

2020-11-28 Besprechungsnotizen - 4. phys. Treffen

Datum

28 Nov 2020

Teilnehmer

- Moritz Helmlı
- Vincent Martin

Ziele

- Playtest des aktuellen Prototypen
- Trello-Kanban-Vorgaben festlegen

Diskussionspunkte

| Zeit | Eintrag | Notizen |
|--------|--------------|---|
| 15 min | Meet & Greet | |
| 5 min | Setup Avos | Karte ausgebreitet, Karten sortiert und gemischt... |
| 3 min | Rules | Aktuellen Regelstand besprochen. Rule Changes since last session / focus: <ul style="list-style-type: none">• starting hand: 4 creatures, 2 spells, 1 bluff• draw = 2 / level• Ruhm zu Beginn: random• hinzubeschwören: binär!• Punkte/Level: 25/40/50<ul style="list-style-type: none">○ Punkte z. Sieg: 100 |
| 95 min | Spiel | Fragen während des Spiels: |

- wie VP darstellen? (im Playtest geschrieben)
- sollten Effekte optional sein, bzw. einzelne?
- sind max-Werte sinnvoll bzw. zu generös? (im Playtest erst in der letzten Runde relevant)
- mind control (Ruf des Anführers): was passiert mit noch nicht getriggerten Kreaturen, die übernommen werden?
- sinnvolle max-Handsize? (10, 12? weniger?)
- Magus d. Zirkels: Spell ohne Slot wirken? Also zwei Spells+/Runde
- Siegelschutz, s. Magus d. Zirkels ("instants" spielbar, wenn Spell Slot bereits belegt)
- Sumo-Karawane 

Ideen/Input während des Spiels:

- Mechanik: Upkeep (triggert jede Runde)
- nicht-permanenter Buff eventuell unintuitiv (vielleicht nur aktuelle Formulierung? Also, alles, was bei ETB bereits liegt, wird gebufft o.ä.)
- "Kartentyp" Equipment /Enchantment (eventuell in den Spell-Karten), an Kreaturen angelegt
- Bluff-Karte für Spells oder Kreaturen nutzbar machen?
- lieber zu viele Karten designen und aussortieren als genau richtige Anzahl...

Winning Player's Strategy:

- Runenmeister etwas op
- Gnom-Langfinger + Nachschub into Nachschub
- Siegelschutz als bekanntes Backup (immun evtl. zu mächtig)
- Letztes Level: Sumo-Karawane (op, wenn man zwei Karten hat, die nicht mehr gespielt werden können bspw. Gletscher Gigant - und der Gegner nur noch 2 Karten)
- Froststrahl super, wenn man absehbar in der letzten Runde / letztes Level ist

| | | |
|--------|---------------|---|
| 30 min | Kanban bespr. | <p>Feste Kategorien, zunächst vereinbart:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rules: Regeländerungen und Ausformulierung von Regeln (welche genau, folgt nach der Kategorie) • Cards: einzelne Karten entwerfen ("create a card"), alle Karten von einem Typ betrachten (alle Auren, alle Dora etc.) • QA: (Qualitätssicherung) alle Karten bzw. alle Regeln anhand eines Gesichtspunktes überprüfen und ggf. abändern • Mechanik: Bearbeiten einer einzelnen Mechanik, bspw. Draw, Max-Limit, Power, Init.; Bsp.: <i>Mechanik: Initiative: Spell-Initiative: Balancing.</i> oder: <i>Mechanik: Max-Limit sinnvoll?</i> • Design: abstrakt /theoretisch/eventuell nicht zu implementieren (z.B. Could-Have, Nice-to-have), Meta-Überlegungen, Erweiterungsmöglichkeiten - festzuhalten im Wiki • Research: Nachforschung zu bestimmten Themenpunkten (bspw. Marktanalyse etc.) |
|--------|---------------|---|

Handlungspunkte

- Runenmeister* überarbeiten
- Nachschub* bzw. allgemein Draw im Auge behalten
- Handsize-Maximum festlegen
- Sumo-Karawane evtl. überarbeiten
- Effekte optional/obligatorisch

