

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
2	Łowca	3
2.1	Krótki opis	3
2.2	Statystyki	3
2.3	Umiejętności	4
2.3.1	Klasa podstawowa	4
2.3.2	Klasa 1	4
2.3.3	Klasa 1a	5
2.3.4	Klasa 1b	5
2.3.5	Klasa 2	5
2.3.6	Klasa 2a	5
2.3.7	Klasa 2b	5

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, uciezki, 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