

DUNGEONS AND REKTORS

SŁOWNICZEK—

debata = walka

argument = atak

przeczytanie regulaminu = obrona

energia = życie (po przegranej debacie jesteś wykończony)

ITEMY—

itemy na planszy 0:

- słabe notatki (+ atak niewiele)
- nieaktualny regulamin przedmiotu (+obrona niewiele)

itemy na planszy 1:

- automat
- ładne wdzianko (+ poziom charyzmy)
- dobre notatki (+ atak)
- nowy regulamin (+obrona)
- energetyk (+ energia)

itemy na planszy 2:

- złoty strzał

STATY—

zaczynasz z poziomem 0 charyzmy, atakiem x, życiem y.

Dodatkowo masz jedną losowo wybraną zaletę

możliwe bufy początkowe:

- charyzma (zaczynasz z charyzmą na poziomie 1)
- dobra pamięć (więcej wiesz - lepszy atak)
- wytrchwałość (więcej energii/życia)

CHARYZMA—

Charyzma daje ci szansę wygrać walkę przez szczęście.

Może być na poziomie 0, 1, lub 2

Podwyższana jest jeśli urodziłeś się w ten sposób, albo znalazłeś wdzianko

Na przykład masz x% szansy że uda ci się zagadać dozorcę żeby stwierdził że w sumie spoko z ciebie morda i ci jednak pomoże

Jeśli masz charyzmę poziomu 1, masz możliwość wkupienia się w łaski osób na planszy 1 (nie ma bonusu za poziom 2 na planszy 1, w ten sposób byłoby za łatwo)

Charyzma 2? Możliwość zdania się na szczęście na planszy 2

plansza 1:

- wykładowca:

- jeśli natrafisz na złego, masz szansę go uspokoić żeby zachowywał się jak dobry wykładowca

- jeśli natrafisz na dobrego, może nawet da ci jakiś item który ci pomoże później (+1 charyzmy żeby nie było aż tak trudno zdobyć poziom 2?)

- dozorca

- jeśli ci się uda go zagadać, masz opcję dialogu, rozmawiasz z nim o jego życiu, jak stracił wszystko na warunkach i musiał zostać cieciem...

"Dzięki że posłuchałeś jak stary przyk się użala nad życiem. Wiesz co? Idź. Będę udawał że cie nie widziałem"

plansza 2:

- rektor

- wmawiamy mu że mamy złoty strzał/już opłaciliśmy warunek

Możesz zwiększyć charyzmę tylko wdziękiem które niewiadomo czy zdobędziesz i losowo dobieranymi statami początkowymi.

Szansa na oba jest minimalna.

Plus do charyzmy oznacza też że jesteś znacząco słabszy, bo nie udało ci się wylosować nic lepszego. Nie masz więcej życia, czy ataku które dostałbyś inaczej na początek lub z automatu

Masz mniejsze szansę przeżycia na pierwszej planszy i praktycznie zerowe szansę przejścia "true endingu" jeśli nie wylosujesz buffów charyzmy dwa razy.

Na dodatek jeśli za którymkolwiek razem nie uda ci się zagadać charyzmą, zaangażują cię w walkę w której nie masz praktycznie żadnych szans przeżycia

Dodatkowo. na pierwszym piętrze są dwie osoby. Dwie osoby przez które trzeba przejść gadając, modląc się żeby udało się obie zgadać

W cholerę luck based run. Myśl facet przychodzi po chlaniu na kolosa mając nadzieję że jakoś się z tego wyłga

Dodatkowo. Jeśli chcesz zdobyć poziom 2 charyzmy, potrzebujesz przejść do automatu na poziomie jeden, mieć nadzieję że nie wpadniesz na wykładowcę wrócić do schodów i dopiero wtedy przejść na rektora

Automat i wykładowca powinni być losowo jak złoty strzał i rektor, żeby nie było tak łatwo podnieść się do charyzmy 2

?- Może charyzma oznacza że wiesz mniej? nie starasz się bo myślisz że jakoś się dogadasz. Żeby na serio serio trudno było przejść z charyzmą inaczej niż szczęściem

AKCJE—

- ruch
 - interakcja z przedmiotem na polu (schody, automat, podniesienie notatek...)
 - po spotkaniu postaci:
 - rozmowa (jesli ma się charyzmę, szansa zagadania x%)
 - rozpoczęcie debaty (walki)
 - brak ucieczki (mamy już jedną luck based mechanic, nie potrzebujemy drugiej)
 - debata/walka :
 - wypicie energola (tutaj, bo jak go zdobywasz jest szansa że będziesz miał pełne życie, a tak to na pewno nie zużyjesz go na marne)
 - podanie argumentu/atak - obrażenia bazowe +/- 20%? (żeby był element losowości, ale nie za duży i łatwo się czytało swoje statystyki)
 - obrona regulaminem - "chwila, to nie jest w zakresie materiałów" - szansa na nulowanie całego ataku
- (tak trochę nudno tbh)

GAMEPLAY—

Poruszasz się po mapie, zbierasz przedmioty, dyskutujesz o z różnymi pracownikami elki

Plansza 0

- zbierasz gorsze wersje ekwipunku
- zapoznajesz się z mechanikami

- wybierasz gdzie iść dalej

-? debata ze studentem debilem? zadawałby 0 obrażeń bo pierdoli głupoty i można by było się w ten sposób dowiedzieć jak działa walka

Plansza I

- spotykasz wykładowcę

- niezależnie jakiego, jako wygraną zawsze zdobędziesz "lokalizację" dozorca dzięki któremu będziesz mógł uciec

- "dostanie lokacji" polega na tym że dozorca zacznie się pokazywać w swojej lokacji dopiero po przejściu przez wykładowcę

- pokonujesz dozorcę i otrzymujesz opcję ucieczki

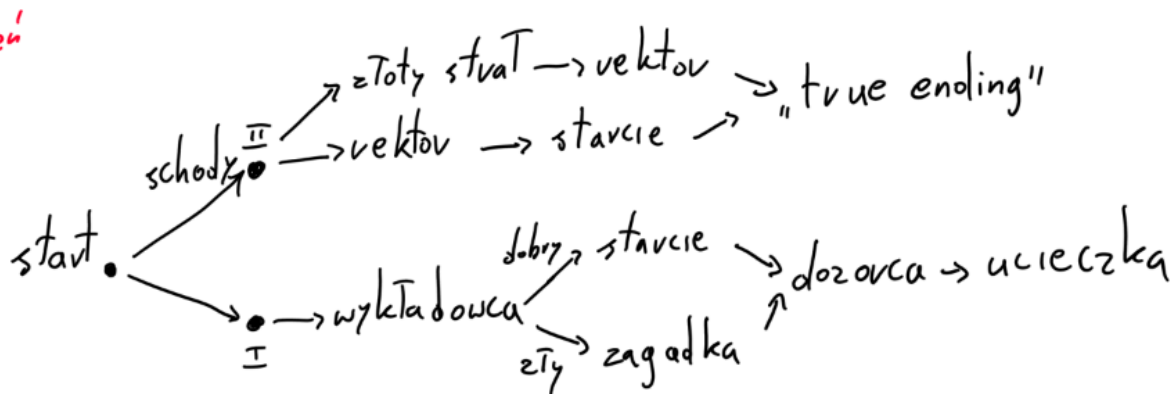
- jeśli uciekniesz narrator mówi jak wygrałeś walkę ale nie wojnę i ciemne chmury zbierają się nad horyzontem ladidadida i the end

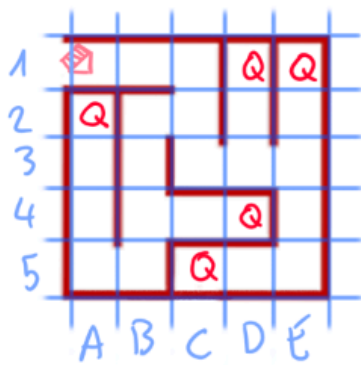
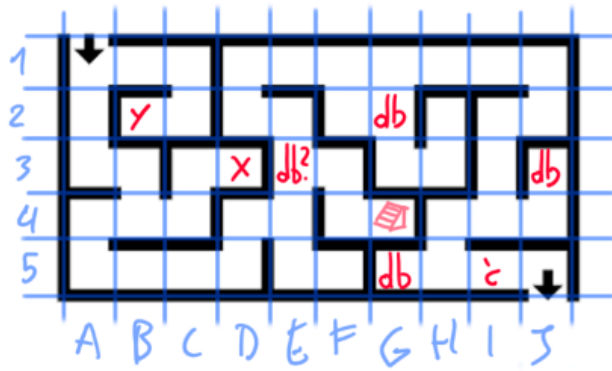
Plansza II

- konfrontacja z rektorem

- masz szansę znaleźć złoty strzał i rozwiązać problem pokojowo

- po konfrontacji z rektorem twoje winy zostają przeaczone i dostajesz "true ending"



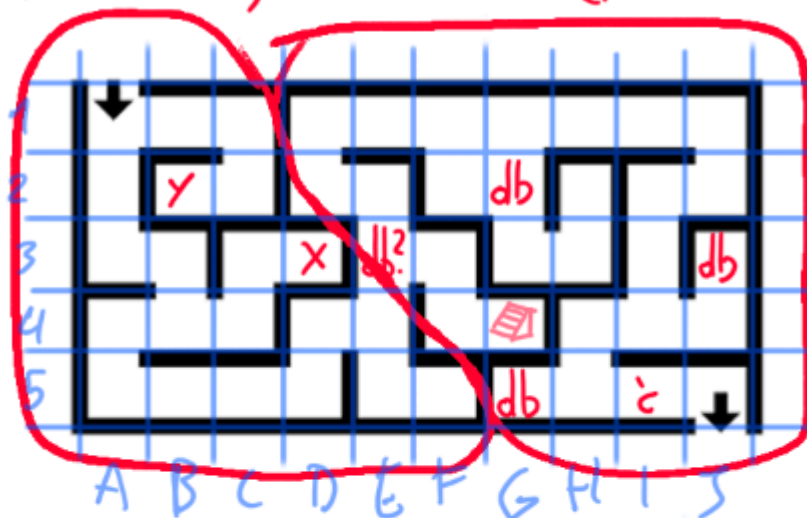


-schody
 db - wykładowca / atomat (1:1)
 c - dozorca
 x - stabe notatki
 y - nieaktualny regulamin
 Q - zToty strnat / wektor (1:4)

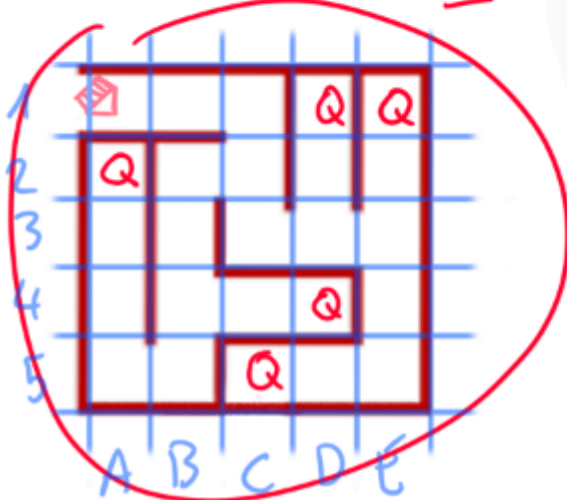
liczba wystąpień

starting area
(plansza 0)

wyzwanie I
(plansza 1)



(plansza 2)
wyzwanie II



Q&A

dłaczego możemy debatować z dozorcą na poziomie magistra?

Rozmawiając z nim poprzez charyzmę dowiadujemy się że też studiował na elce, ale warunki go zniszczyły.

nigdy nie dostał papierów i teraz spłaca długie elkowe jako dozorca

MOŻLIWE DO DODANIA JAKO ŻART

- okulary
- buff początkowy szybkości