

PLAYTEST

Nome do Jogo

de : a :

DURAÇÃO DA PARTIDA

Check List

REGRAS

- Boa diagramação das regras impressas.
- Bom *Setup*: indicadores de como começar a jogar.
- Flow System*: partida com fluidez, sem quebras.

MECÂNICAS

- Mecânica "*Learn to Play*" (leu, aprendeu).
- Mecânica sem repetições excessivas.
- Mecânica geradora de ambientes para estratégias.

DESIGN

- Lore Design (narrativa encaixada no gameplay).
- Design coercitivo (peças indicam funções).
- Design fisicamente palpável dos componentes.

BALANCEAMENTO

- Balanceamento sem benefícios ou exageros.
- Componentes em número suficiente para uma partida.
- Tempo de duração equilibrado.

FEEDBACK

Nome do Avaliador

Data

/ /