# Paper Prototyping: Super Auto Pets

**Team members:** Nigel Govaere, Lukas Van Den Branden, Achraf Elhassani

**Class:** 1DAE28

## Introduction and target experience

Super Auto Pets is een deck builder-spel waarbij de spelers een team van dieren samenstelt om tegen elkaar te battlen. De doelstelling is om zoveel mogelijk battles te winnen en de speler die op het einde de meeste kaarten heeft is de winnaar. Ons doel is om een learning curve experience te creëren, we willen dat onze spelers de vaardigheden van de kaarten ontdekken en we willen dat ze nadenken over de juiste keuzes na iedere battle.

## Rulebook

Het spel wordt gespeeld tussen twee personen

De opbouw van ons spel gaat als volgt:

* **Game setup**
* **Making an army**
* **Battle**
* **After Battle**

Het spel kan je winnen door ervoor te zorgen dat je op het einde meer kaarten hebt dan de tegenstander.

**Game setup**

Bij de start van het spel krijgt elk speler 5 random pet cards en 1 random perk card.

Pet cards (blauwe kaarten): zijn verschillende soorten pets met verschillende abilities, health en attack

Perk cards zijn verschillende soorten voedsel dat je bij jouw pets kan leggen om hun health of attack te boosten of een extra ability.

**Making an Army**

Ieder speler moet voordat de battle van start gaat 3 van de 5 pet cards dat je gekregen hebt leggen op tafel. De kaarten mag je nog niet revealen aan elkaar. Je mag zelf kiezen of je al dan niet jouw perk cards wilt gebruiken voor de battle of niet. Als je dit niet gebruikt kan je dit bewaren voor de volgende ronde net zoals de andere pet cards dat je gekregen hebt bij de start.

**Battle**

Als de battle begonnen is, mogen de kaarten getoond worden.

Bij iedere kaart leg je het aantal chips dat aanduidt hoeveel health en attacks de kaarten hebben.

Blauw is voor attack en rood is voor health

Ieder pet card heeft zijn eigen health en attack.

**After Battle**

Na iedere battle worden er 3 pet cards en 1 perk card uitgedeeld aan ieder speler. Hiermee kunnen ze een nieuwe leger opbouwen voor de volgende battle.

Als er geen kaarten meer zijn om uit te delen, is er geen volgende battle meer.

**HOE LEVEL JE UP?**

Als een speler na een gewonnen battle nog een pet card over heeft, dan heeft deze pet card een level up gekregen. Level up betekent dat de pet card zijn vaardigheden sterker zijn geworden en dus ook moeilijker zal zijn voor de tegenstander om nog te kunnen winnen. De pet card moet herbruikt worden in de volgende battle. De health van de pet card is na de battle hetzelfde en als je perk cards hebt gelegd bij deze pet, zal dit ook meegenomen worden naar de volgende battle.

<Insert rules here, include picture(s) of your assets (board, cards, peons, etc).>

## Feedback from playtesting

[0] Playtester: <Allesandro>

*Meer variatie van dieren, alle kaarten*

*Extra kaart dat de voedsel kaarten 2 maal 2 doet, unlock abilities na level up, weather condition (vis krijgt boost bij regen)*

*AOE (Area of Effect)*

*Keuze in evolutie*

[1] Playtester: <Miguel>

*Levels zijn useless, het pootje duurde te lang, op een bepaald moment weet je niet wat je moet doen wat je begint beu te worden. Als een paard level up heeft dat die een pegasus wordt.*

[2] Playtester: <Elias>

*Misschien een maximaal aantal rondes doen, als er anders meer kaarten bij komen kan het spel heel lang duren*

*Bij abilities ook curses toevoegen om het de tegenstander moeilijk te maken.*

[3] Playtester: <Pieter-jan>

*Krokodil: duidelijkheid over levels -> D? (Attack/Health)*

*Duidelijkheid voor levels -> tokens?*

*Jammer dat je geen food kan stacken*

*Level up kaart behouden op bord?*

[4] Playtester: <Wannes>

*Does not know what melon perk is*

*Melon armor 1 attack? But also shields more than 1 attack*

*Level up tonen*

*1 over powered kaart (tie turner)*

## Addressing feedback

Addressing feedback [0]

*Meer combinaties toegevoegd aan onze game*

* *Cat (pet card)*
* *Pufferfish (pet card)*
* *Chili (perk card)*

*AOE (Area Of Effect)*

* *Chili (perk card) (deals 5 damage to second enemy   
  when attacking)*

Addressing feedback [1]

*Levels zijn useless*

* *Meer health gegeven aan pets zodat er meer kans is dat de pets een level up krijgen*

Addressing feedback [3]

*Duidelijkheid voor levels*

* *Er was tijdens het playtesten onduidelijk welke kaarten een level up hebben gekregen onze oplossing is om een extra kaart onder de pet kaart te leggen.*