

article [czech]babel

Zombie Country 2013-09-01 Martin 'Gaimi' Darai

document Hra je kooperan, zamen na postupn vvoj postav a sce'ne.

Sledovan cl hry Nvrh sleduje nsledujc cle: (MAPA) Soust by mlo bt prochzen mapy kdy hri objevuj jednotliv' sti nhodne'ho tere'nu (NEZBYTNOST) Hri mus bt pro hru nezbytn, nesm bt mone' hru odehrt jako jedin hr za vechny (Dlit informace, Spolene' koly, Spoustu informac) (VARIABILITA) Mt rozitelnou sadu kol aby se dn mise nestala fdn (DEFAULT) Mt monost i zknadn hry na vyzkouen, bez poteby sloite' kampan (LEVELUP) Vylepovn postav v prbhu kampan (MEET) Poteba pro hre schzet se kli vmn informac (Omezit komunikaci pokud hri nejsou na stejne'm mst)

Zkladn hra Bylo by dobre' aby obsahovala: Gradujc proble'm, Ubhajc as a potebu dlit zdroje.

Rozen hra Doplnn o potebu myslet na pt mise. Monost penet si pedmty z mise do mise. Monost opakovn mis v ppad selhn.

Mone' cle zkladn hry Nahromadit zsoby na cestu. Vyrobit dopravn prostedek, Uniknout z mapy. Co graduje v takove'm sce'ni? Agressivita a poet zombii. Co hru limituje? Blc se iveln katastrofa.

Zskvn zsob Zsoby jsou poteba aby mohli hri thnout dl. Zrove se ale take' spotebovvaj protoe je hr potebuje na uzdravovn a doplovn energie. Zsoby se daj dlit podle velikosti: Velk'e - Jsou efektivn pro uskladnn a pouit na zvr Male' - Jsou snadnji penositelne' a tud efektivnj pro pohotovostn spotebu Zsoby obecn dlouhodob ubraj navu a le' a krtkodobe' zvyuj bojovou slu

Hledn dopravy Chce to vc monch dopravnch prostedk. U kade'ho to chce vcero soustek a jde o to, kter z nich posklcte jako prvn. Kad dopravn prostedek je take' poteba sestavit a to na vhodne'm mst. Jako lo u vody, auto u vjezdu z msta, dreznu na kolejch.

Strategie sprvy majetku Hri mou bu vechny vci stahovat do zkladn, nebo je nechvat kde jsou. Pokud se njake' msto prohled, vci automaticky dostane hr a rozhoduje se, zda si je: nech u sebe zahod schov na pt v zkladn

Proble'm s hlasitost Pole maj hlasitost. Pokud je hlasitost pole vy ne hlasitost pol v okol tak tam zombci jdou. Pokud je pole na kraji mapy, pedpokld se e hlasitost neobjevench pol je polovin (zaokrouhleno dol ... tohle jsem sem dal pro?). Pokud jsou na ne'jake'm poli hri, zombci na n zato.

Princip napt Mlo by platit, e pokud hri nedlaj nic, hra zane jt do kelu. Rychle. Co to znamen tady? eknme e existuje balek udlost kter zhoruje stav ve mst. Co v balku je: Agressivn zombci napadnou hre. Nco pokod zsoby Nehoda tch co cestuj Nehoda tch co kemp Pchod novch zombk Dl by u samotn ptomnost hr na polku mla zhorovat hlasitost a z boje by se mlo astji vyjt se zrannm ne bez nj.

Princip deadlinu Hra by mla na hre tlait take' s deadlinem. Nco jako blc se potopa, nebo teba blc se zima.

Souboj Boj je bu na blzko, nebo na dlku. Rozdl je v tom, e na dlku se spotebovv munice a na blzko se vse zrauje. eknme e si vezmem pklad z Dornu. Zombies maj 1 nebo 2 ivoty... asem budou existovat i vcero druh. Boj mus bt mega jednoduch a to i s mnoha zombky najednou. Vichni toic zombci mus bt poraeni. Kombinace zbran a dovednost uruje kolik zran zombkm dme, bez zran i se snenm zrannm. Pokud se zombky bojuje vc lid najednou, mou si je rozdlit jak chtj.

Tiche' a hlasite' zbran Pokud je nstroj i zbra hlasit tak jej pouit zvyuje hlasitost boje o jedna. Zkladn hlasitost me bt nula teba do 2 zombk, pro 3 a vse u je to jedna.

Zbra na dlku M napsno kolik nboj vystel ne se zombci dostanou na blzko. M napsno kolik zran kad nboj / dvka d, jak jde nboje doplnit a kolik je zkladn poet.

Zbra na blzko M napsno kolik zran d a o kolik sn neptelskou odezvou. Me mt i dodatene' vlastnosti.

Prbh souboje K boji dochz pokud jsou hri a zombci na stejne'm polku a hri nemaj ped bojem ne'jakou ochranu. Zhodnot se kolik hr na tom polku v ten moment bojuje. Vylo sve' zbrane' a vylepen. Rozde'l si nepte. Nejprve ti co bojuj na dlku. Kdz z nestl na dlku, mou se pidat i zbran na blzko. Pokud dojdou nboje a nen v boji dn efektivn zbrn na blzko, boj skonil a peiv zombci na konci kola napadnou hre na polku. Tihle zombci se nhodn rozdl mezi hre (teba tak, e hri budou mt pidlen sla na kostce) a kade'ho mus hri udolat se zrannm 2:1.

Princip hlasitosti Kade' polko m hlasitost, urenou etonem. Me'jme etony pro hlasitosti 1, 2, 3 a 4. dn eton znamen hlasitost 0. Hlasitost kles na kade'm polku o jedna na zatku kade'ho kola. Hlasitost stoup podle udlosti a podle akc hr. Boj v zkladu nezved hlasitost, od 3 zombk dl u ale ano o 1. Hlasite' zbrane'

zvedaj hlasitost o 1. Aktivita hr jako stavba skre zved hlasitost o 1 Be'h take' zved hlasitost o 1 a to v kade'm polku na ktere'm hri promluvili a za kade'ho mluvho hre. Vyjmkou jsou hri mluv bhem vmny.

Budovni mapy Polko mapy je tverec. Soused s ostatnimi polky bu silnic kter b po jeho hran a nebo z pokud je to st vt budovy. M na sob 5 segment - chlvk. Centrln s popisky co na polku je a pak 4 po stranch kam se dv to co pjde pt tm smrem na sousedni polko. V popisku polka by mlo bt jak typ vc na polku je a kolik (vdy je to $N + 1k6$) Take' by tam mlo bt, kolik zombk je na polku instantn' a kolik se jich kade' kolo novch narod. Le na nm etony oznaujc stav polka - eton katastrofy, eton prohledn, eton udlosti a eton skre. Stoj na nm figurky hr, zombk a dalch NPC. Hrova figurka me stt v budov, pak neodkrv nic. Na ulici mezi dvma polky mapy, pak odkrv ob sousedni budovy, a nebo na rohu mezi tma polky, pak odkrv vechna tyi polka mapy. Pslun zombci se na polko umsuji hned, pedme'ty a pokud nkdo polko prohled.

Kolo hry Vichni hri hraji najednou. Kad m dve' akce a be'hem plnovac fze se nemou domlouvat. Pokud jsou ne'jac hri ve stejne' lokaci, mou se domlouvat, pokud ne'kdo z nich d akci vme'ny. Mou se rozhodnout se bavit i jen tak, ale pak se jim hlasitost ihned zvedne o jedna. Taen udlosti Posunut zombk podle gradientu hlasitosti. Snen hlasitosti na kade'm polku o jedna. Naplnovni akc. Kad hr si naplnuje sve' dve' akce. Odehrni akc. Hri hraji zrove, jen si hldaji aby akce co ovlivuji vse hr, pokud jsou naplnovane' jako druhe', hrli pouze s hri co jim teba minulou akc neutekli z polka. Odehrni boj. Pidni novch zombk.