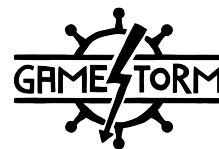


ABSTRAKCYJNA GRA BEZ TYTUŁU

mini



W „Abstrakcyjnej grze bez tytułu” wcielicie się w Postacie, będziecie chodzić po planszy i zagrywać karty ataku...

LICZBA GRACZY:

2

KOMPONENTY:

- Plansza
- Pionki postaci – 2 szt.
- Karty postaci – 2 zestawy po 9 kart

ROZPOCZĘCIE ROZGRYWKI:

1. Rozłóżcie planszę na stole.
2. Postawcie pionki Postaci na planszy.
3. Niech każdy gracz potasuje swoje karty i położy je obok siebie w zakrytym stosie.
4. Każda Postać ma 20 punktów życia.
5. Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który najbardziej tego pragnie.

W CZASIE ROZGRYWKI:

Gracze naprzemiennie wykonują swoje tury tak długo aż któraś z Postaci straci wszystkie punkty życia. Wtedy rozgrywka kończy się i wygrywa ta Postać, która przeżyła.

NIE PODOBA SIĘ „ABSTRAKCYJNA GRA BEZ TYTUŁU”? ZRÓBCIE SOBIE LEPSZĄ!

Rozpocznijcie od rozegrania „Abstrakcyjnej gry bez tytułu”. Wprowadźcie do niej wszystkie zmiany, jakich zapagniecie, aby uczynić tę grę lepszą, piękniejszą, ciekawszą i czuć ogólną dumę i radość z procesu tworzenia. Pamiętajcie aby gra była prosta i bardzo szybka, abyście zdążyli wiele razy przetestować jak działa. Warsztaty trwają 2 godziny. W pierwszych 45 minutach zrealizujcie co najmniej 2 punkty z poniżej listy i zróbcie testową rozgrywkę swoich pomysłów. Poniżej znajduje się lista naszych sugestii jakim aspektem projektowania gry warto poświęcić uwagę.

Za każde zrealizowane wyzwanie projektantów i projektantek gier przyznajcie sobie 1 punkt.

PRZEBIEG TURU:

- Pociągnij kartę.
- Porusz się.
- Zaatakuj przeciwnika.

PRZYKŁAD WALKI:

Na karcie jest wartość od 1 do 9. To łączna wartość ruchu i ataku.

To dość łatwe, ale damy Wam przykład. Na karcie jest wartość 6. Jak się poruszysz o 3, to możesz zaatakować Postać przeciwnika z siłą 3. A jak się nie poruszysz wcale, to możesz zaatakować Postać przeciwnika z siłą 6.

Atakowanie Postaci przeciwnika jest możliwe, gdy stoi ona obok Twojej Postaci na planszy.

UWAGI:

Jeśli jakieś zasady nie są zrozumiałe albo ich ewidentnie brakuje, to je sobie wymyślcie i grajcie jak chcecie...

☐ 1. OCZKO MU SIĘ ODLEPIŁO, TEMU MISU

Zagrajcie w Abstrakcyjną grę bez tytułu. Jaki jest według Was największy problem tej gry?

☐ 2. AHOJ PRZYGODO!

Obecnie plansza jest nieco monotonna. Zastanówcie się czy wszystkie pola lub obszary planszy muszą być takie same. Wprowadźcie do gry jakieś urozmaicenia.

☐ 3. PRZECIEŻ TO NIE DZIAŁA

Przetestujcie zmiany, które wprowadziliście w grze. Pogódźcie się z tym, co nie działa, bądźcie dumni z tego, co się udało 😊. Testujcie często!

☐ 4. NAJLEPSZĄ OBRONĄ JEST ATAK

Obecnie karty ataku mają taki sam efekt, różnią się tylko siłą. Co można zrobić, aby gracz chciał i mógł używać różnych kart w zależności od tego, co dzieje się w trakcie gry?

☐ 5. NIE PAMIĘTAM TYTUŁU, ALE OKŁADKA BYŁA CZERWONA

Wymyślcie tytuł gry. Zachęćcie gracza, aby kupić właśnie Wasz produkt.

☐ 6. WPROWADZENIE RACHUNKU RÓŻNICZKOWEGO W PRZEDSZKOLACH ZAKOŃCZYŁO SIĘ FIASKIEM

Dla kogo ma być Wasza gra? Określcie grupę docelową.

☐ 7. LAST BUT NOT LEAST

Obecnie w grze widać ewidentną przewagę pierwszego gracza, bo ma jedną akcję więcej niż drugi gracz. Zmodyfikujcie grę w taki sposób, aby przewaga pierwszego gracza nie była jednoznaczna.

☐ 8. PUDŁO!

W obecnej wersji gry, przy ataku nie występuje żadne ryzyko, a co za tym idzie, nie ma emocji. Poszukajcie sposobu, aby gracze nie byli pewni wyniku ataku.

☐ 9. KÓŁKO I KRZYŻYK? A O CZYM TO JEST?

Obecnie gra jest abstrakcyjna. Nadajcie grze temat. Pamiętajcie, że najlepiej by było jeżeli pasowałby do tego, co dzieje się na planszy.

☐ 10. CIEMNOŚĆ WIDZĘ! CIEMNOŚĆ ...

Korzystanie z gry powinno być wygodne i intuicyjne. Wiele osób nie rozróżnia kolorów - postarajcie się, aby w Waszej grze nie stwarzało to problemów.

☐ 11. BOHATER O TYSIĄCU TWARZY

Obecnie w grze obie postacie są takie same. Co można zrobić żeby gracze chcieli przy kolejnej partii zamienić się postaciami?

☐ 12. CZY TĘ KOSTKĘ MOŻNA ZJEŚĆ?

Każdy wie, że po rzucie kostką można się poruszyć o liczbę oczek, jaka wypadła. Wprowadźcie do gry urozmaicenie - zastosujcie oczywisty komponent w nieoczywisty sposób.

☐ 13. WEŹ 2 JAJKA, KREWETKI, CYNAMON, 10 KG TRUSKAWEK ...

Czy to nie za dużo? Każdy element gry wpływa na jej końcową cenę. Zastanówcie się czy nie macie w swoim prototypie zbędnych komponentów.

☐ 14. NIC TAK NIE JEDNOCZY, JAK WSPÓLNY WRÓG

A może by spróbować połączyć siły? Jakie zmiany trzeba by wprowadzić do gry aby z rywalizacyjnej stała się kooperacyjna?