

# Card Clash



Roland  
Bauer



# Konzept

„Card Clash“ ist ein taktisches Kartenspiel mit Glückselementen, in dem man gegen verschiedene Gegner antreten und sie besiegen muss. Es wurde inspiriert vom Spiel *Guild of Dungeoneering*.

Im Spiel übernimmt man die Rolle eines Kämpfers, der durch das Land reist, um nach Hause zu gelangen. Doch auf dem Weg lauern überall Gegner, die ihn ausrauben wollen.



Um sie besiegen zu können, kämpft man mit seinen eigenen Karten gegen die Gegner. Jeder Gegner hat einen Kartenstapel und zieht eine Karte. Diese kann entweder einen Angriff oder eine Verteidigung darstellen.

Der Spieler zieht drei Karten und kann entscheiden, welche er ausspielen möchte. Da der Gegner keine Karte auswählen darf, beginnt er den Kampf, und danach ist der Kämpfer an der Reihe.



Um einen Angriff zu starten, gibt es zwei Möglichkeiten: einen normalen Schlag oder einen magischen Angriff.



Um diese zu blocken, kann man entweder einen Universal-Blocker oder speziell dafür vorgesehene Karten verwenden.

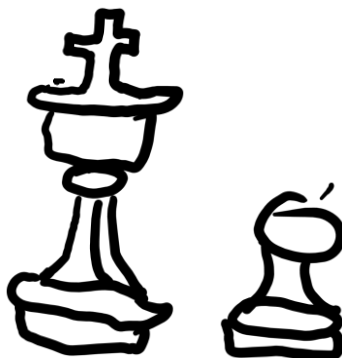


Angriffs- und Verteidigungskarten – oder Karten, die beides kombinieren – können in verschiedenen Varianten vorkommen.

Nach jedem Sieg gewinnt man Gold und kann damit Rüstungen kaufen, die dem Spieler verschiedene Vorteile bringen.



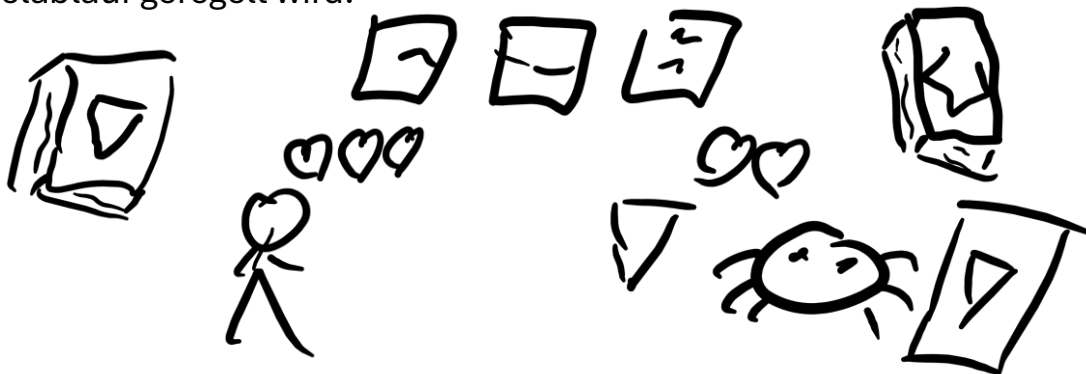
Das Spiel richtet sich an diejenigen, die taktisches Gameplay mit einem Hauch von Glück kombinieren möchten, um eine spannende Herausforderung zu erleben.



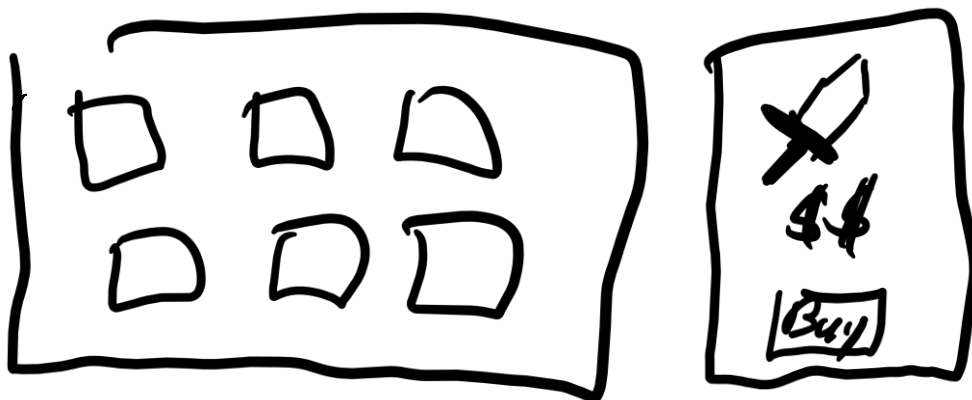
# Generierung

Man spielt gegen verschiedenste Gegner. Diese Gegner sind Objekte, die beliebig platziert werden können und dynamisch generiert werden.

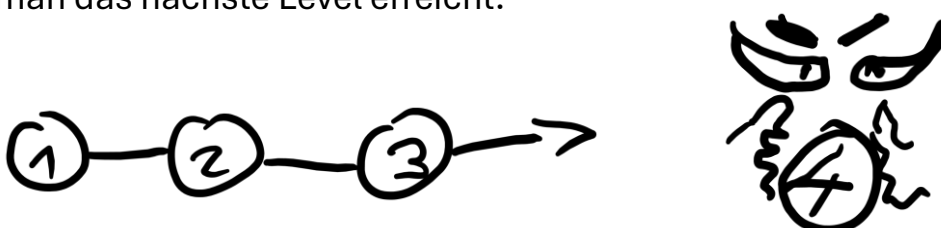
Für einen Kampf gelangt man auf eine separate Unterseite, auf der der Spielablauf geregelt wird.



Eine weitere Unterseite führt zum Shop, in dem sich verschiedene Vorteile kaufen lassen. Dafür kann ein JSON-Format genutzt werden, um kosmetische Gegenstände zu speichern. Der Shop wird dann dynamisch generiert.



Das Spiel enthält eine kleine Karte, ähnlich wie in *Super Mario*, über die man das nächste Level erreicht.



Es werden verschiedene Objekte erstellt, darunter Karten, kosmetische Gegenstände, Spieler und Gegner.

## Player



## Monster

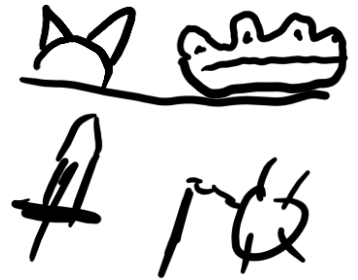


## Karten



# Dynamisierung & Interaktion

Für den User besteht die Interaktionsmöglichkeit darin, gegen verschiedene Gegner zu spielen. Dabei muss er taktisch vorgehen und entscheiden, welche Gegenstände er im Shop kaufen sollte, um sich zu verbessern.



Wie bereits erwähnt, wird der Shop dynamisch generiert, da die kosmetischen Gegenstände in einem JSON gespeichert werden. Dies ermöglicht eine flexible Shop-Erstellung, ähnlich wie bei einer API.

Der User hat außerdem die Möglichkeit, seinen Charakter zu benennen und ihn individuell auf einen Kampf vorzubereiten.

Cyrez

