

Zombies Doom

Martin 'Gaimi' Darai

2013-09-01

Pokus o urychlení - hry zombies

1 Jake problémy hra má?

- Nedostatek munice a zdraví = málo akce
- System se škodicima kartama je nepřehledný
- Dosáhnout 25 killu nebylo možné, moc umírání + vždy 1/2 ztrata
- System s jedním druhem zombiku se brzo ohral

2 Navrhované principální změny

- Pridat víc druhů nepřátel (prozatím 2, když máme 2 druhy figurek)
- Udelat system zbraní napaditejsí
- Pridat víc zbraní a munice na plochu
- Pridat aby zbraň nebyla podmíněná budovou (bonus nikoliv podmínka)
- Konec via heliport změnit, aby to bylo jen nějaké + na killy
- Změnit system skození, aby byl deterministický
- Umožnit ústup z boje

3 Změny do podrobnosti

3.1 Vítězství ve hře

Cíl je získat 30 trofejí zombiku a tím udelat dojem na pilota vrtulníku. Hráč který dosáhne heliportu (ne jen ten první, ale každý v momentě kdy vstoupí na první políčko heliportu) dostane zeton v hodnotě 10 zabitých zombiku o který nemůže přijít a nepočítá se mu do zombiku v případě smrti.

3.2 Zacatek hry

Je jiny nez u zakladni hry. Kazdyhrac dostane desku (kartu) na pocitani munice a zdravi (s vyznaceni maxima) a prislusne pocitaci zetonu. A opet se zamicha balik dilku mapy. Namesti odkryte jako startovaci policko a helipad ve spodni polovine baliku. Hraci karty zamichejte a dejte je aby byly dobre dosazitelne. Dropy zamichejte (pytlík zetonu) a dejte je prvnimu hraci.

3.3 Do zacatku

Kazdy hrac ma do zacatku automaticky pistoli (+0), munice A. 3 kusy munice a vsechna 4 zdravi.

3.4 Pokud hrac umre

Jeho tah ihned konci, zahodi zbytek karet a necha si jen mensi polovinu trofeji. Nepocita se do toho bonus za helipad. Hrac odstrani svou figurku z herniho planu a dokonci tah zombiku. Do jeho pristiho tahu na nej nejde sesilat skodici karty. Pristi svuj tah opet zacina na namesti se stejnými věcmi se kterými začal minule.

3.5 Kolo hrace

Hrac postupne udela nasledujici akce:

- Tahne novou desku a polozi ji podle pravidel.
- Bojuj se zombikem pokud nejaky je na policku kde jsi.
- Odkryj svou nadilku skodicich karet ktere ti rozdaly protihraci a zarid se podle nich.
- Hod akcni kostkou abys vedel kolik mas pohybu.
- Pohni se az tolikrat, kolik ti dovolila akcni kostka. (Muzes i min, nemusis vubec) Nektere akce take muzes spalit specialnimi zpusoby. Bojuj se vsemi zombiky ktere potkas na ceste. Vykladej karty a pouzivej je, pokud nejake vhodne mas.
- Pohni tolik zombiky kolik jsi mel (nikoliv vyuzil) akci.
- Karty ktere jsi nevylozil muzes (nemusis) nyni pouzit jako skodici karty, dej je skryte pred ktere hrace chces.
- Zahod karty ktere se ti nelibi a dolizni si zase do 3 karet.

3.6 Pokladani dilku mapy

Dilek mapy se nove musi pokladat tak, aby navazovala alespon na jednu silnici (nemusi navazovat na vsechny) na soucasne mesto a aby ho uplne neuzavirala. Tj po umistení desky musi zustat otevrena cesta kam jde položit dalsi cestu, ne nutne z teto posledni desky. Mesto muze byt zavrene, pokud jde pokladat dalsi desky dovnitr. Pokud to neni mozne, deska se uplne vyradi a tahne se nova. Jedina ktera se takto nevyrazuje je helipad. Ten se umisti i kdyby tim uplne uzavrel mesto. v takovem pripade je to posledni deska mesta a ostatni hraci uz tento krok preskakují. Pokud uz desky dosly, ostatni hraci tento krok take preskakují.

3.6.1 Osazení nového dílku

Na nový kus mapy je potřeba dát loot a zombiky. Kolik jich má být je napsané na tom dílku. Umisťuje je hráč který dílek přiložil. Nejprve se umisťují zombici a až pak loot. Loot se dává skryté. Otoci se až když na dílek mapy vstoupí první hráč. V tenhle moment se take

3.6.2 Regenerativní loot

Oproti původní hře je teď na každém dílku mapy uprostřed políčko pro 'regenerativní loot'. V tenhle moment, když hráč přidává loot na nový dílek mapy, ujisti se že dává jeden i sem. A zároveň přidá looty na všechna ostatní políčka regenerativních lootů na ostatních dílcích mapy.

3.7 Možnosti na akční kostce

- Hody 2-5 jsou normální hody dávající 2 - 5 akcí.
- Hod 1 (trap) dá 2 akce, ale zároveň k tomu hráč tahne novou kartu obtížnosti, která odted bude platit.
- Hod 6 (boost) dá 5 akcí, ale zároveň si hráč doplní zdraví na své maximum.

3.8 Karty

Každá karta má 2 využití které jsou na ní napsané. Může být vyložena před hrace a použita jako zbraň nebo jednorázový boost. Každý hráč může mít vyloženou jednu zbraň B a jednu D (na blízko a na dálku), také jednu vestu a až 2 utility. Užití ani zbraní vyložených víc být nemůže. Pokud chceš vyložit jiné než které máš, musíš to staré nejprve použít nebo zahodit. Kartu jde vyložit kdykoliv během svého tahu. I v rámci čtení škodících karet, i v rámci boje. Vyloženou kartu si nejde vzít zpět do ruky.

3.8.1 Manipulace s kartami

Karty z ruky se dávají protihráčům jako 'škodící karty' a nebo se vykládají a nebo zahazují. Vyložené karty se zahazují a nebo používají.

3.8.2 Škodící strana

Každá karta jde použít na skození protihráčům. Pokud ji tak chceš použít, nemůžeš ji mít vyloženou, skození se dělá z ruky. Skození je cílené. Kartu pokládáš před konkrétního hrace a už si ji nemůžeš vzít či přesunout jinam. Škodící karty navíc nevyhodnocuješ ty, ani hráč který je dostal, ale hráč který hraje PRED tím hráčem co je dostal. A to pro případ že by bylo potřeba ještě nějak dodatečně manipulovat s mapou.

3.9 Zbrane, munice, loot

Ve hře jsou 3 strelné zbrane, pistole (tu má hráč vždy k dispozici od začátku), puška a samopal. To znamená že v lootu je zdraví, a 3 druhy munice. I zdraví i munice má své maximum (3 zdraví, 5ks od každé munice) co hráč může mít. Maximum se může měnit podle toho jakou utility zrovna má hráč vyloženou. Pokud ale změní kartu utility a třeba sníží maximum munice, ihned musí přebytečnou munici také odhodit. Jaka munice či zdraví je v jakém lootu se hráč dozví když se loot otoci (když první hráč vstoupí na daný díl mapy). Kromě munice a zdraví jsou v lootu ještě vyjimečně i boosty.

3.9.1 Boosty

- Berserk - Vsechny souboje jsou tohle kolo automaticky vyhrane
- Regenerace - Dopln zdravi na maximum
- Ammo box - Dopln si jednu munici na maximum
- Adrenalin - Tohle kolo mas +4 akcni body
- Past - Prejit pres tohle policko stoji 1 zdravi

3.10 Akce mimo kolo

Mimo sve kolo uz hrac nedela zadnou akci, maximalne pomaha nasledujicimu hraci vyhodnotit jeho skodici karty. Dej si bramburky, odpocin si.

3.11 Pohyb zombikama

Kdyz hrac dokonci svuj pohyb a pak pohne tolika zombikama kolik ma na kostce akcnich bodu. Sam si vybira kteryma zombikama a v jakem poradi. V zakladu se zombikem pohybuje o 1 pole. Zombikem se pohybuje v kuse. Nejde jit uhlopricne. Nejde jit na policko kde uz jiny zombik je. Jde jit na/pres policka s hracema.

3.12 Souboj

Je to vzdy jeden hrac proti jednomu zombikovi. Zombik muze byt vylepseny jednou z karet vylepseni. V zakladu je ale potreba hodit na kostce 4 - 6 aby zombik padl, tezsi zombik musi padnout 2x. Bonus na zbrani muze zjednodusit trefu. Pokud hrac hodi min, musi to dorovnat municí, jako ve starych pravidlech. O tom kterou zbrani hrac bojuje rozhoduje az po hodu kostkou. Kdyz musi zombika porazit vickrat, vybira zbran a hazi kostkou vickrat. Pokud hrac boj prohraje, ztrati 1 zivot a hazi kostkou znovu. Pokud ma volnou akci, muze se rozhodnout hazet prestat a z boje 'utect'. Ale nesmi na policko kde je jiny zombik.

4 Vysvetlivky ke kartam