

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 rozšiřitelnou 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: Gradující problém, Ubíhající čas a potřebu dělit zdroje.

3 Rozšířená hra

Doplňená 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 mohou 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.

11 Souboj

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 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 už nestřílí na dálku, můžou se přidat i zbraně na blízko.

- Pokud dojdou náboje a není v boji žádná efektivní zbraň 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.

16 Princip hlasitosti

Každé políčko má hlasitost, určenou žetonem. Mějme žetony pro hlasitost 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.

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

17 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 věci 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.

18 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 akcí neutekli z políčka.
- Odehrání bojů.
- Přidání nových zombíků.

19 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

20 Jídlo

Jídlo: +1 zdraví, +1 síla, +3 kondice Jídlo V: +1 zdraví, +max kondice Jídlo X: +2 zdraví, +mx kondice

21 Materiál

Materiál: na drobné práce a opravu vybavení Materiál V: na větší díla Manuál: na složitější práce Kniha: na zlepšování skilů

22 Vybavení

První pomoc: +2 zdraví, změní zranění na léčené Stimulant: +max kondice, +2 síla Protilátka: zruší otravu Štít: Dá několik kol odolnost na kousnutí Baterka: +1 k prohlédávání

23 Zbraně

(útok, typ, hlasitost, cena munice, max) Kyj: 2x1xx