

Čurko Nezlob Se

Game Design Document

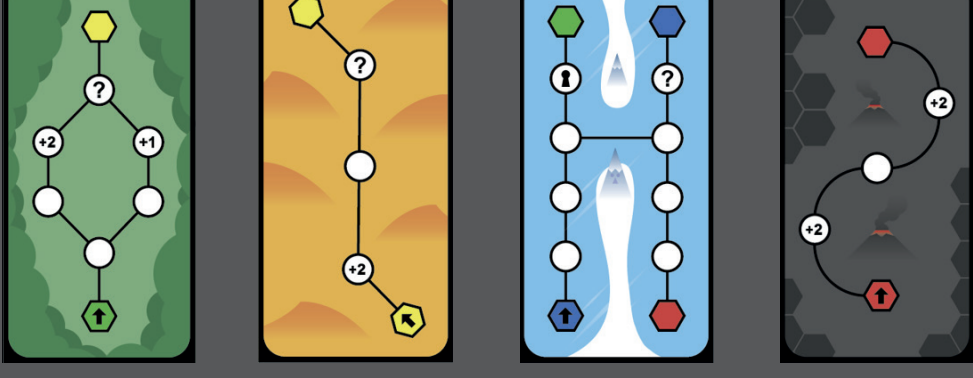
Zadanie

Výroba stolnej hry je súčasťou zadania, ktorého úlohou bolo pre-dizajnovať Človeče Nezlob Se na 2 náhodne vylosované hráčske archetypy z Bartlovej typológie hráčov. Mne boli pridelené archetypy Killer a Explorer, podľa ktorých je hra modifikovaná.

Nápad

Explorer

Prvý nápad ktorý ma napadol bol; keď chcem robiť Explorer hru, hráč musí objavovať. Čo sa dá objavovať? Nové teritória. Tak ma napadlo rozšíriť hraciu plochu novými, inými, hracími plochami.



Napadol ma nápad introdukcie portálov, ktoré presunú hráča do inej dimenzie, v ktorých dostávajú odmeny, ako karty ktoré môžu použiť pre svoj prospech, ktoré by hráč nenašiel nikde inde. Taktiež mu umožňujú používať skratky, ktoré ho presunú bližšie k domčeku na originálnej hracej ploche.

Tematika portálov je; **Forest**, **Desert**, **Ice** a **Lava**. Každá dimenzia má 3 variácie, s unikátnou trasou a bonusmi. Každá variácia má aj vlastnú kvalitu, čo znamená že niektoré sú lepšie ako iné. Portále si hráč ťahá z kôpky, čiže náhodne. Aby hráč vstúpil do portálu, musí na ňom priamo pristáť.

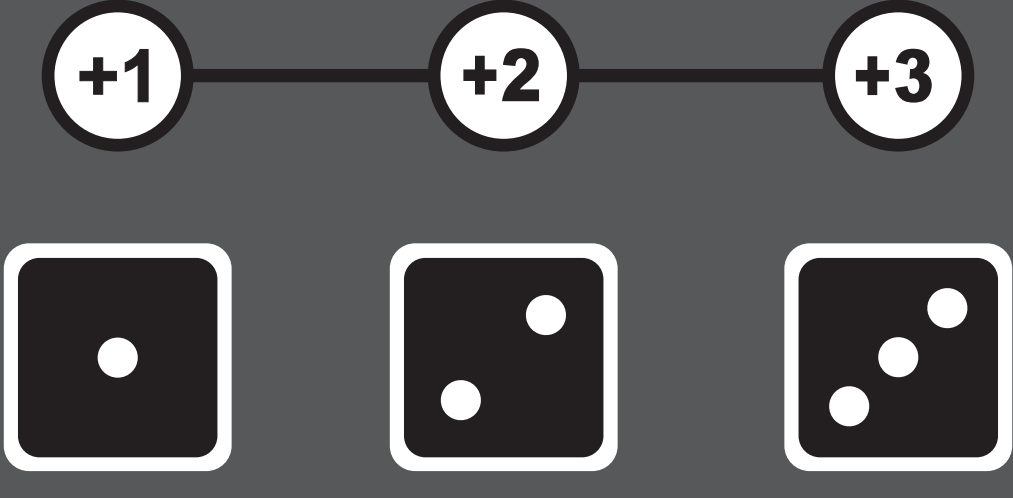
Killer

Človeče Nezlob Se je hra, ktorej chod je z väčšiny rozhodnutý hodom kocky, čiže náhodou. Keď chce hráč byť dobrý, musí mať šťastie. Preto aby hra fungovala ako Killer, toto sa muselo zmeniť.

Hod kockou, kvôli svojej ikonickosti, som ponechal. No pridal som kartičky, ktoré hráč dokáže zbierať, ktoré ovplyvnia jeho pohyb. Sú 3 karty; +1, +2 a +3. Každá karta dovolí hráčovi sa posunúť o dané číslo. Toto mu povoľuje oveľa viac precízny pohyb na hracej ploche. Karta sa môže využiť pred alebo po hode kockou. Karta preto neovplyvňuje hod, ale funguje ako samostatný pohyb.

Cielom tejto mechaniky je poskytnúť hráčovi kontrolu nad svojimi figúrkami. Dovoľuje mu to vymýšľať a používať nové stratégie, ktoré mu pomáhajú vyhrať hru.

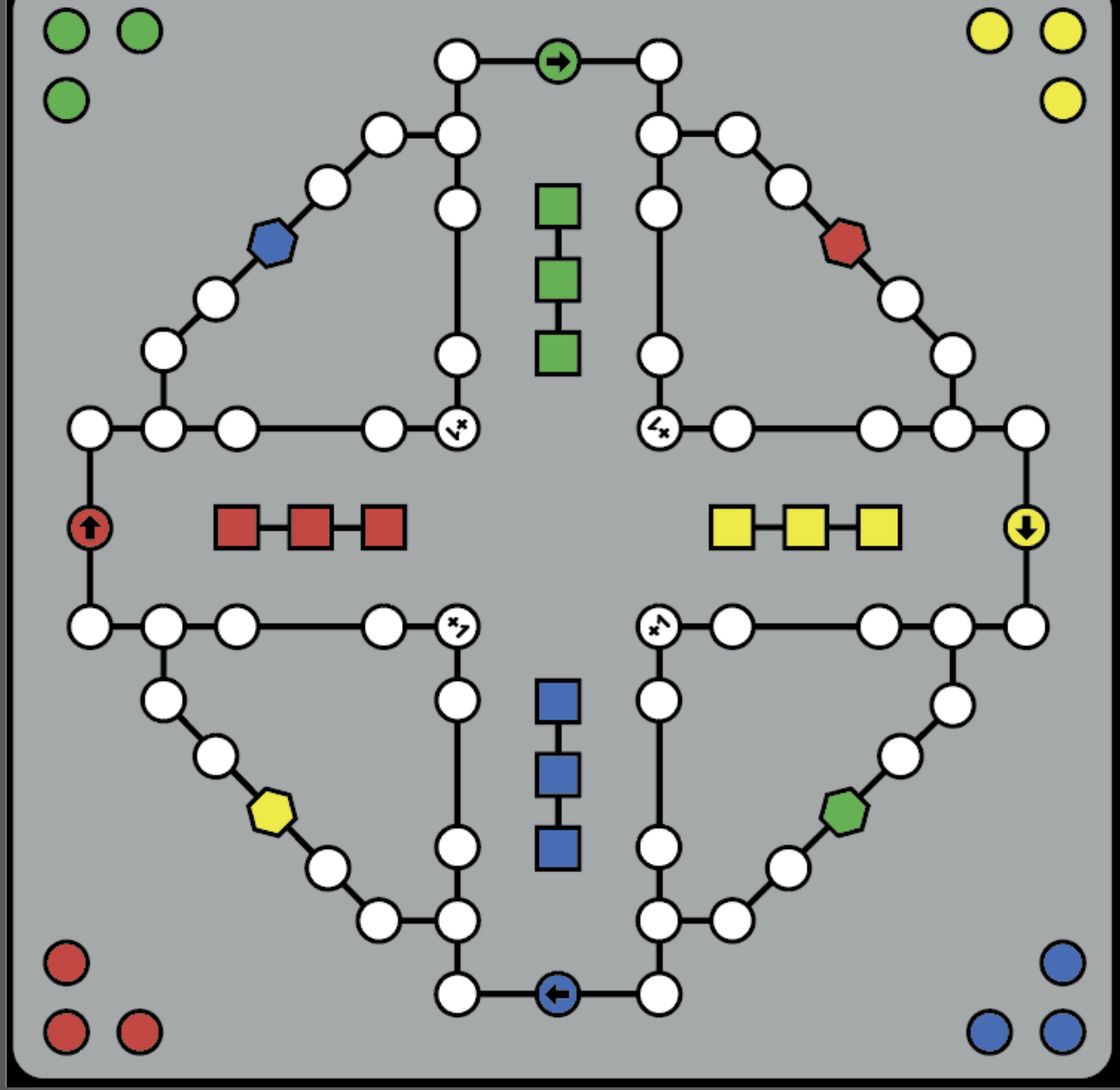
Tieto karty sa získavajú na samotnej hracej ploche, prejdением cez políčko s daným symbolom pre kartu. Prejdением preto, aby mal hráč istotu aby kartu dostal.



Zmeny originálu

Hracia plocha

Hracia plocha je stále rozoznateľná, prešla iba malými zmenami.



- Počet hráčov** Počet hráčov bol znížený na 3. Táto zmena umožňuje kratšie hry, lebo som si uvedomil že s 4 figúrkami hra trvá moc dlho na to, aby zostala zábavnou. S 3 figúrkami, hra trvá priemerne 1-2 hodiny.
- Presunutie štartu** Štart bol presunutý o jedno políčko vzad. Umožňuje to hráčom sa navzájom vyhadzovať sa, ešte predtým ako vojdú do domčeka (keď je figúrka vyhodená novo-položenou figúrkou spoluhráča). Taktiež to vyzerá viac vizuálne "clean".
- Križovatky** Ako v mnohých iných hrach, uviedol som križovatky. Hráč má možnosť si vybrať, či chce ísť do Portálu, alebo si vziať pohybovú kartičku.
- Pity** Keď hráč nemá šťastie na to aby hodil číslo 6, na to aby sa dostal von zo štartu, po svojom 3. neúspešnom hode má odpustené a môže si bez hodu kocky preniesť jednu zo svojich figúriek na štart.

Bonusové karty

Keď hráč prejde cez políčko "?", ťahá si náhodnú bonusovú kartu. Dôvod introdukcie týchto kariet je jednoduchý; urobiť hru viac zaujímavú, tým že umožnia hráčovi mierne zmeniť chod hry a vynaliezať nové stratégie.



- Kľúč** Umožní hráčovi prejsť cez políčko . Bez kľúča inak nemôže. Toto sprístupní hráčovi cestu, ktorou sa môže vydať. Táto cesta má oveľa väčšiu váhu ako ostatné, väčšinou poskytuje o mnoho viac bonusov, alebo super skratku.
- Štít** Táto karta obráni hráča pred iným, keď útočí. Keď sa ho bude niekto snažiť vyhodiť, vyhodí sám seba. Keď sa toto udeje, obranca musí kartu odhodiť. Karta môže byť v utajení, prekvapujúco útočníka, alebo môže byť použitá na vyhrážanie sa.
- Meč** Keď má hráč meč, môže ľubovoľne vyhodiť figúrku nepriateľa, keď je v dosahu 6 políčk. Táto karta dokáže figúrku posúvať vpred, aj vzad.
- Lupič** Keď hráč použije lupiča, môže jednému z protihráčov ukradnúť náhodnú kartu, bez toho aby sa pozeral.
- Double Dice** Dvojitý hod. Hráč dostáva o 1 hod navyše, aj keď nehodil 6.

Vizuál

Hlavná hracia plocha zostáva minimalizovaná, bez veľkých úprav. V dimenziách je použitá vektorová, minimalistická, jednoduchá grafika. Často je používaný gradient.

