

2020-11-20 Besprechungsnotizen - 3. phys. Treffen

Datum

20 Nov 2020

Teilnehmer

- Moritz Helmlí
- Vincent Martin

Ziele

- Feststellen des Status Quo
- Erstes Ausmachen von Baustellen
- Besprechen des Kanban-Boards

Diskussionspunkte

Zeit	Eintrag	Notizen
20 min	Meet & Greet	
60 min	Referenzmaterial erörtern	Primär • Magic tG • Hearthstone • YuGiOh • Gloom • Smash Up • Zauberzoff • yomi Sekundär • Fantasy Realms • Alcymia • Keyforge • Soulaween • Eclipse ? • 7 Wonders Duel
85 min	Game Design Concepts & Decisions	• Catch Up Mechanic? ○ wahrscheinlich nicht nötig

- optimale
Spieler*innenzahl?
 - 3-4, aber ab 2 -
vielleicht bis 5?

- Komplexe Karten aufbrechen, um
 - einzelne Konzepte testbar zu machen
 - => schwierig – Kartenvalue "berechenbar" machen (Wertigkeit anhand von Power+Fähigkeiten)
 - Vanilla-Kreatur bspw. 150-170 (pow); 4 / 5 (init)
 - vgl. HS 4-Mana 4/5, MtG 2-Mana 2/3 etc.
 - für Spells/Traps noch schwieriger
 - Abschätzen des Effekts eines Spells
 - Balancing über
 1. Anzahl Targets
 2. Art des Effekts
 3. Init-Wert
 - einzelne Karten systematisch designen zu können
 - s.o., müsste eventuell refined werden, Karten müssen allerdings nicht sooo sehr gebalancet sein, solange sie sich in einem bestimmten Bereich befinden (wegen geteiltem Deck)

		• ab wann Blindtests? ○ N.N. • wie Zwischentests? ○ Deck zu Testzwecken verkleinern, geringere Punktezahlen für kürzere Matches etc. ○ möglichst nach jeder mittleren und auf jeden Fall nach jeder größeren Änderung ○ Vermutlich hauptsächlich online wg. Corona und Effizienz? • Kombo-Effekte...? ○ Gnome... aber an sich nicht so relevant (Vinc ent Martin?), weil auch nur "eine Art von Effekt"? • Was passiert, wenn eine Kreatur mehr Debuff erhält, als sie Stärke hat? 1. stirbt eventuell 2. geht auf null eventuell 3. negativ-Wert nein.
10 min	Projekt management besprechen	Konzept: Kanban via Trello, in den Spalten zunächst testweise Limits. • Erste Spalte: Backlog (kein Limit) ○ enthält alle (auch wieder) neuen /unbearbeiteten Aufgaben

- Zweite Spalte: ToDo next (5)
 - P.O. schiebt Tasks aus Backlog in diese Spalte, bis 5 darin sind.
 - jeder kann sich hieraus Aufgaben wählen, soweit er in der nächsten Spalte Kapazität hat
- Dritte Spalte: In Bearbeitung (4 – oder: 2 p. P.?)
 - hier befinden sich die aktuell bearbeiteten Aufgaben
- Vierte Spalte: Review Ready (kein Limit)
 - abgearbeitete Aufgaben, fertig für das Review durch den Teampartner
- Fünfte Spalte: Review (2)
 - umgesetzte Aufgaben, die sich im Review befinden
- Sechste Spalte: Test Ready (kein Limit)
 - Aufgaben, die reviewt wurden und getestet werden sollen
 - Wird von nicht zu testenden Umsetzungen übersprungen
- Siebte Spalte: Testing (2)
 - Umgesetztes, was aktuell getestet wird
 - Wird von nicht zu testenden Umsetzungen übersprungen

		• Achte Spalte: Dokumentieren (kein Limit ) ○ Getestete oder nicht zu testende Änderungen, die dokumentiert werden müssen • Neunte Spalte: Fertig (kein Limit) ○ alle abgeschlossenen Tickets • Zehnte Spalte: Abgebrochen/Verworfen (kein Limit) ○ Tickets, die an irgendeinem Punkt aus der Kanban-Pipeline geflogen sind
05 min	Dokumentation	• Jira-Wiki-Bereich anlegen ○ Doku über Gamesmaster-Wiki • Projektantrag fertigstellen

Handlungspunkte

