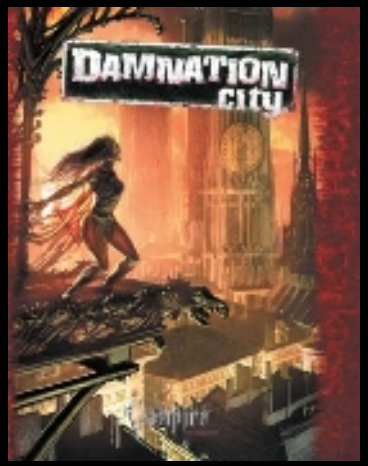
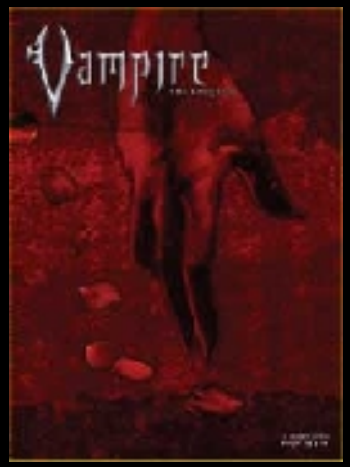
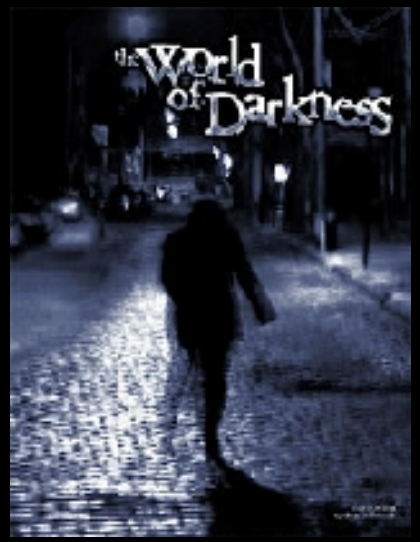
WoD

the World of Darkness
WWW.WORLDOFDARKNESS.COM

WHITE WOLF


DAMNATION CITY


Vampire


the World of Darkness

WEREWOLF

REQUIEM

Mind's Eye Theatre

HISTORIE A ZÁKLADNÍ MYŠLENKY „SYSTÉMU“

V SOUČASNOSTI HRÁČI HRAJÍ RPG NEBO LARP.

VYTVOŘENÍM TOHOTO SOFTWARE SE POKOUŠÍM TYTO ÚROVNĚ PROPOJIT A VYTVOŘIT PODKLAD K TOMU, ABY SE RPG STALO REÁLNOU SOUČÁSTÍ (MINIMÁLNĚ PŘEDEHROU) LARPU.

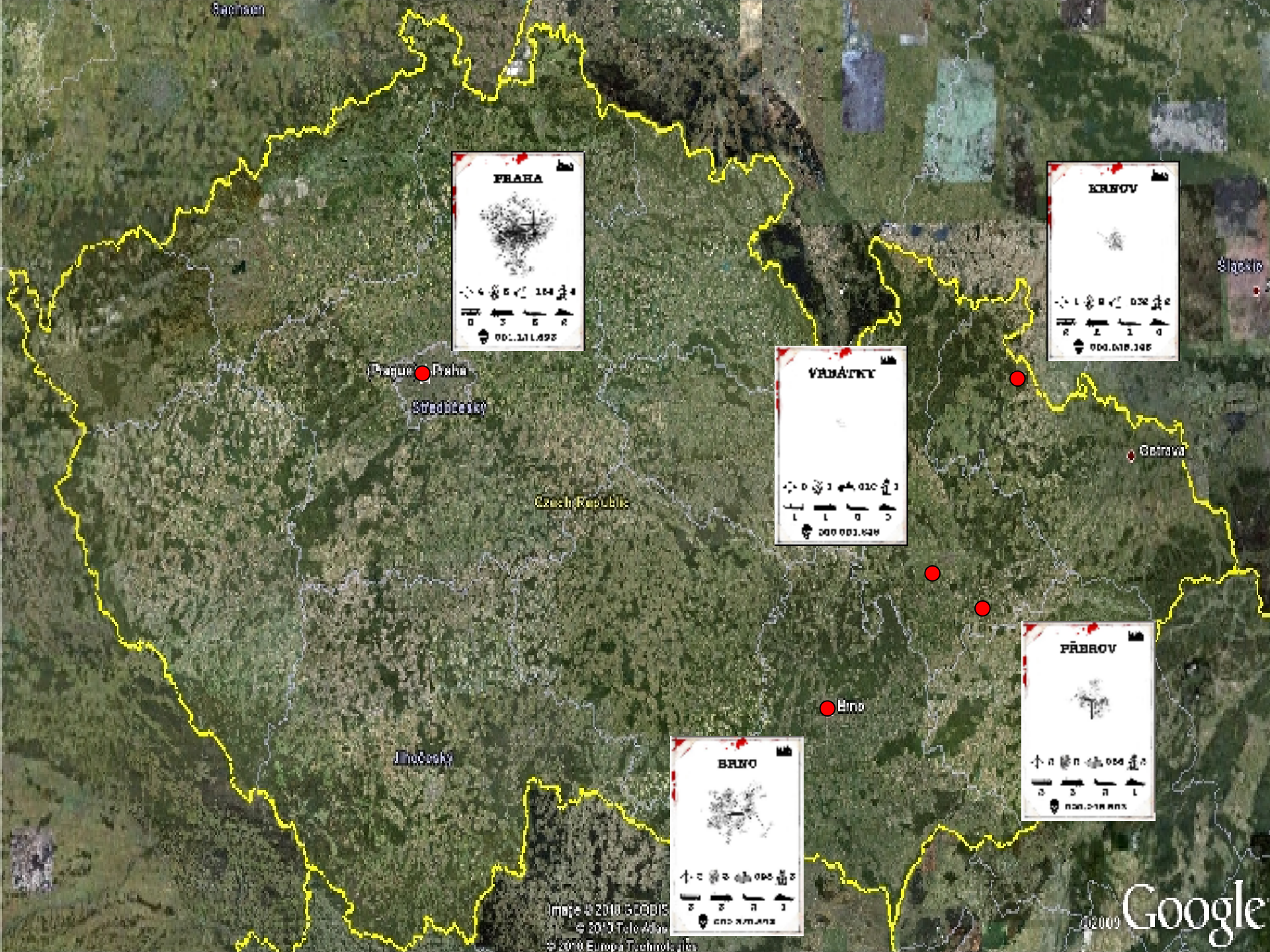
PŮVODNĚ ZAČAL VZNIKAT - PO ROZTRŽENÍ TEAMU - PŘI NEPŘÍLIŠ POVEDENÝCH RPG HRÁCH HRANÝCH „NASLEPO A NA DÁLKU“ (PŘES ICQ, SKYPE…) PŘI NICHŽ 5 HRÁČŮ SEDĚLO NA 5 RŮZNÝCH MÍSTECH A POUZE SE SLYŠELI.

PROBLÉMY V KOMUNIKACI NA ZÁKLADĚ NEPOCHOPENÍ POPISU LOKACÍ, VĚCÍ ATD… VEDOUCÍ KE ZDLOUHAVÝM A PRACNÝM POPISŮM JEDNODUCHÝCH VĚCÍ, V HORŠÍM PŘÍPADĚ KE KOLAPSU LOGIKY DĚJE.

1 OBRÁZEK = TISÍC SLOV => ZROZENÍ PRVNÍCH KARET

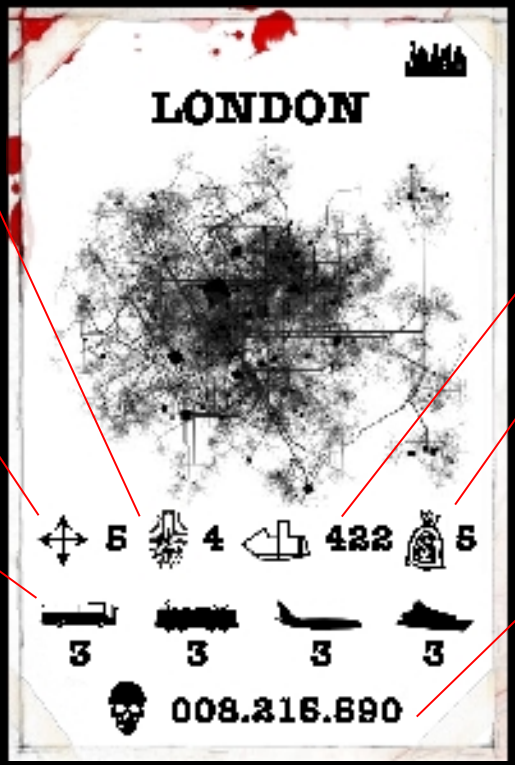
PRINCIP ELEKTRONICKÉ A REÁLNÉ KOMPATIBILITY – KARTA (PŘEDMĚT ATD.), KTEROU POSTAVA VLASTNÍ V DIGITÁLNÍM (MEZIHERNÍM) SVĚTĚ SE AUTOMATICKY OCITÁ V JEHO VLASTNICTVÍ V REÁLNÉ (RPG NEBO LARP) HŘE

USER-FRIENDLY ROZHRANÍ S MAXIMÁLNÍM DŮRAZEM KLADENÝM NA INTUITIVNOST (IKONY) A PRAVIDLA PRO KAŽDOU KARTU NA ZADNÍ STRANĚ TÉŽE KARTY – ODPADÁ NUTNOST LISTOVÁNÍ V OBSÁHLÝCH PRAVIDLECH A HLEDÁNÍ TOHO PRAVÉHO PŘI KONTROVERZNÍCH SITUACÍCH



Sachsen
PRAHA
KRNOV
Śląskie
Prague
Praha
Středočeský
VRBÁTKY
Ostrava
Czech Republic
PŘEROV
Brno
BRNO
Jihočeský
Image © 2010 GEODIS
© 2010 Tele Atlas
© 2010 Europa Technologies
©2009 Google

KARTY SÍDEL SEŘAZENÉ DLE VELIKOSTI OD 0 DO 5



Kriminalita sídla

Velikost sídla

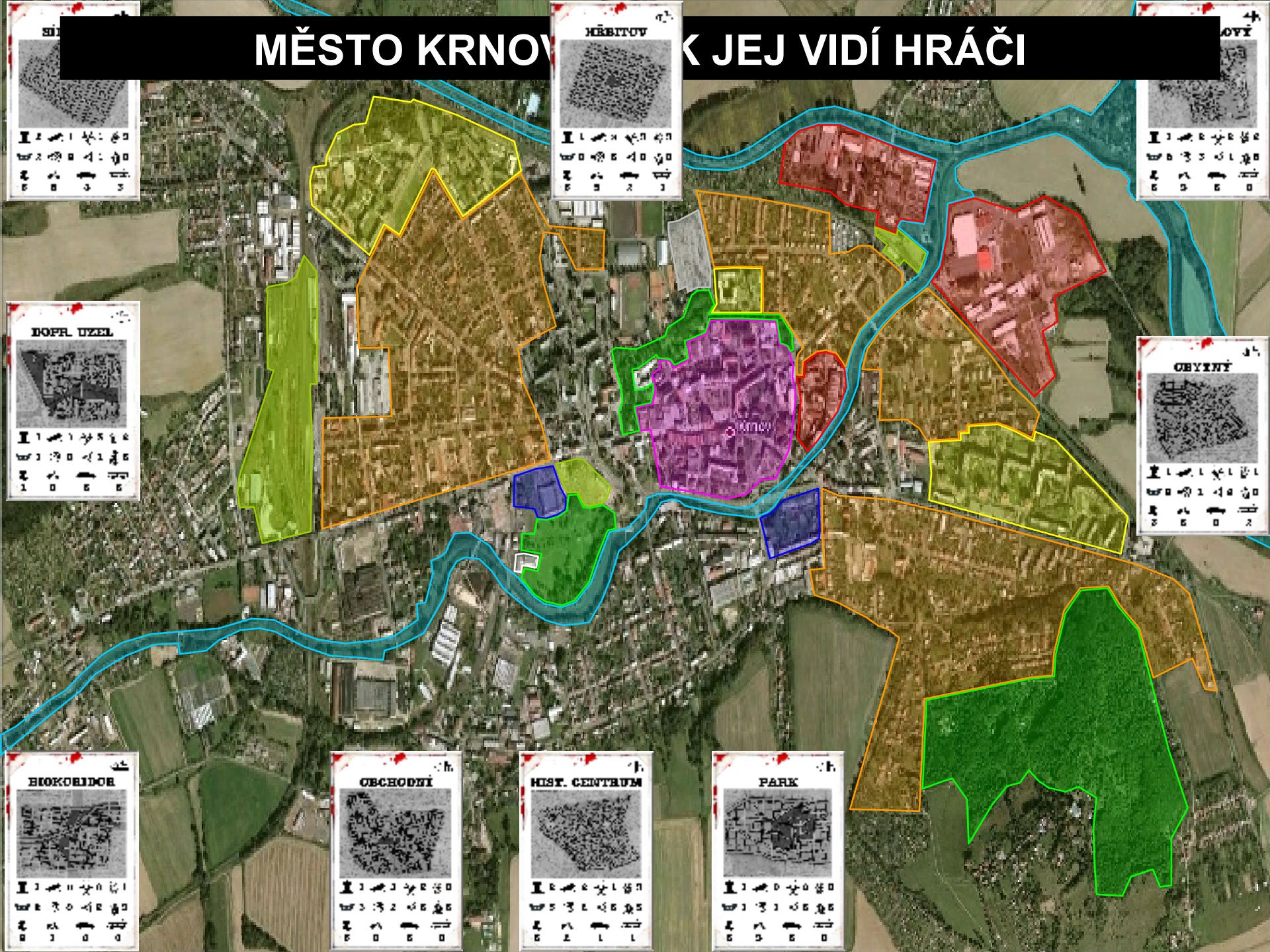
Úroveň spojení sídla s okolním světem

Počet sektorů

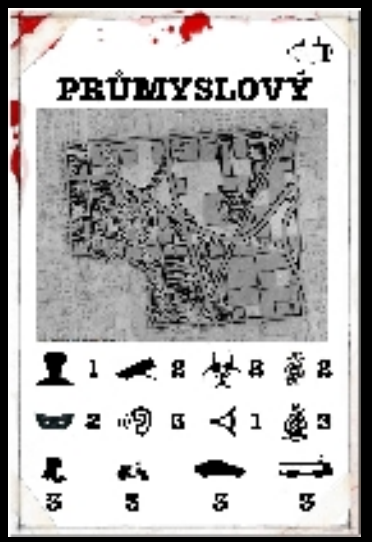
Náklady na bydlení

Počet obyvatel

KRNOV
Prague
Praha
Středočeský
Czech Republic
Ostrava
Brno
Jihočeský
Image © 2010 GeoEye Inc
© 2010 TeleAtlas
© 2010 Europa Technologies
©2009 Google


MĚSTO KRNOV
K JEJ VIDÍ HRÁČI
HŘBITOV
DOPR. UZEL
OBYTNÝ
BIOKORIDOR
OBCHODNÍ
HIST. CENTRUM
PARK

UKÁZKA NĚKOLIKA KARET SEKTORŮ



Pasivní monitoring (CCTV kamery)

Aktivní monitoring (pojížďky policie)

Hlukové pozadí (např. pro střelbu)

Faktor ukrytí (např. v davu)

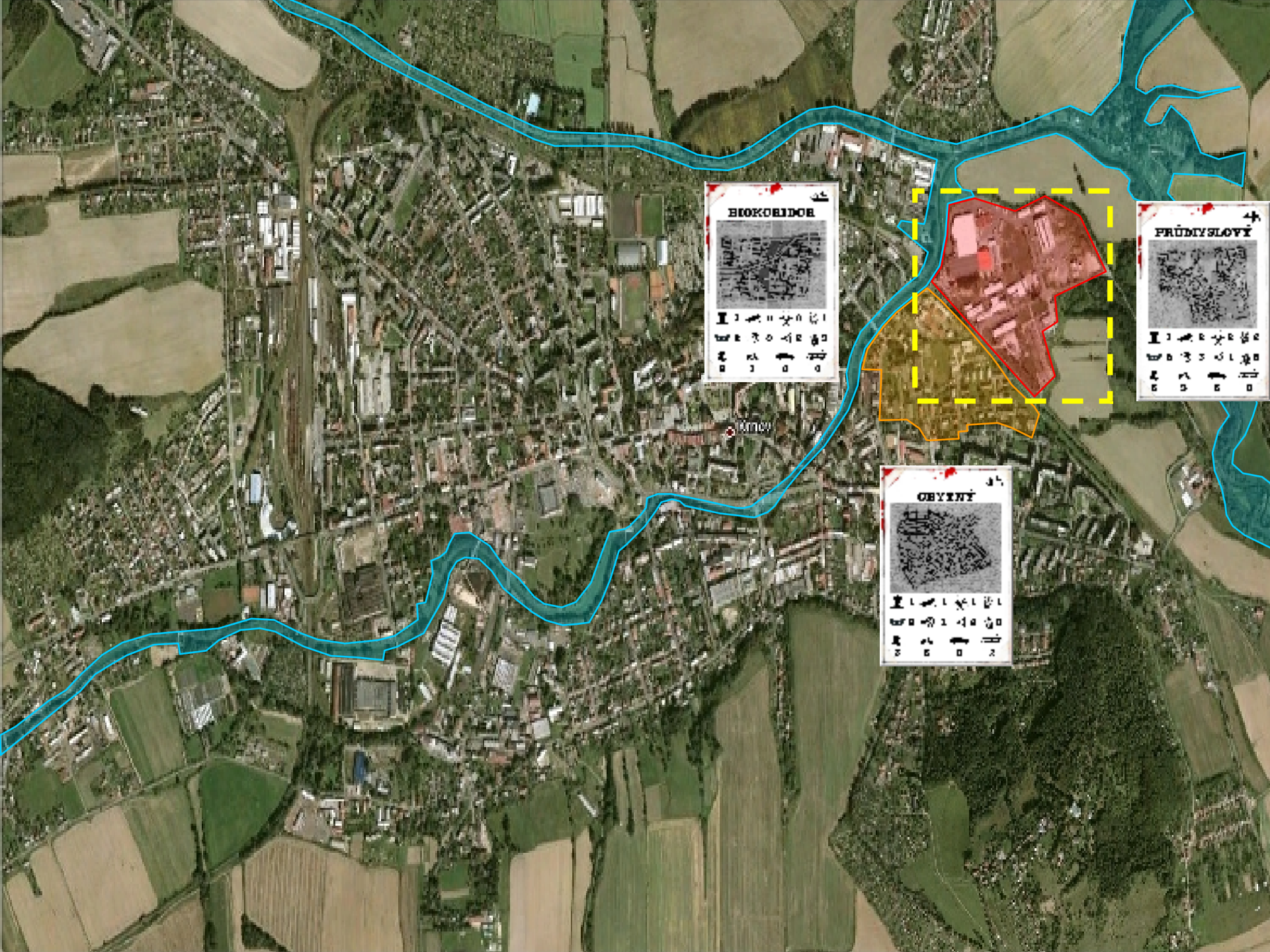
Zdravotní rizikovost (dlouhodobý pobyt)

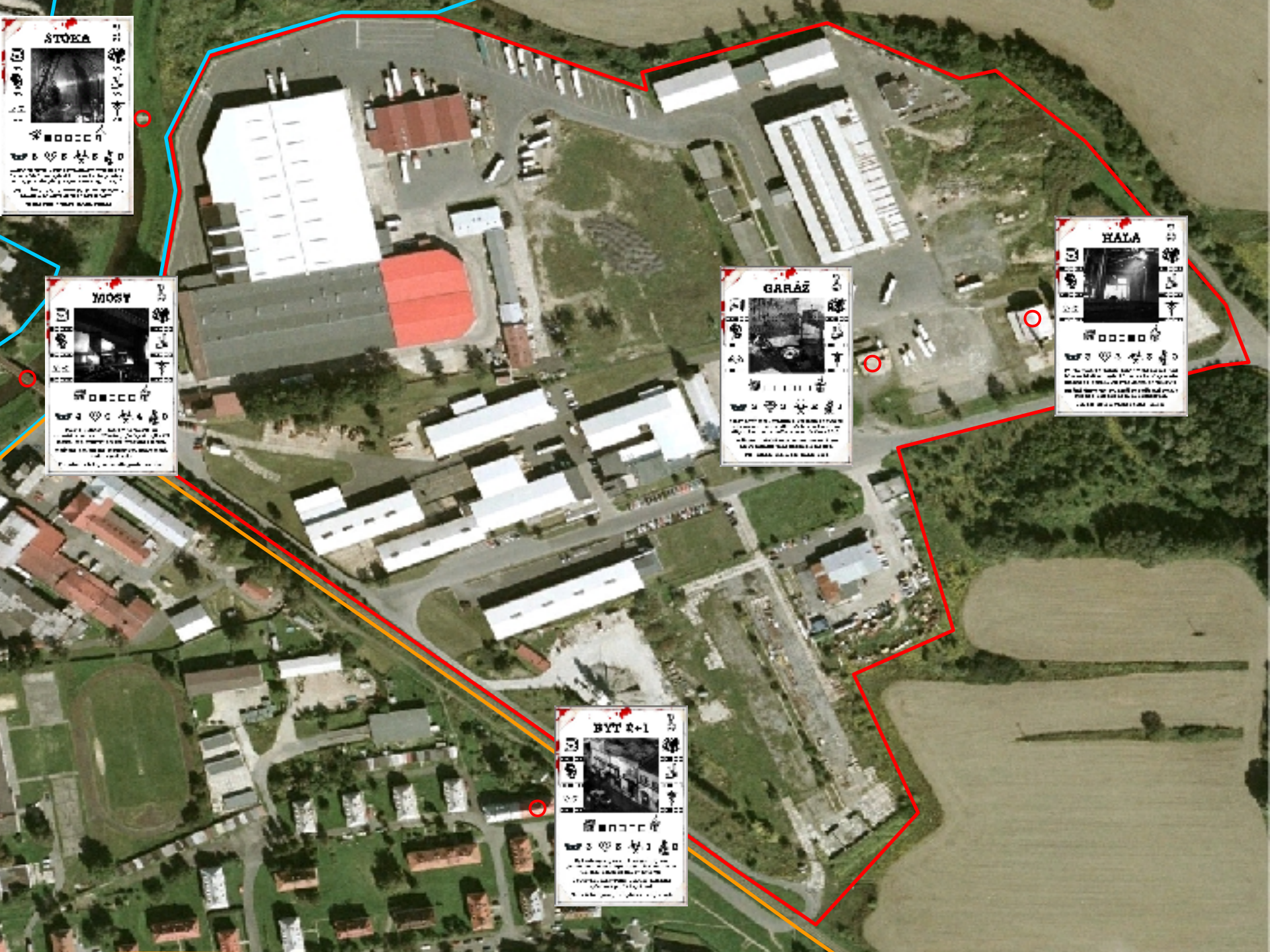
Kriminalita sektoru

Ostražitost obyv. (sousedská hlídka)

Náklady na bydlení

Prostupnost sektoru z hlediska dopravy (např. honička nebo pronásledování)


BIOKORIDOR
PRŮMYSLOVÝ
OBYTNÝ


STOKA
MOST
GARÁŽ
HALA
BYT 2+1

UKÁZKA NĚKOLIKA KARET ZÁZEMÍ

Zabezpečení zázemí

Zařízení zázemí sloužící k fyzickému a mentálnímu zlepšování postavy

Odolnost zázemí

Nenápadnost zázemí

Náklady na bydlení

Zdravotní rizikovost

1. ZÁKLADNÍ KARTA – KARTA POSTAVY

WoD klasika

Ikona smrtelníka

Pro identifikaci v systému - vazba na foto hráče

Vazba na karmu postavy viz. druhá strana karty

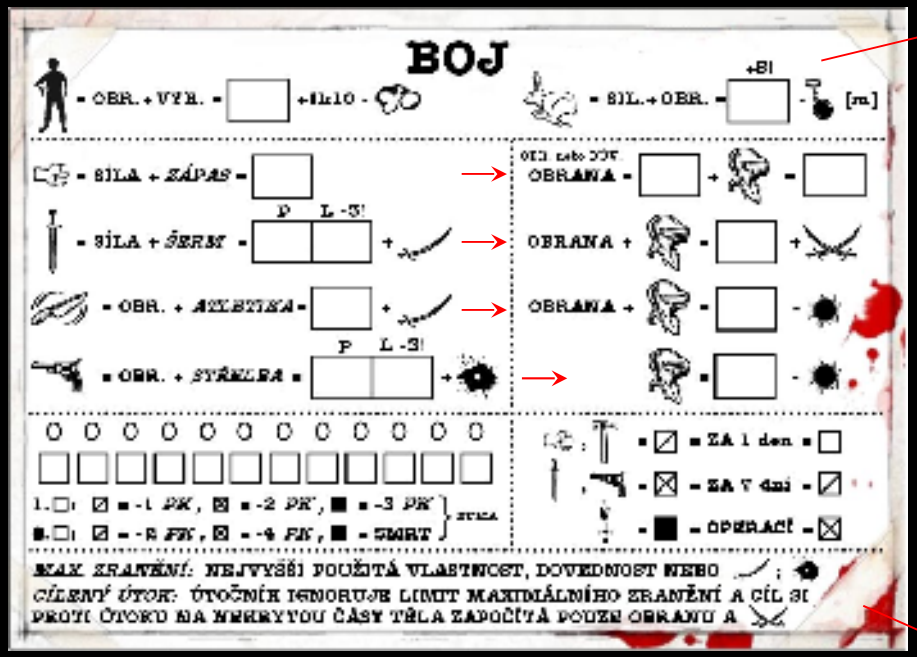
Vlastnosti a dovednosti RPG klasika

KARMA – jeden z AOSM hry (proti PK a jiným typickým projevům při dlouhodobých hrách)

PŘÍJEM – další z AOSM hry (motivace k vylepšování postavy v doposud silně podceňovaných směrech)

MHA – další z AOSM hry (motivace k pravidelnému sledování hry - podílení se na ději – motivační předehra a antimunchkin efekt)

2. ZÁKLADNÍ KARTA – KARTA BOJE



Iniciativa a rychlost pohybu

Přehled možných útočných a obranných manévrů (vše automatické v závislosti na vlastnostech, dovednostech, specializacích a meritech)

Přehled o zdravotním stavu, postizích z něj plynoucích a léčení (vše automatické v závislosti na herním čase)

Souhrn nejzákladnějších pravidel

Pravidla pro cílené útoky (útok na slabá místa jinak silně obrněného cíle)

Pravidla pro nejčastěji používané manévry při boji s chladnou zbraní a při zápase

Pravidla pro nejčastěji používané manévry při střelbě

OSTATNÍ KARTY – ZÁZEMÍ, ZBROJE, ZBRANĚ, VYBAVENÍ, KONTAKTY…

kontakty

oděv

zbroj

zbraň

vybavení

OSTATNÍ KARTY – TROCHU PODROBNĚJI 1.

OSTATNÍ KARTY – TROCHU PODROBNĚJI 2.

OPEN SOURCE MODIFIKACE aneb UROB SI SÁM…

TVORBA SÍDLA

10 TYPŮ SEKTORŮ

TVORBA EXISTENČNÍHO ZÁZEMÍ POSTAVY

62 TYPŮ ZÁZEMÍ

TVORBA SOCIÁLNÍHO ZÁZEMÍ POSTAVY

27 KONTAKTŮ

VYZBROJENÍ A VYBAVENÍ POSTAVY

9 ODĚVŮ / ZBROJÍ

27 CHLADNÝCH ZBRANÍ

9 VRHACÍCH A STŘELNÝCH ZBRANÍ

32 PALNÝCH ZBRANÍ

35 TYPŮ NÁBOJŮ A STŘEL

9 TYPŮ ZLODĚJSKÉHO VYBAVENÍ

9 TYPŮ LÉKAŘSKÉHO VYBAVENÍ

MODIFIKACE STÁVAJÍCÍCH KARET A TVORBA NOVÝCH A TO NEJEN KUSŮ, ALE CELÝCH PROVÁZANÝCH SÉRIÍ ATD.
TŘEBA KOMPLETNÍ SADY NÁŘADÍ, IT VYBAVENÍ, SLEDOVACÍHO ZAŘÍZENÍ, VYŠETŘOVACÍHO ZAŘÍZENÍ, MASKOVÁNÍ, PARANORMÁLNÍHO VYBAVENÍ, IMPLATNTÁTŮ ATD.

TO VŠE SAMOZŘEJMĚ PLATÍ I PRO KONTAKTY, ZÁZEMÍ ATD.

NEJLEPŠÍ PRAVIDLA – ŽÁDNÁ PRAVIDLA

ZA VAŠÍ POZORNOST TÍMTO DĚKUJE…

ČLEN

…PŘIPRAVENÝ NA VAŠE DOTAZY