

Minefield

Ontwikkelaars

Lowie Casteels, Jonathan De Nies, Jonas Vaerewijck, Haast Jelle

Korte samenvatting

Je bent een team soldaten (2-4 spelers) en je moet proberen als team een weg te vinden door een mijnenveld met verschillende levels bewakingszones door gebruik te maken van *acties* en team play.

Materiaal

- spelbord 15x15
- tegels voor de zones te vullen die bestaan uit (mijnen, vrije tegels, acties)
- 4 pionen (1 voor elke speler)
- Een blad met de beschrijving van de acties
- Een boek kaarten waaruit de acties getrokken kunnen worden

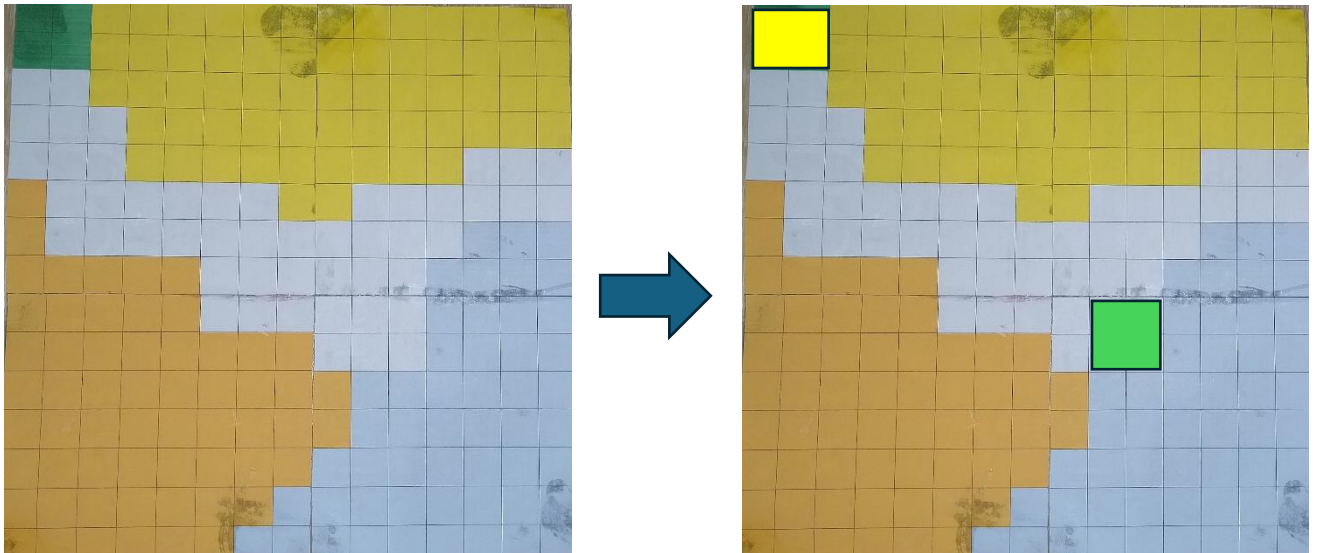
Spelgids

1. Spelers leggen de blokjes volgens de gekleurde velden.
Gameloop:
2. De spelers bewegen om te beurten doorheen het mijnenveld.
3. Hierbij zullen ze opzoek moeten gaan naar de sleutels en de exit.
4. Hierbij kunnen ze acties vinden en tijdens hun lopende beurt inzetten.
5. Als de speler dood is start hij terug van af begin zone.
6. Als een speler de exit bereikt en de beide sleutels heeft dan is het team gewonnen

Revisie

We zijn van een **versus 1v1** naar een **coöp** speelstijl gegaan, met nog wel het zelfde principe hoe mijnen en acties in zijn werk gaan, hierbij hebben we acties wel een verzamel object gemaakt in plaats van iets dat je na zoveel beurten krijgt via een cool-down.

Bijlages



Verlegging van spawnpoint naar het midden om minder irritatie te bekomen en fiero te behouden.

Visualisatie mijnen (liggen omgekeerd bij real world gameplay).



Spelers hebben twee sleutels gevonden en bevinden zich op exit:



Speler op exit