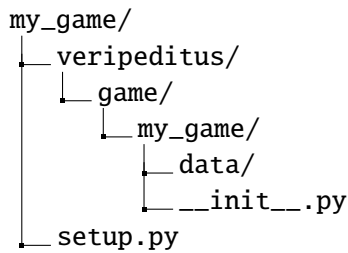


## 1 Wie ist eine Game Cartridge aufgebaut?

Eine Game Cartridge für Veripeditus ist ein ganz normales Python-Paket. Dabei gibt es eine einfache Verzeichnisstruktur, die eingehalten werden muss, damit Python die Module des Spiels findet.



In der Datei `setup.py` steht Code, den Python braucht, um dein Spiel später zu installieren. Wie man diesen Code schreibt oder bearbeitet, musst du zunächst einmal nicht wissen - Veripeditus kann das gesamte Spielverzeichnis mit dem Grundgerüst für dich erstellen. Das geht ganz einfach mit einem Shell-Kommando:

```
$ veripeditus-newgame "Mein neues Spiel"
```

Wenn du dieses Kommando ausführst, entsteht im aktuellen Verzeichnis ein neues Verzeichnis mit dem Namen `mein_neues_spiel`.

**Für Experten:** Das neu angelegte Verzeichnis ist ein git-Repository.

## 2 Das Grundgerüst des Spielmoduls

Nachdem du dein neues Spiel angelegt hast, befindet sich in der Datei `__init__.py` das Grundgerüst des ersten Spielmoduls. Es enthält einige Angaben zu deinem Spiel und eine leere Spielerklasse:

```

from veripeditus import framework as f

NAME = 'Mein neues Spiel'
DESCRIPTION = ''
AUTHOR = ''
LICENSE = ''
VERSION = '0.1'

class Player(f.Player):
    pass

```

In dieses Grundgerüst kannst du nun deine Spielobjekte eibauen und die Metadaten anpassen!

