

# 2022-06-01 Besprechungsnotizen

## Datum

01 Jun 2022

## Teilnehmer

- Moritz Helmlı
- Vincent Martin

## Diskussionspunkte

TOP	Eintrag	Wer	Notizen
1	Gegenseitiges Update	-	<ul style="list-style-type: none"><li>• Moritz braucht Hilfe zur Wiki</li><li>• Vincent hat einen riesigen "Overhaul" zum Projekt</li></ul>
2	Revamp Avos	Vincent	

- letzte Version wurde mehrfach getestet, auch mit außenstehenden Personen.
  - Gewinner\*in einer Runde musste nicht unbedingt viel committen, also kaum Ausgleich für Passen /Catchup
  - Initiativleiste wurde vereinfacht, fühlte sich dann aber oft überflüssig an
  - Effekte zu kleinteilig, nicht genug "Flow", zu "hakelig" mehr Poker, mehr Entscheidungsmöglichkeiten
  - Chips als Einsatz etc.
  - Welche Symbole /Mechaniken ließen sich noch verkürzen?
  - Initiative ggf. durch Reihenspiel ersetzen? (Ist das Init.-System fundamental für das Spiel? Kann auf 1-4 gekürzt werden, oder komplett weg?)

- Stärkewerte noch einmal durch 50 geteilt, dadurch einstellige Wertebereiche, schnellere Berechnung
- Was ist der Vorteil beim "Folden"?
  - nur zusätzlich keine Chips zu verlieren?
  - eine Art "Trostpreis" /Anreiz bieten?
- Handkarten-Ressourcenmanagement
  - z.B. bei Beginn jedes Levels aufziehen, neue Hand, Mulligan?
  - Keyforge-"Archivieren"
- Zubeschwören- + Max-Limit-Angabe durch System mit ergänzenden roten /grünen Balken ersetzen
- Kreaturentypen komplett durch Symbole ersetzen
- Zauber komplett entfernt!

3

Doku

Moritz

1. Prototypen  
herauskristallisieren:

a. Fotos, Dropbox-  
Ordner:

- i. Concept Art
- ii. Alpha-  
Version (1.2  
im ersten  
Pitch  
gezeigt,  
Papierprotot  
yp)
- iii. 2.1 erste  
online  
spielbare  
Version /  
designnt für  
digital
- iv. Anfang 2020  
(Gamma)  
50er Schritte  
Stärke, Init  
gekürzt,  
Draw  
verändert  
etc.
- v. Juni 2020  
(Delta)  
keine  
Zauber,  
einstellige  
Stärke,  
erneut  
gekürzte  
Init?

2. was **muss** rein?
  - a. Zielsetzung  
(strategisches Kartenspiel mit ähnlichen Mechaniken wie Poker, Push-Your-Luck)
  - b. Kernkonzept
  - c. Versionsverlauf /Geschichte
    - i. Galerien mit Kurzkomentar der Features der jew. Version; ggf. Gründe für Änderungen. Evtl. auch Einzelbilder, nach Verfügbarkeit.
  - d. Database Publishing
  - e. aktueller Stand / in Bearbeitung finaler Stand
  - f. Fazit & Ausblick
3. bei Rückfragen "Fragenkatalog" - Austausch via Chat, Antwort i.d.R. als Sprachnachricht

4	Timeline	-	<p>Design, Testing &amp; Polishing mind. ein Monat.</p> <p>Produktion 2-3 Wochen (Druck Karten, Karton) währenddessen Produktvideo oä</p> <p>Abgabe im August: keine Massenproduktion, aber "hübscher" Prototyp, den man so einem Verlag pitchen könnte oder Leuten für Blindtests in die Hand drücken, ohne, dass sie weitere Infos benötigen. Balancing und Illustrationen weitgehend vorhanden.</p>
5	Mails	Moritz	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Abgabe wann? Ende August/Anfang September mögl?</li> <li>● "Ummünzen" auf Projekt C, wie &amp; was wird noch benötigt?</li> </ul>
6	Spielmechaniken	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Folden, Handkartenmanagement, Initiative und keine Zauber.</li> <li>● Player Elimination im neuesten Prototypen muss gehandelt werden: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ entweder Zeit danach verkürzen oder Elimination unwahrscheinlicher machen (nicht spielen macht keinen Spaß)</li> </ul> </li> <li>● Zeit im Blick behalten (Blinds über Zeit steigern z. B.), um kurzes Spiel zu behalten</li> </ul>

7	ToDo	-	s.u.
---	------	---	------

## Handlungspunkte für die kommenden zwei Wochen

- Vincent Martin
  - neue Regeln stichpunktartig fertigstellen
  - Karten überarbeiten
  
- Moritz Helmlı
  - Besprechungsnotizen zur Verf. stellen
  - Hebecker-Mail schreiben
  - Versionen-Doku angehen