

Ressourcen

Trello-Kanban-Board:

<https://trello.com/b/ErByD2R1/projekt>

Tags für die Tickets:

- **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.: *Mechanik: Initiative: Sp*
Initiative: Balancing. oder: *Mechanik: Max-Limit sinnvoll?*
- **Design:** abstrakt/theoretisch/eventuell nicht zu implementieren (z.B. Could-Have, Nice-to-have), Meta-Überlegung
Erweiterungsmöglichkeiten – festzuhalten im Wiki
- **Research:** Nachforschung zu bestimmten Themenpunkten (bspw. Marktanalyse etc.)
- **Doku:** Abgleichen/übertragen mit/auf Wiki
- **Meta:** Arbeiten an der Infrastruktur und Orga-Arbeiten (GoogleDoc, Sheets, Präsentationen, Vor- und Nachbereiten v
Playtests etc.)

Ideen-Dump

Regeln:

- Gendern: Eventuell eleganter möglich durch direkte Ansprache ("Du"/"Ihr") oder Verwendung konkreter Beispiele ("Alice & Bob")

Karten – Kreaturen:

- Play – Tutor eine Kreatur aufs Spielfeld – Effekt
- Passiv: "verdopple den Wert aller deiner x (bspw. Gnome), die nach dieser gespielt werden"
- Play(/beliebig) "ALLE x +y" (auch gegnerische!)

Karten – Sprüche:

- Zauber verdeckt spielen und aufdecken nicht erzwingen. Triggerzeitpunkt wird zu Beginn angesagt, wenn dieser erreicht ist, kann Player entscheiden, ob sie:er aufdecken und auslösen möchte
 - bei Rundenende kommen nicht ausgelöste Karten wieder auf die Hand? Oder abgelegt? Welchen Vorteil hätte ein nicht ausgelöste Karte, wenn sie danach trotzdem verloren geht?
- Zubeschwören auch nach Abhandlung von Spells möglich? Eventuell bestimmte Spells, die dies ermöglichen

Anderes

- max 4 pro Reihe regulär, um Spielfeld zu begrenzen/übersichtlich zu halten? (vgl. YuGiOh)
Wie wirkt das mit Gnom-Kombo (u.ä.)?
- Handkarten organisieren/verbessern als Teil des Zuges (draw & discard 1)
- Handkartenlimit und -discard
- Effekte: passiv, play...? mehr? trigger? (end of turn?)

Backlog: Dinge, die geändert werden müssen

- Bezeichnungen:
 - Initiativwert
 - Ruhmwert
- Gendern (Regeln)
- Festlegen der "Völker" (or whatevs)
- ...