

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 ohrál

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 podmíněna 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 (pytlik 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 svůj 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.
- Bojui 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. Bojui 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 preskakui. Pokud uz desky dosly, ostatni hraci tento krok take preskakui.

3.6.1 Osazení nového dílku

Na nový kus mapy je potřeba dát loot a zombiky. Kolik jich má být je napsáno na tom dílku. Při používání původních dílků mapy sečteš kolik je tam napsáno zdraví a naboje a tolik umístíš lootu. Umísťuje je hráč který dílek přiložil. Nejprve se umísťují 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 napsány. 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. Utility ani zbraň 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 rovná 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 - Všechny souboje jsou tohle kolo automaticky vyhrané
- Regenerace - Dopln zdraví na maximum
- Ammo box - Doplní si jednu munici na maximum
- Adrenalin - Tohle kolo má +4 akčních bodů
- Past - Projít přes tohle políčko stojí 1 zdraví

3.10 Akce mimo kolo

Mimo své kolo už hráč nedělá žádnou akci, maximálně pomáhá následujícímu hráči vyhodnotit jeho škodící karty. Deje si bramburky, odpocíná si.

3.11 Pohyb zombikama

Když hráč dokončí svůj pohyb a pak pohně tolika zombikama kolik má na kostce akčních bodů. Sam si vybírá kterými zombikama a v jakém pořadí. V základu se zombikem pohybuje o 1 pole. Zombikem se pohybuje v kuse. Nejde jít úhlopříčně. Nejde jít na políčko kde už jiný zombik je. Jde jít na/přes políčka s hráčem.

3.12 Souboj

Je to vždy jeden hráč proti jednomu zombikovi. Zombik může být vylepšený jednou z karet vylepšení. V základu je ale potřeba hodit na kostce 4 - 6 aby zombik padl, teprve zombik musí padnout 2x. Bonus na zbraní může zjednodušit trefu. Pokud hráč hodí méně, musí to dorovnat municí, jako ve starých pravidlech. O tom kterou zbraní hráč bojuje rozhoduje až po hodu kostkou. Když musí zombika porazit víckrát, vybírá zbraní a hází kostkou víckrát. Pokud hráč boj prohraje, ztratí 1 život a hází kostkou znovu. Pokud má volnou akci, může se rozhodnout házet přestat a z boje 'uteč'. Ale nesmí na políčko kde je jiný zombik.

4 Vysvětlivky ke kartám

4.1 Typ karet

Karty mají několik typů podle toho kam u hráče patří když si je vyloží. Zbraně na (B) blízko a na (D) daleko, pak (V) vesty. B, V, i D může mít hráč vyloženou vždy jen jednu. A pak utility (+) ty může mít vyložene v základu max 2.

4.2 Použití karet

Karty se používají (IH) ihned, to znamená když je hráč zahraje, hned platí a hráč kartu odhodí. Když je tam nějaký bonus do boje pak je to myšleno na všechny bojové hody na celé kolo. Pak jsou tu (ZBR) zbraně, tedy je hráč má, dokud je nenahradí jinou zbraní stejného typu, nebo neodhodí z vlastní vůle. Pak jsou zde (BON) bonusy. Ty platí od momentu co je hráč vyloží,

do te doby dokud je nenahradí jinou kartou. A pak tu jsou karty co platí (DO) do příštího tahu, tedy po celé kolo do příštího tahu tohohle hrace. A nakonec jsou tu (!!!) expresní karty, které se musí zahrát před tahem hrace (před hodem na akce). A pak tu může být kombinace. Například (I/B) znamená, že karta je v základu IH ale po upgradu se chová jako BON.

4.3 Upgrade karty

Některé karty jde upgradovat. Pozná se to podle toho, že mají vedle obrázku napsané jméno budovy kde jdou upgradovat. Tj, pokud budete mít kartu vyloženou a budete na políčku tehle budovy (pozor, jde pouze 1x za tah hrace a je to akce, tj stojí to 1 akční bod). Upgrade karty kartu většinou znatelně zlepší.

4.3.1 Mapování starých budov

Některé staré budovy jsem přejmenoval a některé sloučil. Cíl je aby byly využity všechny:

- Pumpa - Gas Station
- Lékárna - Hospital, DRUG STORE
- Hračkářství - Toy Shop
- Army Shop - Army Surplus
- Zahradnictví - Florist Shop, Lawn Garden Store
- Skate Shop - Skate Shop
- Požární Stanice - Fire Station
- Sport Shop - Sporting Goods Store
- Zelezářství - Hardware Store
- Policejní Stanice - Police Station