

FLIPPPP

Game Design Document

Barbora Kubišová 2022

KRÁTKY POPIS

FLIPPPP je dosková hra pre dvoch až štyroch killerov alebo explorerov vo veku 12 a viac rokov. Podľa zadania má pôvod v hre Človeče nehnevaj sa.

Ako prvý hráčsky typ som mala killera a explorera ako druhý. Nápady avšak v tomto poradí neprichádzali podarilo sa mi vyriešiť obidve veci súbežne.

USPS (UNIQUE SELLING POINTS)

- Podobnosťou so človeče je prístupná širokému publiku
- Hra sa hrá na konci inak ako na začiatku
- „Rýchla krivka učenia“
- Ak máte doma figúrky a kocku, viete ju vytlačiť a hrať
- Kompaktné balenie

PROBLÉMY ČLOVEČE

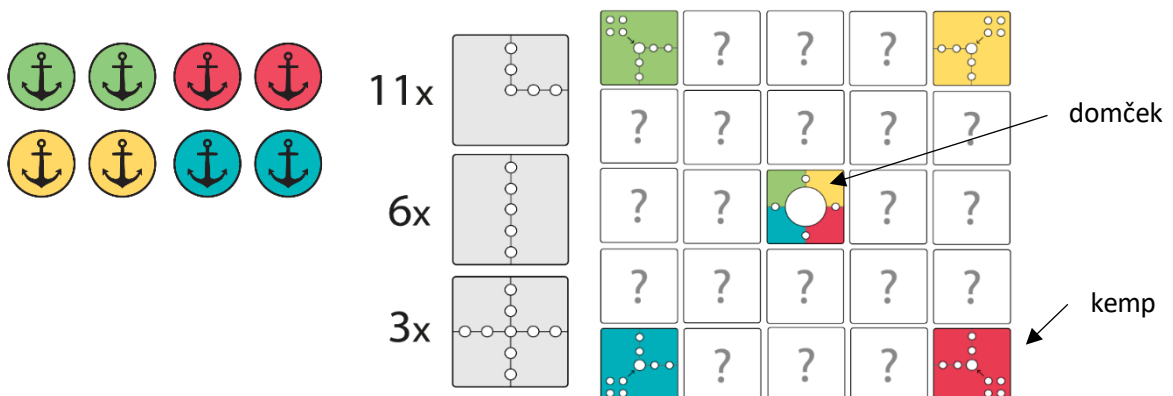
Cieľom bolo vytvoriť hru zábavnú. Človeče samotné je jedna z nudnejších hier a hlavnými príčinami toho sú:

- Limitovaný absolútny pohyb
- Extrémna podradenosť náhodnosti
- Minimálna miera rozhodovania
- Ťažko manažovateľná dobrá hrania (hra má pomalý dojazd a celkové tempo)
- Absencia rôznych výherných stratégií

Tieto faktory chceme potlačiť alebo úplne vymazať, tak aby sme uspokojili explorerov a killerov.

ZHRNUTIE PRIEBEHU HRY

Hráči by sa mali snažiť postupne dostať všetky svoje figúrky do stredu hracej plochy. Vyhráva ten, komu sa to podarí ako prvému. Ich pohyb je závislý od hodu kockou a ich trasa je určená postupným odkrývaním ciest, s ktorými vedia hráči manipulovať. Okrem toho má každý hráč k dispozícii dve kotvy, ktorými vie obmedziť ostatných hráčov.



Hod kockou sa oproti obvyčajnému Človeče odlišuje tým, že určuje o koľko najviac (up-to) políčok sa hráč smie posunúť. Rieši to problém limitovaného pohybu, hráčovi neujde toľko príležitostí a dokonca sa vďaka tomu dá aj strategizovať.

Odkrývanie ciest je mechanika pre explorerov. Je to priama zmena nepoznaného na poznané, aj keď hráč si túto informáciu nemôže nechať len pre seba. Po určitom čase celkom zaniká lebo počet kariet na odkrytie je konečný. Nahrádza sa hľadáním optimálnej trasy do domčeku pretože v tejto fáze už sú hráčove možnosti silno obmedzené.

Kotvy predstavujú mechaniku pre killerov. Namiesto vyhadzovania panáčikov dáme hráčovi možnosť uškodiť súperovi zatarasením jeho cesty. Počas testovania sme zistili, že v prvej polovici hry boli kotvy využívané hlavne ofenzívne (na škodu protihráčom) a ku koncu sa jedna kotva zmenila na defenzívnu (hráči sa poistili aby vedeli vyhrať hru). Na druhú stranu, ujma vznikala nepriamo (môjmu súperovi nerobím zle ja, ale moja kotva ktorú som tam dala pred štyrmi kolami). Neprospech je teda avšak spôsobený opozdene, preto má menší účinok na killerov ako by mohol.

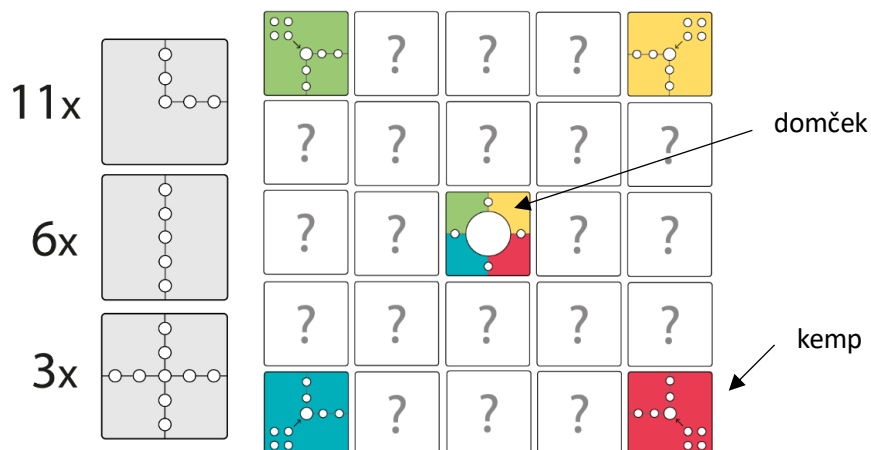
Problémy človeče sme teda potlačili takto:

- Limitovaný absolútny pohyb – hráč si vyberá smer kroku a o koľko krokov (z hodeného maxima) sa posunie
- Extrémna podradenosť náhodnosti – možnosť manipulácie s trasami
- Minimálna miera rozhodovania – viacero trás do domčeku
- Ťažko manažovateľná dobrá hrania (hra má pomalý dojazd a celkové tempo) – počet políčok medzi kempom a domčekom je zmenšený približne na polovicu
- Absencia rôznych výherných stratégií – prezencia vyplýva z vyššie uvedených

PRAVIDLÁ

CIEĽ: Dostaňte všetky svoje figúrky do stredu hracej plochy (domček). Prvý vyhráva.

PRÍPRAVA: Balenie obsahuje farebné a čiernobiely karty. Farebné karty, hráčske kempy rozmiestnime do rohov štvorcovej siete 5x5, do stredu umiestnime domček. Ostatné polia vyplníme čiernobielymi kartami, ktoré predtým zamiešame a poukladáme ich lícom dolu aby sme nevedeli čo sú zač. Hracia plocha by mala teraz vyzeráť takto:



Hráč má figúrky svojej farby umiestnené v kempe. Začína s jednou na štarte (políčko pri šípke).

PRIEBEH: Hráči sa dohodnú v akom poradí chcú ísť. Hráčov ťah pozostáva z nasledovných častí:

HOD KOCKOU

Determinuje o koľko najviac políčok sa môže jeho figúrka pohnúť. Napr. ak hodí päťku, môže sa pohnúť o 0 až 5 políčok.

PREVRACANIE ALEBO OTÁČANIE

Hráč sa môže rozhodnúť, s ktorou čiernobiou kartou bude manipulovať. Ak ešte nebola odkrytá (s otáznikom na vrchu), môže ju prevrátiť. Ďalej môže ľubovoľne meniť jej smer a tiež smie zmeniť jej umiestnenie tak, že ju vymení s neodkrytou kartou bez jej odhalenia. Ak už sú odhalené všetky karty, nie je možné meniť ich polohu. Hráč nemôže manipulovať s kartami, na ktorých stojí figúrka, ani s kartami, na ktorých je umiestnená kotva cudzieho hráča (vysvetlené ďalej).

POHYB

Hráč môže využiť svoj hod kockou a pohnúť jednou figúrkou. Môže ísť ľubovoľným smerom (aj naspäť) a môže vyhodiť figúrku protihráča. V prípade že hodil šestku, môže namiesto pohybu umiestniť jednu svoju čakajúcu figúrku na štart.

HODENIE KOTVY

Každý hráč má dve kotvy jeho farby. V jednom ťahu môže ľubovoľne zmeniť umiestnenie jednej z nich alebo ju pridať/odobrať. Na jednej karte môže súčasne byť iba jedna kotva.

Ak hráč hodí šestku, dostáva na jeden ťah výnimku, ktorá mu dovoľuje otočiť aj kartu na ktorej je súperova kotva (ak na nej nestojí figúrka). Potom dostáva bonusový ťah.

Jednotlivé fázy ťahu nemajú definované poradie, avšak odporúča sa hodiť kockou na začiatku, aby sa vedelo či hráč môže otáčať aj zakotvené karty.

SPRACOVANIE

Karty sú štvorcové so stranou približne 8 cm čo robí celú hraciu plochu širokú približne 40 – 45 cm. Zložené zaberú asi toľko miesta ako balíček sedmových kariet.

Farebná paleta je klasická štvorica modrá – zelená – žltá – červená. Je to preto, že v týchto farbách sa vyrábajú štandardne a je možné že už ich v domácnosti majú.

Názov FLIPPPP dostala hra podľa prevracania kariet a lebo je pre maximálne štyroch pppplayerov.

DEVELOPMENT DIARIES A ALTERNATÍVY

HODENIE ŠESTKY JE PRÍLIŠ BENEFITUJÚCE

Dostala som feedback, že celý bonusový ťah je priveľa a bolo by fajn to okresať iba na bonusový pohyb figúrky.

Celkovo tu nastal problém. Mohlo sa stať že ak si hráč na začiatku nedal pozor, iní ho mohli na 90% zablockovať na zbytok hry. To sa deje pomerne jednoducho, pretože na začiatku majú hráči veľa možností na posúvanie kariet, tým pádom majú viac informácií na spracovanie a jednoduchšie sa stratia vo vlastných plánoch. Tento blok sa dal prekonať len hodom 6ky a tá samozrejme nie a nie padnúť.

Rôzne samostatné návrhy na riešenia tohoto problému:

- Ak sa vám nepodarí hodiť šestku, dostanete žetón a za n žetónov si ju môžete kúpiť
- Môžete si vybrať či chcete hádzať štvorstenom alebo kockou – za maximálnu hodnotu sa opakuje ťah. Takto hráč môže zvýšiť svoje šance na ďalší ťah ale príde o body pohybu.
- Používanie kotvy ako kocky – ako kotvy sme pri testovaní používali farebné kocky a ponúklo sa to samo. Hráč môže ako akciu kotvy spraviť to, že znova hádže. To by ale hráči potrebovali okrem normálnej kocky aj farebné aby to bolo intuitívne.
- Redukovanie počtu kotiev na hráča na jeden kus
- Na získanie otáčacej výnimky by bolo treba najskôr 6ku, potom viac ako 5, viac ako 4... na to by hráči asi ale zabúdali ak by to nikam nezapisovali

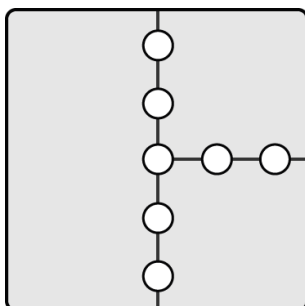
THE ULTIMATE STRATEGY

Zistili sme, že našimi kotvami nie sú kotvy, ale figúrky. Kartou sa nedá pohnúť keď na nej stojí figúrka, a nemá to ani žiadnu výnimku. Ďalší problém bol to, že cesty sú pomerne uzavreté, teda sa vyhadzuje len výnimočne, teda figúrky sú trváce.

Výherná stratégia teda bola nasledovná:

Pohni sa na kartu a čakaj tam, kým nehodíš 6ku, potom vyštartuj nového panáka. Posuň panákov tak, že teraz zaberajú dve karty za sebou. Znova čakaj na 6ku a pokračuj v tvorbe vláčika.

Ako riešenie tohoto problému by sme mohli do balíčku pridať kartu na obrázku. Cesty by boli viac prepojené a častejšie by sa vyhadzovalo. Ak by sme aplikovali aj niektoré z riešení zvýhodňujúcej šestky, mohlo by to stačiť.





Stratég radil
sestre
(ďalší vlak)

Kým som si to
uvedomila,
moje kotvy boli
zbytočné

Stratégov
vláčik

Mám len jedného panáka a som bloknutá tromi kartami kde mi treba
6ku a tá by mi ani nepomohla lebo je tam figúrka