

Zombie Country

Martin 'Gaimi' Darai

2013-09-01

Hra je kooperační, zaměřená na postupný vývoj postav a scénáře.

1 Sledovaný cíl hry

Návrh sleduje následující cíle:

- (MAPA) Součástí by mělo být procházení mapy kdy hráči objevují jednotlivé části náhodného terénu
- (NEZBYTNOST) Hráči musí být pro hru nezbytní, nesmí být možné hru odehrát jako jediný hráč za všechny (Dělit informace, Společné úkoly, Spoustu informací)
- (VARIABILITA) Mít rozšířitelnou sadu úkolů aby se žádná mise nestala fádní
- (DEFAULT) Mít možnost i základní hry na vyzkoušení, bez potřeby složité kampaně
- (LEVELUP) Vylepšování postav v průběhu kampaně
- (MEET) Potřeba pro hráče scházet se kvůli výměně informací (Omezit komunikaci pokud hráči nejsou na stejném místě)

2 Základní hra

Bylo by dobré aby obsahovala: Graduující problém, Ubíhající čas a potřebu dělit zdroje.

3 Rozšířená hra

Doplněná o potřebu myslet na příští mise. Možnost přenášet si předměty z mise do mise. Možnost opakování misí v případě selhání.

4 Možné cíle základní hry

Nahromadit zásoby na cestu. Vyrobit dopravní prostředek, Uniknout z mapy. Co graduje v takovém scénáři? Agressivita a počet zombii. Co hru limituje? Blížící se živelná katastrofa.

5 Získávání zásob

Zásoby jsou potřeba aby mohli hráči táhnout dál. Zároveň se ale také spotřebovávají protože je hráč potřebuje na uzdravování a doplňování energie. Zásoby se dají dělit podle velikosti:

- Velké - Jsou efektivní pro uskladnění a použití na závěr
- Malé - Jsou snadněji přenositelné a tudíž efektivnější pro pohotovostní spotřebu

Zásoby obecně dlouhodobě ubírají únavu a léčí a krátkodobě zvyšují bojovou sílu

6 Hledání dopravy

Chce to víc možných dopravních prostředků. U každého to chce vícero součástí a jde o to, který z nich poskládáte jako první. Každý dopravní prostředek je také potřeba sestavit a to na vhodném místě. Jako loď u vody, auto u výjezdu z města, drezínu na kolejích.

7 Strategie správy majetku

Hráči můžou buď všechny věci stahovat do základen, nebo je nechávat kde jsou. Pokud se nějaké místo prohledá, věci automaticky dostane hráč a rozhoduje se, zda si je:

- nechá u sebe
- zahodí
- schová na příště v základně

8 Problém s hlasitostí

Pole mají hlasitost. Pokud je hlasitost pole vyšší než hlasitost polí v okolí tak tam zombíci jdou. Pokud je pole na kraji mapy, předpokládá se že hlasitost neobjevených polí je poloviční (zaokrouhleno dolů ... tohle jsem sem dal proč?). Pokud jsou na nějakém poli hráči, zombíci na ně zaútočí.

9 Princip napětí

Mělo by platit, že pokud hráči nedělají nic, hra začne jít do kelu. Rychle. Co to znamená tady? Řekněme že existuje balíček událostí který zhoršuje stav ve městě. Co v balíku je:

- Agressivní zombíci napadnou hráče.
- Něco poškodí zásoby
- Nehoda těch co cestují
- Nehoda těch co kempí
- Příchod nových zombíků

Dál by už samotná přítomnost hráčů na políčku měla zhoršovat hlasitost a z boje by se mělo častěji vyjít se zraněním než bez něj.

10 Princip deadlinu

Hra by měla na hráče tlačit také s deadlinem. Něco jako blížící se potopa, nebo třeba blížící se zima. Nebo prostě blížící se večer.

11 Souboj

K boji dochází, pokud jsou hráči na políčku (nebo na ulici/křižovatce u políčka) kde jsou i zombíci. V případě ulice se berou dohromady všichni zombíci ze sousedních budov. Boj je buď na blízko, nebo na dálku. Rozdíl je v tom, že na dálku se spotřebovává munice a na blízko se více zraňuje. Řekněme že si vezmem příklad z Dornu. Zombies mají 1 nebo 2 životy... časem budou existovat i vícero druhů. Boj musí být mega jednoduchý a to i s mnoha zombíky najednou. Všichni útočící zombíci musí být poraženi. Kombinace zbraně a dovedností určuje kolik zranění zombíkům dáme, bez zranění či se sníženým zraněním. Pokud se zombíky bojuje víc lidí najednou, můžou si je rozdělit jak chtějí.

12 Tiché a hlasité zbraně

Pokud je nástroj či zbraň hlasitá tak její použití zvyšuje hlasitost boje o jedna. Základní hlasitost může být nula třeba do 2 zombíků, pro 3 a více už je to jedna.

13 Zbraň na dálku

Má napsáno kolik nábojů vystřelí než se zombíci dostanou na blízko. Má napsáno kolik zranění každý náboj / dávka dá, jak jde náboje doplnit a kolik je základní počet.

14 Zbraň na blízko

Má napsáno kolik zranění dá a o kolik sníží nepřátelskou odezvu. Může mít i dodatečné vlastnosti.

15 Passivní a aktivní zombíci

Na mapě jsou dva druhy nepřátel, ti nakreslení (passivní) a ti zobrazení figurkou (aktivní)

- Passivní zombíci nikdy neopouští budovu, nikdy nevyvolávají boj ale vždy se zapojí do boje pokud v budově vznikne
- Aktivní zombíci v budově přibývají pokaždé když je v okolí (nejdále na sousedním políčku a to i diagonálně) hráč. Jejich max. množství v budově je 5, pak už další nepřibývají. Můžou se ale seběhnout a pak jich může být i víc. Vždy se pohybují všichni najednou a pokud je gradient zvuku náhodou nerozhodný tak prostě stojí a čekají.

16 Průběh souboje

K boji dochází pokud jsou hráči a zombíci na stejném políčku a hráči nemají před bojem nějakou ochranu. Zhodnotí se kolik hráčů na tom políčku v ten moment bojuje. Vyloží své zbraně a

vylepšení. Rozdělí si nepřátele. Nejprve ti co bojují na dálku. Kdýz ůz nestřílí na dálku, můžou se přidat i zbraně na blízko.

- Pokud dojdou náboje a není v boji žádná efektivní zbrán na blízko, boj skončil a přeživší zombíci na konci kola napadnou hráče na políčku. Tihle zombíci se náhodně rozdělí mezi hráče (třeba tak, že hráči budou mít přidělená čísla na kostce) a každého musí hráči udolat se zraněním 2:1.

17 Princip hlasitosti

Každé políčko má hlasitost, určenou žetonem. Mějme žetony pro hlasitosti 1, 2, 3 a 4. Žádný žeton znamená hlasitost 0. Hlasitost klesá na každém políčku o jedna na začátku každého kola. Hlasitost stoupá podle události a podle akcí hráčů. Gradient hlasitosti je maximálně 1. Pokud je tedy někde žeton s hlasitostí 3, na sousedních 4 políčkách nemůže být hlasitost nižší než 2.

- Boj v základu nezvedá hlasitost, od 3 zombíků dál už ale ano o 1.
- Hlasité zbraně zvedají hlasitost o 1.
- Aktivita hráčů jako stavba skrýše zvedá hlasitost o 1
- Běh také zvedá hlasitost o 1 a to na cílovém políčku.
- Mluvení také zvedá hlasitost o 1 a to na každém políčku na kterém hráči promluvili a za každého mluvícího hráče. Vyjímkou jsou hráči mluvící během akce výměny.

18 Budování mapy

Políčko mapy je čtverec. Sousedí s ostatními políčky buď silnicí která běží po jeho hraně a nebo zdí pokud je to část větší budovy.

- Má na sobě 5 segmentů - chlívků. Centrální s popisky co na políčku je a pak 4 po stranách kam se dává to co půjde příště tím směrem na sousední políčko.
- V popisku políčka by mělo být jaký typ věcí na políčku je a kolik (vždy je to $N + 1k6$) Také by tam mělo být, kolik zombíků je na políčku instantně a kolik se jich každé kolo nových narodí.
- Leží na něm žetony označující stav políčka - Žeton katastrofy, žeton prohledání, žeton události a žeton skrýše.
- Stojí na něm figurky hráčů, zombíků a dalších NPC.
- Hráčova figurka může stát v budově, pak neodkrývá nic. Na ulici mezi dvěma políčky mapy, pak odkrývá obě sousední budovy, a nebo na rohu mezi čtyřma políčky, pak odkrývá všechna čtyři políčka mapy.
- Příslušní zombíci se na políčko umísťují hned, předměty až pokud někdo políčko prohledá.

19 Kolo hry

Všichni hráči hrají najednou. Každý má dvě akce a během plánovací fáze se nemůžou domlouvat. Pokud jsou nějakí hráči ve stejné lokaci, můžou se domlouvat, pokud někdo z nich dá akci výměny. Můžou se rozhodnout se bavit i jen tak, ale pak se jim hlasitost ihned zvedne o jedna.

- Tažení události
- Posunutí zombíků podle gradientu hlasitosti.
- Snížení hlasitosti na každém políčku o jedna.
- Naplánování akcí. Každý hráč si naplánuje své dvě akce.
- Odehrání akcí. Hráči hrají zároveň, jen si hlídají aby akce co ovlivňují více hráčů, pokud jsou naplánované jako druhé, hráli pouze s hráči co jim třeba minulou akci neutekli z políčka.
- Odehrání bojů.
- Přidání nových zombíků.

20 Pohyb po mapě

Hráčova figurka může být na mapě na následujících pozicích. Pokud figurka chce, může tiše přejít o jeden krok. Pokud je nutné, může také vyignorovat bezpečnost a přeběhnout o 2 kroky. Každá budova má dveře, ty jsou na políčku, s popisky. V základu nejde do budovy vstoupit jinudy než přes tohle políčko.

Poloha	Boj s	Kam dál
V budově	pasivní i aktivní zombíci	Jde jít ven na kteroukoliv ulici u vchodu
Na ulici mezi dvěma budovami	pouze aktivní zombíci z obou budov	Jde jít na sousední ulici, nebo do budovy

21 Karty akce

- Pohyb - Hráč se posune do budovy na tomto políčku a nebo na ulici na sousední políčko. Pokud chce, může popoběhnout, pak tyto pohyby může udělat dva ale v cílovém políčku zvedne hlasitost o 1.
- Boj - Hráč přichystá past na zombíky a do boje toto kolo bude mít bonus +1.
- Prozkoumávání - Vevnitř hráč zjistí, jaké jsou předměty na tomto políčku a rozhodne se zda založí skryš, nechá si je u sebe, nebo něco zahodí. Venku se rozhlédne a uvidí všechny budovy sousedící s touto ulicí.
- Výroba - Hráč vyrobí jednu z věcí co umí. Nebo co mu nabízí lokace kde je, či třeba munici pro svou zbraň.

- Skrývání - Hráč zůstane kde je a má šanci, že ho zombíci nenajdou (60)
- Výměna - Hráč se může radit a vyměňovat předměty s ostatními hráči. Používat předměty co má, jíst i velké jídlo a tak.

22 Karty Předmětů a nosnost

Hráč má určitou nosnost. V základu řekneme 5. To znamená že unese 5 malých předmětů, aniž by byl přetížený. Nebo jeden velký a dva malé předměty. Pokud ale bude chtít vzít cokoliv víc tak už přetížený bude. Přetížení dává postih do boje a každé kolo snižuje kondici o jedna. Předměty se člení na Základní a Lepší a potom na Jídlo, Materiál, Zbraně a vybavení. Na začátku jsou namíchány následující balíčky (podle druhu budovy):

- Běžné - Hlavně v obytných budovách - 10+5J, 2+0M, 5+0Z, 5+0V
- Lepší - V různých obchodech - 10+10J, 2+2M, 2+5Z, 10+5V
- Vojenské - Ve vojensky zaměřených budovách - 10+10J, 5+2M, 5+10Z, 10+10V
- Materiál - V různých služebnách a skladištích - 0+1J, 10+5M, 2+0Z, 2+0V

23 Jídlo - Srdce

Jméno	Popis	čet.1	čet.2	karty	karty
Jídlo	+1 zdraví, +1 síla, +2 kondice	10	0		
Jídlo V	+1 zdraví, +max kondice	0	10		
Jídlo X	+2 zdraví, +max kondice	0	5		

24 Materiál - Zelený

Jméno	Popis	čet.1	čet.2	karty	karty
Materiál	na drobné práce a opravu vybavení	10	0		
Materiál V	na větší díla	0	10		
Manuál	na složitější práce	3	3		
Kniha	na zlepšování skilů	0	2		

25 Vybavení - Kule

Jméno	Popis	čet.1	čet.2	karty	karty
První pomoc	+2 zdraví, změní zranění na léčené	10	2		
Stimulant	+max kondice, +2 síla	5	5		
Protilátka	zruší otravu	5	5		
Štít	Dá několik kol odolnost na kousnutí	2	10		
Baterka	+1 k prohledávání	10	0		
Vysílačka	kommunikace na dálku	1	2		
Náradí	snižuje cenu výroby	4	1		

26 Zbraně - Káry

Zbraně jsou určeny k boji, liší se účinností, hlasitostí a počtem munice.

Jméno	útok	typ	hlas.	cena m.	max m.	čet.1	čet.2	karty	karty
Klacek	1	x	1	x	x	10	0		
Pálka	2	x	1	x	x	8	0		
Ostnatý kyj (V)	3	x	1	x	x	4	0		
Prak	1	d	1	x	3	8	0		
Luk (V)	2	d	0	j	4	1	5		
Kuše (V)	3	d	0	j	4	0	4		
Pistole	3	d	1	m	3	1	5		
Brokovnice (V)	4	d	2	m	3	0	3		
Mačeta (V)	2	x	0	x	x	1	3		
Motorová pila (V)	4	x	2	x	x	0	2		

27 Žetony

Je zřejmé že pro snadné hraní budu potřebovat nějaké žetony. Zatím to vypadá na figurky zombíků... malé asi jako pecičky. možná z pecičky a drátku. Dál žetony hlasitosti, na to se mi líbí pyramidky s různě barevnými vrcholy. A nakonec žetony událostí, a žetony skrýš a vybrakování políčka. Ty jsou výměně trvalé takže to předtím můžou být papírové terčíky.

28 Kartačka postavy

Postava má kartičku říkající co postava umí. Základní informace na kartičce jsou

- Zdraví (6) - Kolik ještě zvládne zásahů od zombíků

- Kondice (6) - Jak dlouho ještě vydrží než padne únavou
- Síla (5) - Kolik věcí unese, než je přetížena

29 Role hráčů

Jsou určené k tomu aby ozvláštnili hru. Přidávají hráči nějakou dovednost, ale méně mu staty.

- Průzkumník - Dokáže běžet potichu, -1 zdraví, -1 síla
- Bojovník - -1 Prohledávání - +1 boj, +1 zdraví +1 kondice
- Mechanik - Má tašku s náradím, hned od začátku a nezabírá mu místo, -1 zdraví, -1 kondice

30 Mapování karet

V základu se nám nechce vyrábět kartičky, pojďme tedy vymyslet mapování. Základ je asi určit, kolik kterých kartiček vlastně chceme mít. Máme 4 kategorie kartiček: Jídlo, Materiál, Vybavení a Zbraně. U každé z nich máme běžné a vzácné typy. Takže řekneme že to namapujeme na hrací karty a četnosti zkusíme dát přímo do tabulek věcí

31 Karty událostí

Na začátku každého kola se otočí jedna karta, určující co půjde hůř tohle kolo. Obecně jsou karty nic, nebo škodivé. Pro začátek bych nic řešil kostkou s nějakou šancí že je něco špatně. V budoucnu bychom mohli třeba udělat i denní průběh, kdy na začátku bude vše v pohodě a během dne se ta šance na událost bude prostě zvyšovat.

Jméno	Efekt	četnost
Hluk	+1 zvuk při pohybu	
Zaseklá zbraň	Nelze střílet, jen zbraněmi na blízko	
Překážka	Na ulici kde lidi jsou přidejte překážku, příště nejde tudy běžet a zvuk +1	
Doupě	V budově u které se hráči nacházejí je doupě, +2	
Nadchod	V budově je spojnice do sousední budovy	
Hlad	Zombíci +1 k boji	
Nešikovnost	Hráči -1 k boji a -2 k nejdějnějším předmětům	
Stádo	+2 jídla při prohledávání +1 hluk kde stojíte	

32 Způsoby opuštění města

Aby hráč vyhrál hru, musí mimo jiné opustit město. To znamená sehnat dopravní prostředek, zprovoznit ho a zmizet.

Dopravní prostředek	Jak použít	Cena použití
Kola	3x najít + okraj	3x Malý Materiál
Motorčky	2x najít + okraj	4x Malý Materiál
Auto	1x najít + okraj	2x Velký Materiál + manuál
Vor	najít libovolnou vodu	2x Velký Materiál
Koně	1x najít	10x Jakékoliv Jídlo
Vrtulník	1x najít	4x Velký Materiál + manuál

33 Výroba

Pokud hráč chce, může postavit/vyrobít věci, které potřebuje k postupu. K tomu je akce výroby. Výroba může být s náradím nebo bez. A jsou výroby, které potřebují manuál. Pokud hráč nemá náradí, je výroba vždy o 2 malé materiály dražší. Pokud potřebuje manuál a nemá ho, nemůže věc vyrobit. Výroba může být malá a velká. Pokud je výroba velká pak má hluk +1.

Jméno	Cena	Použití
Munice	Na kartičce	Přidá jednu dávku munice navíc
Dopravní prostředek V	Na kartičce	Zprovozní dopravní prostředek pro opuštění města
Barikáda V	2 VM	Opevní budovu a přidá do každého boje každému hráči +1 Boj na blízko.