 0 Energie und 0 Ressourcen

* Ressourcen wie Holz und Pflanzen sammeln
* zu einen Manaschrein gehen und meditieren   
  dieses setzt eine gewisse Anzahl an Ressourcen voraus
* beim Meditieren erhält der User Energie   
  Manna bei einer Magier Klassen und  
  Stamina bei einer Krieger Klassen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Klassen:** | | | |
| **Charakter** | | | |
| **Eigenschaften**  die die untergeordneten Klassen erben  wie z.B. name, hitpoints … | | | |
| **Methoden**  die die untergeordneten Klassen erben wie z.B.  aufs Spielfeld platzieren  bewegen  Trank herstellen TODO  Trank benutzen | | | |
| **MageClass(**Charakter**)** | | **FighterClass(**Charakter**)** | |
| **Eigenschaften**  die die untergeordneten Magie Klassen erben  wie z.B. mana, spellbook … | | **Eigenschaften**  die die untergeordneten Fighter Klassen erben  wie z.B. stamina, combatslill … | |
| **Methoden**  mag\_auto\_attack (auto modus)  mag\_attack (self modus) TODO | | **Methoden**  fight\_auto\_attack (auto modus)  fight\_attack (self modus) TODO | |
| **Wizard(**MageClass**)** | **Witch(**MageClass**)** | **Warrior(**FighterClass**)** | **Offen(**FighterClass**)** |
| **Eigenschaften** | **Eigenschaften** | **Eigenschaften** | **Eigenschaften** |
| **Methoden** | **Methoden** | **Methoden** | **Methoden** |
| **Spieler vs. KI** | | **KI vs. KI** | |
| Kann auf mehr Klassen erweitert werden   * Klasse auswählen:   (w) Wizard, (h) Hexe oder (k) Krieger   * Einen Namen der Klasse geben * Spieler kann eine von 3 Kartengrößen mit (s), (m) oder (b) wählen. | | * Wählt zufällig 2 Klassen aus * Eine von 3 Karten wird zufällig erstellt | |
| **Karten**  small(s) = 5 \* 5 Felder  medium(m) = 10 \* 10 Felder  big(b) = 15 \* 15 Felder | | | |
| Spieler und KI werden zufällig auf der Karte platziert | | KI und KI werden zufällig auf der Karte platziert | |
| (K.I. bewegen TODO)  Spieler und K.I. bewegen sich abwechselnd  auf einander zu.  8 Richtungen stehen zu Auswahl | | K.I.’s bewegen sich auf einander zu und  treffen sich auf ein Feld. | |
| Spieler startet mit 0 Mana und 0 Tränken  Zutaten für meditieren und Tränke sammeln  kann nur eine bestimmte Anzahl einsammeln und herstellen (cap)   * Holz hacken einsammeln * Pflanzen sammeln * zum Mana Schrein gehen und meditieren, erfordert eine Anzahl an Ressourcen. Feuer machen, Ressourcen werden vom Inventar abgezogen. beim Meditieren wird eine gewisse Anzahl an  Energie(Sta .oder Ma.) wieder hergestellt * Tränke aus den Pflanzen herstellen TODO | |  | |
|  | | **Kampfbeginn:**  Die K.I. die sich zuletzt nicht bewegt hat fängt an.  es wird geprüft ob es sich um eine Magier Klasse oder Fighter Klasse handelt  je nach Klasse wird die Methode  mag\_auto\_attack oder  fight\_auto\_attack ausgeführt  sowie eine Klasse 0 Hit Points hat ist der Kampf zu Ende und es erfolgt eine Auswertung wer gewonnen hat.  Danach Game Over | |

**Lot:**

* **Steinstiel Pilz (Heal)**
  + Pilz Hut 1
  + Pilzstiel 1
* **Hanke Ranke(Mana)**
  + Rankensporen 3 -10
  + Rankensaft 3 – 5

**Item**

* Pilz Hut 2
* Pilz Stiel 2
* Rankensporen 10
* Rankensaft 6

**Tränke Potion**

* **Heiltrank**
  + Pilz Hut 1
  + Pilzstiel 1
* **Mannatrank**
  + Rankensporen 5
  + Rankensaft 3

**Karten**

* 2d Liste Größe kann ausgewählt werden
* per Radom Liste mit Bäumen, Lot und Gegnern füllen