

# Hide and seek RPG

koncept

Michał Jereczek

30 czerwca 2015

## Spis treści

<b>1</b>	<b>Ogólne</b>	<b>3</b>
1.1	Krótki opis . . . . .	3
1.2	Podstawowy scenariusz rozgrywki . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Łowca</b>	<b>4</b>
2.1	Krótki opis . . . . .	4
2.2	Statystyki . . . . .	4
2.3	Umiejętności . . . . .	5
2.3.1	Klasa podstawowa . . . . .	5
2.3.2	Klasa 1 . . . . .	5
2.3.3	Klasa 1a . . . . .	6
2.3.4	Klasa 1b . . . . .	6
2.3.5	Klasa 2 . . . . .	6
2.3.6	Klasa 2a . . . . .	6
2.3.7	Klasa 2b . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Ofiara</b>	<b>6</b>
3.1	Krótki opis . . . . .	6
3.2	Statystyki . . . . .	6
3.3	Umiejętności . . . . .	7
3.3.1	Klasa podstawowa . . . . .	7
3.3.2	Klasa 1 . . . . .	7

3.3.3	Klasa 1a . . . . .	7
3.3.4	Klasa 1b . . . . .	7
3.3.5	Klasa 2 . . . . .	7
3.3.6	Klasa 2a . . . . .	8
3.3.7	Klasa 2b . . . . .	8
3.3.8	Klasa 3 . . . . .	8
3.3.9	Klasa 3a . . . . .	8
3.3.10	Klasa 3b . . . . .	8

# 1 Ogólne

## 1.1 Krótki opis

Aplikacja na system operacyjny Android wynosząca zabawę w chowanego na nowy, odświeżony poziom. Gracze (conajmniej trzech) spotykają się w jednym miejscu, wśród nich zostaje wybrany jeden łowca, reszta zostaje ofiarami. Ofiary mają określony czas na ucieczkę, po którym łowca korzystając z aplikacji namierza ich lokalizację GPS i następuje pościg. Ofiary nie mogą się ruszać z swojej kryjówki, jednak aplikacja będzie pozwalała na dodatkowe manewry, ucieczki, zmyłki itp. Gra kończy się gdy łowca znajdzie wszystkie ofiary lub po określonym czasie (po upływie tego czasu łowca przegrywa).

## 1.2 Podstawowy scenariusz rozgrywki

1. **Gracz** tworzy nowe **lobby** (staje się **administratorem**).
2. **Gracze** dołączają do **lobby**.
3. **Administrator** może wystartować **grę**, gdy będzie co najmniej trzech **graczy**.
4. **Poprzez** losowanie jeden z **graczy** zostaje **łowcą**.
5. Pozostali **gracze** zostają **ofiarami**.
6. W ciągu minuty **ofiary** jak i **łowca** wybierają **postacie**, którymi będą grać.
7. **Ofiary** mają 15 minut na **ucieczkę** do dowolnej **kryjówki**, w tym czasie **łowca** nie może się ruszać (i powinien zamknąć oczy, dopóki **ofiary** się nie oddalą).
8. **Łowca** wyrusza w poszukiwaniu **ofiar**, rozpoczyna się **rozgrywka**.
9. **Ofiary** jak i **łowca** mogą stosować specjalne umiejętności w trakcie **rozgrywki** definiowane przez **postać**, którą grają.
10. Gdy **łowca** znajdzie się w określonej odległości od **ofiary** następuje **potyczka**.

11. Standardowo **potyczka** polega na predykcji zamierzeń **łowcy** przez **ofiara**. **Łowca** wybiera część **ciała** (**góra** lub **dół**), którą atakuje. **Ofiara** wybiera przewidywaną część **ciała**, jeżeli dobrze przewidzi 3 razy pod rząd to ma prawo do 3 minutowej **ucieczki**. Jeżeli nie przewidzi chociaż raz, zostaje **pokonany**.
12. **Rozgrywka** toczy się dopóki wszystkie **ofiary** nie zostaną **pokonany**mi lub po upływie godziny od rozpoczęcia **rozgrywki**.
13. Zostaje pokazany **ranking** i graczom zostają przydzielone **punkty doświadczenia**.

## 2 Łowca

### 2.1 Krótki opis

Gra łowcą polega na namierzaniu ofiar i pokonywaniu ich w potyczkach. Głównym celem łowcy jest pokonanie wszystkich graczy w ciągu określonego czasu. Podstawowo łowca ma dostęp do informacji jak daleko znajduje się od każdej z ofiar, jeżeli znajdzie się w określonym zasięgu może dokonać potyczki z ofiarą.

### 2.2 Statystyki

1. **Poziom doświadczenia** - początkowo 1, ostatecznie 20, każdy kolejny poziom doświadczenia dodaje jeden punkt umiejętności, który można użyć do zwiększenia bądź odblokowania umiejętności. Na 5 poziomie można wybrać jedną z dwóch klas łowcy, na poziomie 15 jedną z dwóch subklas wcześniej wybranej klasy.
2. **Punkty doświadczenia** - liczba aktualne posiadanych punktów doświadczenia.
3. **Punkty awansu** - liczba określająca ile trzeba mieć punktów doświadczenia aby uzyskać kolejny poziom doświadczenia (na każdym kolejnym poziomie doświadczenia liczba potrzebnych punktów jest dwukrotnie większa).

4. **Początkowy zasięg potyczki** - określa zasięg w jakim ofiara musi się znaleźć aby móc ją zaatakować, jest to zasięg, który stopniowo narasta wraz z każdą kolejną poległą ofiarą (w trakcie potyczki).
5. **Końcowy zasięg potyczki** - określa końcowy zasięg, do którego może wzrosnąć początkowy zasięg potyczki.
6. **Aktualny zasięg potyczki** - określa aktualny zasięg w danej rozgrywce.
7. **Punkty umiejętności** - określa ilość punktów, które można wykorzystać do wydania na możliwe dla danej klasy umiejętności.

## 2.3 Umiejętności

### 2.3.1 Klasa podstawowa

1. **Szybki start** - pasywne, maksymalnie 5 punktów do rozdania. Z każdym kolejnym punktem doświadczenia różnica między początkowym, a końcowym zasięgiem potyczki jest zmniejszana o 5%. (standardowo różnica jest równa 50% w ten sposób można zmniejszyć do 25%).
2. **Nie uciekniesz!** - 5-minut przeładowania, maksymalnie 5 punktów do rozdania. Jeżeli ofiara znajduje się w końcowym zasięgu potyczki, można zablokować jej możliwość specjalnej ucieczki. Przy pierwszym punkcie doświadczenia można używać tej umiejętności na ofiarach z poziomem doświadczenia co najmniej o 10 większym, z każdym kolejnym punktem liczba ta maleje o 2 (przy pięciu punktach umiejętność tą można stosować na graczach o co najmniej takim poziomie jak łowca.
3. **Szybsza mobilizacja** - pasywne, maksymalnie 6 punktów do rozdania. Z każdym kolejnym punktem czas dostępny przy początkowej ucieczce (st. 15 minut) jest zmniejszany o 6% (maksymalnie do 36%).

### 2.3.2 Klasa 1

TODO

### 2.3.3 Klasa 1a

TODO

### 2.3.4 Klasa 1b

TODO

### 2.3.5 Klasa 2

TODO

### 2.3.6 Klasa 2a

TODO

### 2.3.7 Klasa 2b

TODO

## 3 Ofiara

### 3.1 Krótki opis

Gra ofiarą polega na ukryciu się przed łowcą, głównym manewrem ofiary jest tak zwana **ucieczka**, która polega na tym, że przez określony czas ofiara może się przemieszczać, gdy czas się skończy jej lokalizacja GPS zostaje zapisana i ofiara nie może się z tamtąd ruszać do momentu kolejnej ucieczki. Ponadto standardowo ofiara może wyczuć, że łowca jest w pobliżu i jeżeli posiada specjalne umiejętności wykonać jakiś ruch.

### 3.2 Statystyki

1. **Poziom doświadczenia** - początkowo 1, ostatecznie 20, każdy kolejny poziom doświadczenia dodaje jeden punkt umiejętności, który można użyć do zwiększenia bądź odblokowania umiejętności. Na 5 poziomie można wybrać jedną z trzech klas ofiary, na poziomie 15 jedną z dwóch subklas wcześniej wybranej klasy.

2. **Punkty doświadczenia** - liczba aktualne posiadanych punktów doświadczenia.
3. **Punkty awansu** - liczba określająca ile trzeba mieć punktów doświadczenia aby uzyskać kolejny poziom doświadczenia (na każdym kolejnym poziomie doświadczenia liczba potrzebnych punktów jest dwukrotnie większa).
4. **Zasięg wyczuwania łowcy** - określa odległość z jakiej ofiara wyczuwa łowcę (po osiągnięciu granicznej wielkości ofiara widzi dokładną odległość od łowcy w czasie rzeczywistym).
5. **Punkty umiejętności** - określa ilość punktów, które można wykorzystać do wydania na możliwe dla danej klasy umiejętności.

### 3.3 Umiejętności

#### 3.3.1 Klasa podstawowa

1. **Ucieczka** - standardowo ustawiona na 1, dwie na rozgrywkę, 5-minutowe przeładowanie, maksymalnie 5 punktów do rozdania ( w sumie 6). Można użyć w dowolnym momencie w rozgrywce, na pierwszym poziomie czas ucieczki trwa 2 minuty, każdy kolejny zwiększa o pół minuty.
2. **Zwiększona ostrożność** - standardowo ustawiona na 1, 10-minutowe przeładowanie, czas trwania 1 minuta, 6 punktów do rozdania. Tymczasowo zwiększa zasięg wyczuwania łowcy dwukrotnie, każdy kolejny punkt tej umiejętności zmniejsza czas przeładowania o minutę (można skrócić maksymalnie do 5 minut).
3. **Łatwiejsza potyczka** - standardowo ustawiona na 1, raz na rozgrywkę, 6 punktów do rozdania. Jeżeli w ciągu czasu trwania umiejętności zostanie się zaatakowanym przez łowcę, to potyczka zostaje zrównana do jednej tury (50% szans na ucieczkę). Każdy punkt zwiększa czas umiejętności o pół minuty (z pierwszym punktem jest to minuta).

#### 3.3.2 Klasa 1

TODO

### **3.3.3 Klasa 1a**

TODO

### **3.3.4 Klasa 1b**

TODO

### **3.3.5 Klasa 2**

TODO

### **3.3.6 Klasa 2a**

TODO

### **3.3.7 Klasa 2b**

TODO

### **3.3.8 Klasa 3**

TODO

### **3.3.9 Klasa 3a**

TODO

### **3.3.10 Klasa 3b**

TODO