

Crossroads-Playtest-Notizen

Playtest #9 (v0.6/1.0) am 25.04.2023 (TTS)

1. Änderungen:
 - a. no notes!
2. TO DO:
 - a. (M)Regeln festlegen:
 - i. Ende bei ≥ 41 !
 - ii. Startspieler:in bestimmen
 - iii. was, wenn eine anzuzielende/angezielte Zone leer ist
 - b. (M)Bilder erstellen & einfügen (Regeln, Doku)
 - c. (V) Illustrationen für Maßnahmenkarten fertigstellen
 - d. (V) Spielbrett fertigstellen

Playtest #6-8 am 01.04.2023 (TTS)

#8 (v0.51)

1. Startspieler:in:
 - a. niedrigste Summe Emissionspunkte oder: beliebig auswählen?
2. Kippelemente:
 - a. zu einfach (eventuell auch Glück gehabt, hat sich aber nach zu wenig Druck angefühlt):
 - b. mind. Boreal +1 (Moritz bereits umgesetzt)
3. Maßnahmen:
 - a. thermische Gebäudesanierung und Energiespeichertechnik zu ähnlich
 - b. pflanzliche Ernährung und Energiepreis. (nach Reskinning) Effekte nach Verstetigung! (Eventuell auch allgemein eine Option?)
 - c. Recycling: auch auf Mitspieler:in zielen?
4. Allgemeines:
 - a. Absolut auf 2 Spieler:innen festgelegt.
 - i. falls mehr gewünscht, kann in Teams gespielt werden
 - b. Zielgruppe:
 - i. Alter: 10+ (ob Komplexität des Themas)
 - ii. Leute, die sich mit dem Thema und den Folgen des Klimawandels noch nicht auseinander gesetzt haben, aber prinzipiell interessiert/offen sind
 - iii. Insbesondere Kippelemente des Erdklimasystems und notwendige Maßnahmen werden näher gebracht
5. TODO:
 - a. Änderungsvorschläge aus diesem Playtest umsetzen (inkl. Obergrenze festlegen)
 - b. UI (Vincent Martin):
 - ☒ Illustrationen auswählen/testen
 - ☐ Layout der Karten festlegen, testweise einzelne finalisieren
 - ☐ Kippelementekarten: Reihenfolge (Nr) mit drauf für leichteren Aufbau!
 - ☐ Emissionskarten: Startdeck-Nr. drauf für leichteren Auf-/Abbau!

☐

- ☐ Spielbrett finalisieren
 - ☐ Verstetigungsbereich und "aus dem Spiel entfernt"-bereich mit drauf?
 - ☐ Eventuell ein Counter für die statischen EP durch Kippelemente mit drauf?
- ☐ Zugstruktur vielleicht als einzelne Spielerhilfe-Karte (evtl. zusätzlich zu der Erwähnung auf dem Brett?)
- c. Regeln (Moritz Helmlli):
 - ☐ verschriftlichen:
 - ☒ Spielaufbau
 - ☒ Spielende
 - ☒ Zugstruktur
 - ☒ Was passiert in einer Runde?
 - ☐ "Fluff"?
 - ☐ ggf. illustrieren/Layout?

#7 (v0.5)

1. Kippelemente:
 - a. Permafrost: max 1 EP
 - b. Amazonas: Hand + Ablage + Nachzieh Hand
2. Obergrenze:
 - a. 40, 45, 50?
3. Maßnahmen:
 - a. Energiesparm. & Wasserkraft fast identisch
 - b. Energiepreisreform: gefällt mir thematisch gar nicht

#6 (v0.4)

1. Kippelementekarten:
 - a. sollten niedriger (eskaliert zu schnell)
 - b. 1 & 2: EP 2; 0 statt 4; -2
 - c. Amazonas (5): zieht eine neue Hand
 - d. 6: -1 random discard fühlt sich trivial an für Finale
 - e. => 4: discard 2 random + draw 1; 6 tauscht Hände
2. Maßnahmen:
 - a. anschauen; manche zu schwach oder zu ähnlich
3. Auslage Maßnahmen:
 - a. wann wird nachbestückt? sofort am intuitivsten

Playtest #4 und #5 (v0.3) am 23.03.2023 (TTS)

1. Kippelementkarten:
 - a. Reihenfolge festlegen (thematisch)
 - b. "Stärke" austarieren

- c. auf Rückseite jeweils "wann wird aufgedeckt" und ggf. ausgelöster Effekt
 - d. eventuell auf Spielplan "Slots" für die Karten zu den Zeitpunkten, wo sie aufgedeckt werden
 - e. Wann werden sie aufgedeckt und treten in Effekt?
 - f. Erinnerungen für statische Effekte?
2. Zugstruktur (*wird umbenannt):
- a. Maßnahmen verstetigen
 - b. Emissionsermittlung
 - c. Draft*
 - d. Hauptphase*
 - e. Nachziehen
3. Kartenänderungen:
- a. Emissionskarte "Gasenergie" Namen ändern: konventionelles/Erdgas
 - b. Kippelementkarte Zirkulation Labrador:
 - i. "-2" statt "0".
 - ii. 1 weniger nachziehen ist kein Drawback, da "Verlustgeschwindigkeit" dadurch verringert, also Spiel verlangsamt
 - iii. stattdessen: 1 Karte mehr ziehen!
 - c. Maßnahmenkarte "Solarkraft": zu schwach?
4. Regeln:
- a. wo sollte die Grenze liegen? 40, 50?
5. Zeit:
- a. beide Runden 25-30 min. – top!

Playtest #3 (v0.2) am 21.02.2023 (TTS)

- 1. Kippelemente, wann?
 - a. 10, 15, 20, 25, 30, 35
- 2. Maßnahmenkarten:
 - a. "Pflanzliche Ernährung":
 - i. statisch zu stark, daher
 - ii. "Spiele während der Emissionsermittlung..."
 - b. "Klima-Abkommen":
 - i. zu stark!
 - c. "Artenschutzprogramm":
 - i. zu stark!
 - d. Fazit: Emissionskarten entfernen ist zu stark. Stattdessen abwerfen, einmalig ignorieren etc.
- 3. Win Con / Lose Con:
 - a. 6 unterschiedliche Maßnahmen verstetigt, 1 pro Runde & Spieler:in
 - b. Grenzwert überschritten
- 4. ToDo:
 - a. Kippelemente müssen auf v0.21/0.3 gezogen werden (noch nicht passiert)
 - b. Maßnahmenkarten insgesamt überarbeitet (s. 2d)
 - c. Emissionskarten so belassen
 - d. vorläufiger Grenzwert bei 40 Punkten.

Playtest #1 und #2 (v0.1) am 06.02.2023, Blindtest #1 am 10.02.2023

1. Maßnahmen vervielfachen (wie häufig?)
2. Was könnten gute Win-/Lose-Cons sein?
 - a. "Challenge"-Karten, jede Runde ins Deck gemischt
 - i. bspw. "Vanilla" 3-EP-Karte
 - b. vielleicht Kippelementekarten, bspw.
 - i. 1 EP + discard 1 random
 - ii. 1 EP + binde 1 random
 - iii. 0 EP + schiebe einen Spielstein vor
3. Bemerkungen:
 - a. Klima-Abkommen zu gut
 - b. Solarkraftwerk ohne "zufällig"
 - c. gilt jeweils ohne die "Challenges" aus 2a/b
 - d. Siegbedingung: alle müssen 1x emissionsfreie Hand vorzeigen
4. ToDo:
 - a. Challenge-Karten entwerfen
 - i. evtl. Kippelemente im Erdklimasystem, Kippunkte
 - ii. Permafrost aufgetaut, Amazonas abgebrannt etc.
 - b. Multiple Maßnahmen
 - c. Doku Wiki anlegen
 - d. Playtesting Schritte EP