

Duncan 2009 CeTaH
v1.2

Ondřej Skalička

červen 2009

Obsah

1	Základní pravidla	2
2	Hromady zlata	2
3	Nákup jednotek	2
4	Parametry jednotek	2
5	Bonusové schopnosti	3
6	Průzkum	3
7	Pohyb	4
8	Souboj	5
9	Tah	6
10	Příkazy	6
11	Uživatelské Rozhraní	6
12	Otázky k příběhu	6
13	Bonusy	8
14	Odehrávání	8
15	Změny a porušování pravidel	8
16	Technické požadavky	10

1 Základní pravidla

- Hra se odehrává v podzemí, které musí týmy prozkoumat.
- Každý tým má na herní ploše umístěný Portál, v jehož bezprostředním okolí smí vyvolávat nové jednotky.
- Každý tým začíná s 50-ti Nákupními body.
- Cílem hry je zabírat Hromady zlata. Tým dostává Vítězné body každý tah na jehož konci má zabrané nějaké Hromady zlata.

2 Hromady zlata

- Ve hře jsou dva typy Hromad zlata - velká a malá. Každá dává jiný počet bodů.
- Body za každou Hromadu jsou týmu přiřazeny na konci každého kola, kdy má tým danou Hromadu zabranou (viz fáze tahu).
- Hromady zlata mohou mít omezenou kapacitu, ta však není známá.
- Za malou Hromadu je jeden bod, za velkou 2 body.
- Pokud na konci kola stojí na Hromadě vaše jednotka, dostáváte dvojnásobek bodů! (Zároveň ale čerpáte dvakrát rychleji její kapacitu.)

3 Nákup jednotek

- Pokud je jedno z 8 polí v okolí Portálu týmu volné, může tým vyvolat novou jednotku na toto pole.
- Cena jednotky je závislá na počtu aktuálně vlastněných jednotek a spočítá se jako

$$cena = 2 * (vlastnenych_jednotek + 1)$$

- Nová jednotka je k dispozici až v dalším tahu.
- Nová jednotka má parametry Síla 1/Rychlost 1/Dohled 1 (viz kapitola 4).

4 Parametry jednotek

- Každá jednotka má 3 základní vlastnosti - Síla, Rychlost a Dohled.

- Síla udává schopnost jednotky obstát v boji s nepřítelem.
- Rychlost je počet políček, které jednotka za tah ujde, a zároveň udává, jak rychle jednotka reaguje v boji (viz kapitola 8).
- Dohled značí, jak daleko jednotka vidí.
- Parametry lze kdykoli zvyšovat. Cena na zvýšení kteréhokoli parametru je

$$cena = sila + rychlost + dohled - 2$$

v případě, že jednotka není v bezprostředním okolí vlastního Portálu, je cena dvojnásobná.

5 Bonusové schopnosti

- Za úspěchy v druhé, příběhové části CeTaHu bude tým získávat různé Bonusové schopnosti.
- Bonusové schopnosti lze buď přidělit jednotce nebo je použít na nějaké herní pole.
- Pokud jednotka zemře s bonusem, bonusová schopnost je ztracena. Bonusy není možné nikdy přenášet mezi jednotkami.
- Bonusovou schopnost nemusíte použít hned, jak ji získáte. Můžete si ji šetřit na jindy.

6 Průzkum

- Všechna herní pole jsou na začátku hry skryta (kromě dohledu Portálu).
- Portál má dohled 2 po celou dobu hry.
- Každá jednotka vidí maximálně tolik polí, kolik je její dohled. Nevidí však skrz překážky jako jsou například zdi.
- Jakmile bylo pole týmem objeveno, zůstane navždy zobrazeno. Pokud však není v přímém dohledu nějaké vaší jednotky, nevidíte nepřátelské jednotky!
- Dohled jednotek se přepočítává vždy na začátku tahu (nikoli po každém kroku pohybu).

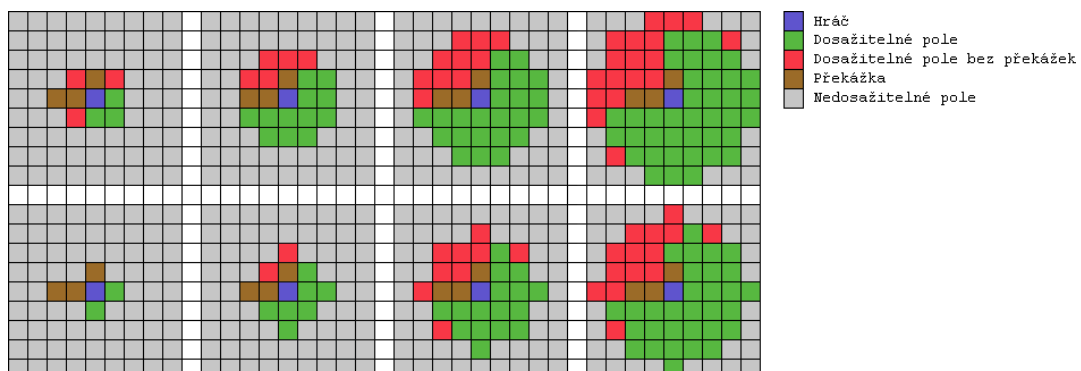
- Jednotka vidí políčko pokud je ze středu jejího pole vidět většina cílového pole. Většina je definována jako střed pole nebo 3 vrcholy (pokud se jedná o podlahu) nebo alespoň jeden vrchol (pokud se jedná o zeď). Viz obr 6



Obrázek 6.1: Dohled jednotky pokud nevidí velkou část bližšího pole, ale vzdálenější ano

7 Pohyb

- Jednotka se ve svém kole může pohnout až o tolik políček, kolik je její pohyb.
- Pohyb vlevo, vpravo, nahoru a dolů a počítá za 1 krok. Pohyb po uhlopříčkách je přibližně za 1.5 kroku.
- Po uhlopříčkách je pohyb možný pouze v případě, že okolní 2 pole jsou volná (tzn. pokud chci jít vpravo nahoru, musí být pole vpravo i nahoru ode mě volné).
- Přesunout jednotku je možné pouze na pole, které již bylo objeveno.



Obrázek 7.1: Pohyb

8 Souboj

- Jakmile se dvě jednotky různých týmů ocitnou na sousedních polích (včetně uhlopříček), budou spolu bojovat.
- Jednotky, které se ocitnou na stejném poli spolu budou bojovat vždy, i v případě že náleží stejnému týmu (kromě nově zakoupených jednotek).
- Pokud se jednotka ocitne na stejném poli jako jiná jednotka, útočí pouze na ni. Pokud je na poli sama, útočí na všechny nepřátelské jednotky na sousedních polích naráz. Pokud se náhodou ocitnou na jednom poli jednotky více než dvou týmů, útočí každá z nich na zbylé svou plnou silou.
- První útočí jednotka s nejvyšší rychlostí, postupně jdou na řadu ostatní podle rychlosti. Pokud má více jednotek stejnou rychlost, útočí zároveň (a mohou se zabít obě naráz).
- Při útoku jednotka soupeři způsobí tolik zranění, kolik je útočnickova síla.
- Jakmile zranění jednotky dosáhne nebo přesáhne její sílu, sníží se zranění o hodnotu síly a poté je síla jednotky snížena o 1. Pokud stále zranění dosahuje síly, proces se opakuje.
- Snižování síly probíhá vždy okamžitě, po provedení útoku. Pokud má více jednotek stejnou rychlost, nejprve provedou útoky a teprve poté dojde k započítání zranění. Útočí-li tedy na sebe navzájem dvě jednotky se stejnou rychlostí, nejprve provedou obě útoky a teprve potom se jim započítá zranění - je tedy možné, že se zabijí navzájem.

- Pokud síla jednotky klesne pod 1, je mrtva a odstraněna z hrací plochy.
- Pokud po konci útoku poslední nejpomalejší jednotky stále zbývají na některém poli dvě jednotky, budou na sebe dál střídavě útočit, dokud nezbyde pouze jedna. Tyto útoky rovněž probíhají v pořadí podle rychlosti a již nemohou směřovat mimo pole, na kterém jednotka stojí.

9 Tah

V každém tahu se postupně provedou tyto kroky (v uvedeném pořadí) pro všechny týmy zároveň (tzn. nejdříve se provede první krok pro všechny týmy, poté druhý, třetí atd)

1. vylepšení jednotek, použití bonusů,
2. pohyb jednotek,
3. dohled jednotek,
4. souboje jednotek,
5. vyvolání nových jednotek,
6. zabránění Hromad zlata,
7. získání bodů z Hromad zlata,
8. připsání nových Bonusů a bodů za hry.

10 Příkazy

Celá činnost týmu se skládá z příkazů - např. příkaz vyvolání nové jednotky, příkaz vylepšení jednotky, příkaz pohyb a další. Všechny příkazy je možné zobrazit a zrušit, dokud není odehrán tah. Tudiž jakoukoli akci, kterou uděláte, máte možnost zrušit, dokud se daný tah neodehraje.









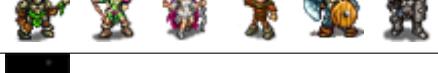

11 Uživatelské Rozhraní

Seznam ikonek v uživatelském rozhraní viz tabulka 11.1.

12 Otázky k příběhu

- budou zprvu nesouvislé, čím jich ale bude více, tím větší budou dávat dohromady smysl. Odpovídat na otázky je možné pouze určenému vedoucímu (Marek) a to kdykoliv, kdy to nebude narušovat běh ostatních činností.

Tabulka 11.1: Ikonky na mapě

Ikonka(-y)	Popisek
	Označení jednotky/pole - vlastní, cizí a neutrální
	Podlaha podzemí (dostupné pole)
	Zed' podzemí (nedostupné pole)
	Portál
	Hromady zlata (malé, velké, plné, prázdné)
	Jednotka se pohybuje na toto pole
	Vybrané pole na mapě
	Jednotka/pole má komentář
	Jednotka
	Neobjevené pole

- Otázky vedoucí buď uzná jako správné, pak bude dotyčný tým odměněn. V případě, že vedoucí odpověď neuzná, je možné se pokusit zodpovědět související otázku znovu až po zveřejnění dalších indicií.
- Za správnou odpověď získá ten tým, který ji poskytne první, bonus do strategické části hry. Ostatní týmy pak na tuto otázku mohou odpovídat také, již za to ale nebudou nijak odměněni.

13 Bonusy

Seznam možných bonusů, které lze získat za odpovědi na otázky, je uveden v tabulce 13.1. První tři bonusy, které tým dostane, mu budou přiděleny, čtvrtý si pak může sám vybrat. Další tři budou opět přiděleny atd., tj. vybrat si je možné pouze každý čtvrtý bonus.

Všechny bonusy mají vliv až při odehrávání kola.

14 Odehrávání

- Odehrávají se 4 tahy každý den, kdy se hraje celotáborová hra.
- První tah se odehrává o poledním klidu, ve 14:00, tři tahy po večěři, v 19:00, 20:00 a 00:00.
- Body za dílčí hry jsou uděleny před poledním tahem (tj. po jeho odehrání budou k dispozici)

15 Změny a porušování pravidel

- Autor si vyhrazuje právo kdykoli v průběhu hry změnit libovolnou část nebo i celá pravidla.
- Autor si vyhrazuje právo změnit bez ohlášení libovolnou část herního klienta.
- Hráč je povinen nahlásit jakoukoli chybu, kterou při hře objeví.
- Prohřešky hráčů se řeší podle autorova uvážení např:
 - Obnovení databáze ze starší zálohy a opravení tahu.
 - Odebrání bodů ze hry.
 - Odstranění figur z herní plochy.
 - Vyloučení týmu při velmi závažném nebo opakovaném prohřešku.

Název	Cíl	Popis	Poznámka
Zvýšení síly	Vlastní jednotka	Zvýší sílu o 1 bod (kumulativní)	
Zvýšení rychlosti	Vlastní jednotka	Zvýší rychlost o 1 bod (kumulativní)	
Zvýšení dohledu	Vlastní jednotka	Zvýší dohled o 1 bod (kumulativní)	
Regenerace životů	Vlastní jednotka	Jednotka se každé kolo vyléčí o 1 život	Více bonusů se sčítá (2 regenerují 2 životy za tah, 3 regenerují 3 životy atd.)
Neviditelnost	Vlastní jednotka	Tato jednotka je zcela neviditelná pro soupeře!	
Vysávání životů	Vlastní jednotka	Za každé 4 body zranění, které jednotka v boji učiní, si 1 život vyléčí	2 bonusy léčí 1 život za 3 zranění, 3 bonusy léčí 1 život za 2 zranění, více nemá efekt
Rychle se trénující	Vlastní jednotka	Postih za vylepšení jednotky mimo portál je snížen o dva (kumulativní, až do postihu 0 bodů)	
Záblesk	Pole na mapě	Objeví malou část mapy ^a	Poloměr 3 pole
Dýmavnice	Pole na mapě	Skrýje velkou část mapy před všemi hráči ^b	Poloměr 5 polí

Tabulka 13.1: Bonusy

^aZáblesk může být přebit dýmavnicí

^bDýmavnice se aplikuje až po záblesku, ale před dohledem jednotek.

16 Technické požadavky

- Pro hraní je třeba prohlížeče Mozilla Firefox 2 a vyšší, Opera 9.6 a vyšší, Chrome 2.0 a vyšší nebo Safari 3 a vyšší.
- Aplikace je přístupná pod url <http://wc/> nebo pod <http://192.168.2.51/>.