

Hide and seek RPG

koncept

Michał Jereczek

29 czerwca 2015

Spis treści

1	Ogólne	2
1.1	Krótki opis	2
1.2	Podstawowy scenariusz rozgrywki	2

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 **pokonanymi** lub po upływie godziny od rozpoczęcia **rozgrywki**.
13. Zostaje pokazany **ranking** i graczom zostają przydzielone **punkty doświadczenia**.