

Malý Hrdina

Martin 'Gaimi' Darai

2013-09-01

Hra na hrdiny pro nejmenší.

1 Motivace

Hra na hrdiny osekáná na nejzákladnější úroveň aby jí mohli hrát i nejmenší.

2 Teorie

Hru je potřeba udělat různě složitou podle úrovně hráče. Začít jednoduchým poražením potvor přímo ve městě. Končit nějakým cestováním mezi městy. Na začátku mít jen základní dovednosti, zdraví, síla, šikovnost. Na konci mít povolání a dovednosti.

2.1 Prohra

Je vůbec záhodno, aby postava prohrála? Určitě je dobré když může selhat v malých úkolech a postupně se bude riziko prohry zvětšovat. Na začátku bych udělal hru bez collectables, takže nebude co ztratit a prohru postavy bych udělal, že bude muset boj (ten jeden co prohrála) bojovat znovu. Postupně se bude i prohra měnit, ale začal bych tímhle.

2.2 Výcvik

Na začátku bych nedělal žádný výcvik. Postupem na první úroveň bych začal druhou fází hry. V té první bych hledal zbraň, nebo kousky brnění a peníze a diamantíky.

3 Obecné principy

Tohle budou obecná pravidla, která budou postupně zapojovaná do hry jak se hráč bude zlepšovat.

3.1 Ve městě

Před dobrodružstvím, nebo po něm může hráč udělat výcvik, nebo nakupovat a prodávat ve městě. Jsou různé druhy výcviku.

3.1.1 Klenotník

Ve městě je klenotník který vykupuje diamantíky za různou cenu.

3.1.2 Obchodník

Ve městě je obchodník který má vybavení na prodej.

3.1.3 Dovednosti

V základu má postava dovednosti na stupni 2, výcvikem je jde zlepšit až na stupeň 5. Cena zlepšení je 3, 5 a 7. Platí se peníze i body dovednosti.

3.2 Mapa

Mapa se bude skládat z předem definovaného počtu částí (sklepení). Každá část je rozdělená logickými překážkami (zátarasy), které se musí překonat. A dál je členěná oddělovači (průchody).

Každá část obsahuje jeden východ (hlavní dveře) a v pokladech se skrývá k východu klíč (klíč).

3.2.1 Políčko mapy

Políčko mapy je tedy karta. Představuje kousek bludiště ve kterém postava je.

- Je na ní volná chodba - tedy nic hráč tedy může volně procházet
- Nebo průchod - tady může projít do další části sklepení pokud zaplatí cenu
- Nebo hlavní dveře - tady hráč může jít do dalšího podzemí pokud už má klíč
- Nebo dveře do místnosti - tady může jít dál, nebo prozkoumat místnost
- Na kartě se dveřmi je pak žeton, pokud se dveře ještě neprozkoumaly

3.2.2 Hranice patra

V momentě kdy hráč najde průchod, tak už patro skoro prozkoumal. To znamená že dál už může prozkoumat na každou stranu jen 2 karty a pak už patro skončí. Hlavní dveře tuhle vlastnost nemají. Jestli už hráč našel nebo nenašel hlavní dveře nemá žádný vliv na tvar patra ve kterém je.

3.2.3 V místnosti

V každé místnosti si hráč táhne poklad. Každý poklad má variantu s obludou a bez obludy. Poklady jsou:

- Klíč do dalšího sklepení
- Penízky (1 2 či 3)
- Diamantík (Náhodně tažený, cena 1, 2 či 3)
- Zvláštní místo (Táhne se jedna z nepoužitých karet zvláštního místa)

Pokud hráč táhne variantu s obludou, dá na kartu pokladu i kartu náhodně vytažené obludy.

3.2.4 Město

Město je cosi jako patro nula. Je celé známé hned od začátku. A je v něm vchod do jeskyně. Ve městě je kupec. Pro začátek má kupec fixní ceny za diamantíky a prodává N. náhodných předmětů.

Ve městě je také trenér, u kterého hráč může zvednout vlastnosti. Platí se penězi a body dovednosti.

Ve městě je i zadavatel (princezna) u které se získá odměna za splněný hlavní úkol.

3.3 Namíchání úkolu

První co se musí domluvit je jak těžký bude úkol. Máme různé obtížnosti, podle toho, kolik sklepení úkol bude mít. Dál se musí určit, co ten úkol vlastně bude. Co se ztratilo a jaká obluda a co to ve sklepení hlídá.

Dál je potřeba namíchat obludy, poklady, speciální místnosti a sklepení. Je potřeba vybrat, které karty ve sklepení budou (kolik místností v každém sklepení) a podle toho odpočítat poklady. Jeden z pokladů musí být samozřejmě klíč k dalšímu sklepení. Postup přípravy je následující:

- Vyber které zvláštní místnosti chceš v dobrodružství mít. (Náhodně jen podle počtu, nebo cíleně). Udělej z nich hromádku a náhodně vyber stejné množství karet zvláštní místnosti (náhodně s obludou či bez)
- Vyber kolik pokladů (zvlášť kolik pokladů s obludou a kolik pokladů bez obludy) bude v dobrodružství. Přidej je k vybraným kartám zvláštních místností.
- Rozděľ tuhle hromádku místností na asi tak stejné díly, podle toho kolik bude sklepení. do každé hromádky přidej místnost s obludou a klíčem a každou hromádku zamíchej.
- Pod každou hromádku místností udělej hromádku chodeb s dveřmi o stejném množství karet.
- Přidej ke dveřím i kartu chodby s hlavními dveřmi.
- Namíchej si hromádku výplňových chodeb podle pravidla té které úrovně.
- Rozděľ výplňové chodby na asi tak stejné velké hromádky podle toho kolik sklepení máš.
- Do každé zamíchej karty chodeb s dveřmi pro to které sklepení.
- Připrav i hromádku karet města a kartu úkolu.
- Na závěr tedy budeš mít vedle sebe hromádku města, pak hromádku chodeb pro každé sklepení a na závěr kartu úkolu. Nad každou hromádkou chodeb sklepení budeš mít příslušnou hromádku karet místností pro to které sklepení.

3.4 Soubojový systém

Postava má obranu a útok. Hodí se kostkou na které je X +0 +0 +1 +1 +2. Přičte se útok a když je to víc než obrana nepřítele, trefili jsme.

- X znamená vždy vedle.

- +0 +1 a +2 se přičítá k útočnému číslu

Nejdřív útočí hráč až pak obluda. Každý zásah v základu sebere 1 život. Když je život někoho 0, je souboj na konci.

3.5 Parametry postavy

Postava má Zdraví, Sílu a Rychlost. Zdraví dává kolik má životů, Síla dává Útočné číslo a Rychlost obranné číslo.

3.6 Parametry vybavení

V základu zbraně dávají bonus k útočnému číslu a brnění bonus k obrannému číslu. Budou různé zbraně, některé i se stejnými dovednostmi jen různou cenou.

4 Úroveň Nula

Hráč je úplně nový. Chodí a sbírá diamantíky. Ty vyměňuje za peníze a kupuje si vybavení. Zabíjí jednoduché nepřátele a sbírá body tréninku. Ty investuje do zlepšování základních vlastností, aby mohl vybavení používat.

4.1 Ve městě

Jediný dovolený výcvik je zlepšování základních dovedností na 3, 4 nebo 5.

Obchodník má k dispozici pochodně a zbraně a brnění úrovně nula.

Klenotník vykupuje žlutě diamantíky za 3, ostatní za 2 penízky.

4.2 Jak sestavit mapu

4.2.1 Karta dobrodružství

Pro prvních pár dobrodružství zkuste jednu z těchto karet:

- Obří krysa která pravidelně luxuje zásoby jídla.
- Lupič který okrádá místní kupce.
- Medvěd který straší místní měšťany.
- Čarodějnice která straší místní děti.

Když je odehrajete všechny, určitě budete připraveni na úroveň jedna.

4.2.2 Kolik sklepení

Pro první 2 hry hrajte s jedním sklepením. Pak už se dvěma.

4.2.3 Speciální místnosti

Dejte do hry jednu zbrojnici a tolik zahrad, kolik sklepení budete hrát.

4.2.4 Poklady a volné chodby

Na první hru dejte 5 pokladů, na druhou 7 pak 9 a 11. V balastu používej prostě jen volné chodby. Pokaždé přidej stejné množství balastu jako je pokladů. A tolik průchodů, kolik sklepení máš plus 1.

4.2.5 Obludy

Obludy vyber zvířata a strašidla úroveň 0 a 1. A udělej hromádky po třech, kde v každé budou úrovně 0,0,1. Pro čtvrtou hru to můžeš změnit na 0,1,1. Celkem dej na sebe tolik hromádek, kolik je číslo hry + 1.

4.3 Pravidla prozkoumávání

Projít průchodem nestojí v první hře nic. V dalších pak 1 pochodeň každý.