

# Cutting Cards

**MMB – 5 Semester**

## Team

**Tiziano Bracone (3D Modeling, Animation, Management)**

**Annika Beck (Game art, Design)**

**Lars Maier (Game Dev, Game Director)**

## Motivation

**Blender lernen und Wissen praktisch anwenden**

**Concept Art umsetzen, Umfang von Game Art selbst sehen**

**Indie-Game programmieren, Programmiererfahrung sammeln**

**Software:**



# Game

## Genre

Singleplayer, Roguelike, Deckbuilding

## Gameplay

Spieler besiegt Gegner mit Karten und Relikten

Durch Gegner besiegen sammelt der Spieler Karten und Relikte

Spieler und Monster werden exponentiell stärker



# Herausforderungen

Zeitmanagement

Auf ein Ziel klar einigen

Anzahl an Assets / Scope

