

Általános irányelvek a Társasjáték Fejlesztők Napja programmal kapcsolatban

utolsó frissítés: 2013.02.19.

A rendezvény általános programja

1. Kerekasztal beszélgetés a fejlesztőkkel (ennek témája a rendezvény mindenkori alcíméhez van igazítva)
2. A hozott játékok bemutatkozása
3. Ebédszünet
4. A hozott játékok prototípusának bemutatása és tesztelése
5. Programzáró kerekasztal beszélgetés a fejlesztőkkel (tapasztalatok, javaslatok megbeszélése)

A prototípusok bemutatásra vonatkozó szabályok

1. Minden regisztrált fejlesztő társasjátékának prototípusa a nap folyamán legalább egyszer tesztelésre kerül.
2. Lehetőség van nem regisztrált fejlesztőként is egy játék bemutatására, amennyiben ez a rendezvény időbeosztásába belefér.
3. Minden fejlesztőnek legalább 1 másik fejlesztő játékaival játszania kell, és arról véleményt kell mondania.
4. Csak olyan játék mutatható be, amely rendelkezik nyomtatott szabállyal vagy segédlettel, és ezek a szabályok menet közben nem változnak. A bemutatott társasjátéknak rendelkeznie kell az összes játékekhez szükséges tartozékkal.
5. A rendezvényen csak olyan játék mutatható be, mely korábban legalább 2-3 fejlesztői teszten átesett. A fejlesztői teszt alatt azt értjük, hogy a szerző a társasjátékát más, társasjátékozni szerető és (valamelyest) ismerő emberekkel is tesztelte; meg tudja mondani, hogy a játéka mennyi ideig tart majd; valamint ismeri a játékát annyira, hogy könnyedén válaszolni tud a játékaival kapcsolatos "és olyat lehet csinálni, hogy ...?", vagy "mi van, ha ...?" jellegű kérdésekre.
6. A fejlesztőnek úgy kell elhoznia játékát, hogy annak előkészítése (a kezdőfelállítás felrakása), ne vegyen 15 percnél többet igénybe.
7. A fejlesztőnek úgy kell módosítania saját játékán, hogy annak tesztelése 3 vagy 4 játékkal is működőképes legyen. Kivételt képeznek ez alól a 2 személyes játékok, melyek változatlan formában tesztelhetők.
8. A fejlesztőnek a játék szabályát úgy kell elmagyaráznia, hogy a szabálymagyarázat nem vehet 30 percnél több időt igénybe.

9. A bemutatott játéknak lehetőleg a játékosok létszámával megegyező számú nyomtatott segédlettel is rendelkeznie kell, mely tartalmazza a játékok cselekvési lehetőségeinek vázlatos leírását, hogy a résztvevők menet közben fel tudják frissíteni a szabálymagyarázat emlékeit, és könnyen áttekinthessék, hogyan zajlik majd a pontozás, milyen cselekedetek közül választhatnak.

10. A tiszta játékidő (vagyis a kezdőfelállítás és a szabálymagyarázat nélkül játéktesztelésre szánható idő) maximum 90 perc lehet. Amennyiben a bemutatásra szánt játék ennél hosszabb játékidővel rendelkezik, a fejlesztőnek úgy kell módosítania a kezdőfelálláson, hogy a játék beleférjen a rendelkezésre álló időkeretbe.

11. A játék tesztelésére rendelkezésre álló össz időkeret maximum 135 perc. Ebbe az időkeretbe a játékról folytatott beszélgetésnek is bele kell férnie.

12. Amennyiben a játéknak a rendelkezésre álló időkeret előtt vége lesz, és a fennmaradó idő alkalmas egy újabb parti lejátszására, lehetőség van újbóli tesztelésére is.

13. A Fejlesztők Napjára több társasjáték is elhozható, azonban a fejlesztőnek jelentkezéskor ki kell választania, hogy melyik általa tervezett társasjátékot teszi meg elsődleges játéknak. A többi társasjátékkal a tesztelés nem garantált, hanem fennmaradó hely és idő függvénye. A fejlesztő a "bemutakozás" részben mindegyik magával hozott játékát bemutathatja.

A használt vezérelvek az egyes pontok megfogalmazásakor

#4. vezérelve: ne változzanak menet közben meg a szabályok, ne teljen a tesztelők ideje üresjáratlalt, alkatrészek keresgélésével/más játékból kiszedésével.

#5. vezérelve: egy sosem, vagy csak egyszer-kétszer tesztelt játék alól "könnyen kicsúszhat a talaj", kontrollálhatatlanná válhat a játékidő, stb.

#6. vezérelve: a tesztelők ideje ne teljen hosszas várakozással.

#8. vezérelve: a bemutatás elsősorban a társasjátékkal való játszásról szóljon. (Amennyiben a szabálymagyarázat hosszabb időt venne igénybe, a fennmaradó szabályokat játék közben kellene bemutatni.)