

Game Design Dokument

1. Název hry

DAUPHIN

2. Popis výchozí situace

- **Hlavní hrdina:** Dauphin Louis

Louis XVII., syn francouzského krále Ludvíka XVI. a Marie Antoinetty, měl tragický osud. Narodil se jako **Dauphin Louis-Charles** 27. března 1785 ve Versailles a po smrti svého otce během Velké francouzské revoluce byl považován za právoplatného krále Francie.

- **Prostředí:** Konec 18.stol. a Zatek 19.stol. ve Francii
- **Příběh:** Dauphin syn krále Ludvíka XVI, který byl popraven roku 1793, byl uvězněn a měl být i popraven stejně jako otec kvůli Francouzské revoluci ,avšak to by nesměl existovat strážce který s revolucí nesouhlasil a bral Dauphina jako právoplatného nástupce trůnu. Strážce jméno bylo Jean-Baptiste Simon dále jako Baptiste který s Dauphinem vymyslel nejriskantnější plán který je mohl napadnou a to Dauphina zaměnit za někoho jiného. Bůh jim přál a plán vyšel a Dauphin mohl tajně odjet z Paříže kde byl vězněn, ale samozřejmě pod novou identitou (identitu hrac vytvoří sam bude obsahovat: jméno,příjmení a odkud pochází)

3. Cíl hry

- **Primární cíl:** Dauphin se chce stát zpátky králem a odrazit Francouzskou revoluci.
- **Podmínky vítězství:** Naverbovat nebo přemluvit dostatecny pocet obyvatel (5 milionu) aby mu pomohli zastavit revoluci a usednout na trůn. to Dokáže hrac tak že bude obcházet vesnice ci mesta a splni ukol ktery mu zadají občané splnenim ukolu získá přízeň daného počtu obyvatel

4. Postup k vítězství

- **Jaké kroky musí hráč podniknout?**
 - Komunikace s obcany díky ktere zjistí co po něm chtějí
 - Plnění zadaných úkolů které budou vždy někam dojde tam něco získej a to pak přines zpátky
 - Řešení hádanek a příkladů které se budou vyskytovat kdyz bude hrac chtít získat předmět pro který ho poslali občané

5. Prostory/místnosti

- **Seznam lokací:**
- **Lesy:**

Fontainebleauský les – Rozsáhlý les jižně od Paříže

Les Compiègne – Královský les, kdysi lovecké území francouzských panovníků.

Orléanský les – Největší souvislý les ve Francii, domov mnoha druhů zvěře.

Broceliandský les – Tajemný les spojený s legendami o čaroději Merlinovi.

Les Landes – divoká a opuštěná krajina.

- **Mesta:**

Paříž – Hlavní město Francie, centrum revoluce, chaosu a nebezpečí.

Orléans – Město u řeky Loiry, spojené s příběhem Johanky z Arku.

Reims – Korunovační město francouzských králů s velkolepou katedrálou.

Avignon – Město s mohutným papežským palácem, kdysi sídlo papežů.

- **Vesnice:**

Saint-Cirq-Lapopie – Malebná vesnice na skále nad řekou Lot, obklopená kamennými domy a vinicemi.

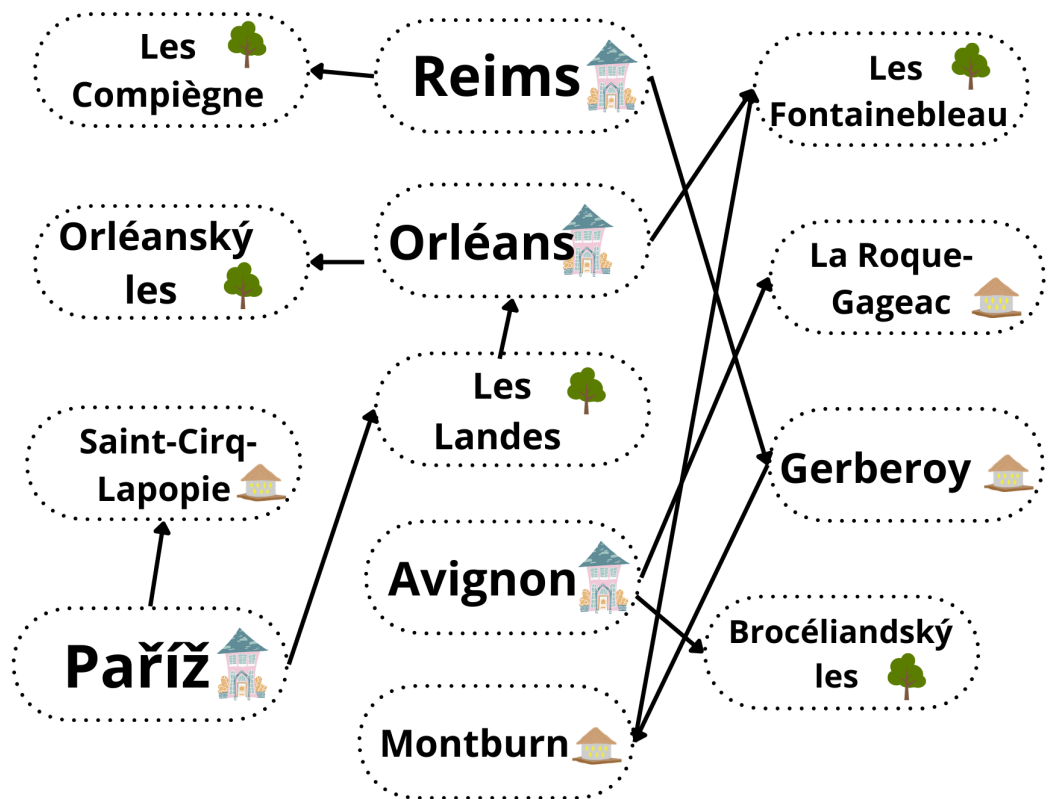
Montbrun – Klidná vesnice v oblasti Provence, známá svými levandulovými poli.

Gerberoy – Vesnice na severu Francie, plná růžových zahrad a hrázděných domků.

La Roque-Gageac – Vesnice přilepená ke skalní stěně nad řekou Dordogne, s jeskynnými obydlími.

- **Propojení míst:**

hrac v kazde vesnici nebo městě dostane úkol který ho pošle někam jinam



6. Důležité postavy

- **Spojenci:** občané které přivede na svou stranu
- **Nepřátelé:** nejsou
- **Neutrální postavy:** obyčejní občané které hrac obrací na svou stranu a taky lidi za kterými je hrac poslan obcany

7. Předměty a inventář

Sběratelné předměty, jejich lokace, úkoly a pocet obyvatel kter získá:

1. **Kožený měšec s mincemi** 💰
 - Kdo ho chce? Hladový obchodník v Paříži.
 - Kde ho získat? V Saint-Cirq-Lapopie.
 - Úkol: Vyřešit hádanku ("Mám klíč, ale neotvírám dveře..." → Odpověď: Kniha).
 - Přízeň získaná: 800 000 obyvatel (Obchodník zásobí lidi, čímž zlepší ekonomiku).
2. **Léčivé byliny** 🌿
 - Kdo je chce? Starší žena v Orléansu.
 - Kde je získat? V Orléanském lese.
 - Úkol: Spočítat byliny (4 košíky po 7 bylinách → 28 bylin).

- Přízeň získaná: 600 000 obyvatel (Pomoc raněným má velký dopad na morálku revoluce).
- 3. Stará mušketová koule 🎯
 - Kdo ji chce? Historik v Reims.
 - Kde ji získat? V lese Compiègne.
 - Úkol: Doplnit číselnou řadu (3, 6, 12, 24, ... → 48).
 - Přízeň získaná: 500 000 obyvatel (Lidé oceňují uchování historie revoluce).
- 4. Papežský křížek ✝️
 - Kdo ho chce? Mnich v Avignonu.
 - Kde ho získat? V Broceliandském lese.
 - Úkol: Přeložit latinskou větu ("*Vita est brevis, ars longa.*" → Život je krátký, umění je věčné.).
 - Přízeň získaná: 400 000 obyvatel (Nábožensky založení lidé podporují hráče).
- 5. Kožený rukopis 📖
 - Kdo ho chce? Učitel v Gerberoy.
 - Kde ho získat? V Montbrun.
 - Úkol: Složit roztrhaný dopis.
 - Přízeň získaná: 400 000 obyvatel (Podpora vzdělání posiluje revoluční myšlenky).
- 6. Stříbrná dýka ⚔️
 - Kdo ji chce? Šlechtic v Montbrun.
 - Kde ji získat? V lese Fontainebleau.
 - Úkol: Řešit rovnice (*Součet čísel 25, rozdíl 5* → Čísla 15 a 10).
 - Přízeň získaná: 350 000 obyvatel (Část šlechty se kloní k hráči, ale revoluční davy nejsou nadšené).
- 7. Královská pečeť 👑
 - Kdo ji chce? Tajný royalista v Paříži.
 - Kde ji získat? V lese Landes.
 - Úkol: Hádanka (*Jsem kulatý, ale nejsem míč. Jsem kovový, ale nejsem meč. Nosím krále, ale nejsem trůn. Co jsem? Řešení: Mince*).
 - Přízeň získaná: 300 000 obyvatel (Podpora monarchie je slabá, ale loajalisté hráči věří).
- 8. Dřevěná flétna 🎵
 - Kdo ji chce? Pouliční muzikant v Avignonu.
 - Kde ji získat? U poustevníka v La Roque-Gageac.
 - Úkol: Hádanka: (*Čím více mě krájíš, tím větší jsem. Co jsem? Řešení: díra*).
 - Přízeň získaná: 700 000 obyvatel (Hudba sjednocuje lidi a šíří radost).
- 9. Zlatý prsten s erbem 💍
 - Kdo ho chce? Dcera šlechtice v Reims.
 - Kde ho získat? V Gerberoy.
 - Úkol: Matematická úloha: (*Otec je dvakrát starší než syn. Za 20 let bude syn mít 30 let. Kolik let je otcí teď? Řešení: 40 let*).
 - Přízeň získaná: 350 000 obyvatel (Střední třída a šlechta jsou vděční).
- 10. Medvědí kožešina 🐻
 - Kdo ji chce? Lovec v Orléans.
 - Kde ji získat? V lese Fontainebleau.

- **Úkol:Hádanka:** (*Chodím po zemi, ale nemám nohy. Co jsem? Řešení: Stín*)
- **Přízeň získaná:** 600 000 obyvatel (Lovci, farmáři a venkované se cítí chráněni).

Účel předmětů: získat občany na svou stranu, předměty půjdou získat pouze když hráč dostane úkol k danému předmětu

8. Herní mechaniky

- **Základní mechaniky:** pohyb, boj, hádanky, matematické úlohy/příklady, úkoly, komunikace
- **Systém inventáře:** Každý předmět který je potřeba u nějaké postavy bude buď true když ho někde hráč získá nebo false. když false občan zadá úkol když true hráči se přičtou příznivci

9. Seznam příkazů

- **jít do "nějaké místo"** – hráč se přesune kam bude chtít
- **seber "jedna z veci"** – hráč sebere předmět
- **použij "jedna z veci"** – hráč použije předmět
- **promluv "postava"** – hráč zahájí konverzaci s postavou
- **seznam úkolů** – zobrazí se aktuální úkoly
- **Help** – zobrazí se pravidla a cíl hry