**INSTRUKCJA**

**Ogólny opis**

Gra w stylu “podłoga to lawa”. Czterech graczy musi zająć bezpieczną pozycję zanim skończy się czas. W drodze na odpowiednie pole staną im przeszkody, które będą musieli ominąć przy pomocy różnych power-upów, takich jak przyspieszenie czy przenikanie przez ściany. Każda kolejna runda jest coraz szybsza, a osoba która przetrwa najdłużej wygrywa.

Każdy gracz widzi z góry planszę z innymi graczami w czasie rzeczywistym, zegar odliczający czas do końca rundy oraz aktualnie podniesione przez gracza powerupy. Odpadnięcie gracza wiąże się z wyświetleniem ekranu “Game over” informującego o zakończeniu przez niego rozgrywki. Mimo tego, będzie on w trybie obserwującego grę, dzięki czemu będzie mógł się spodziewać kiedy zostanie rozpoczęta nowa runda.

Postać którą będzie sterował gracz będzie wyróżniona, aby mógł być cały czas na niej skoncentrowany i nie gubić się w przypadku, gdy kilku graczy będzie w tym samym miejscu. Dodatkowo będzie widział też tablicę z graczami którzy dołączyli i informację, który z nich wciąż nie odpadł.

W przypadku błędu połączenia czy też opóźnień w przesyłaniu danych, gracz zostanie poinformowany odpowiednim komunikatem, dzięki czemu będzie świadomy możliwych trudności w rozgrywce.

Żeby łatwiej wprowadzić użytkownika w świat gry, będzie mógł on podejrzeć instrukcję, w której wyjaśnione będzie sterowanie, cel gry oraz opisane będą możliwe do podniesienia powerupy.

**Rozpoczęcie rozgrywki**

Po uruchomienie programu, użytkownik łączy się z serwerem gry. Przed rozpoczęciem rozgrywki wymagane jest potwierdzenie chęci uczestnictwa w zabawie. Do tego momentu użytkownik nie jest widoczny na planszy – nie bierze udziału w rozgrywce.   
Serwer może jednocześnie pomieścić do 4 osób.  
Aby gra wystartowała potrzebna jest przynajmniej jedna osoba.

**Przebieg rozgrywki**

Dołączając do gry, użytkownik dostaje kontrolę nad swoim pionkiem. Sterowanie odbywa się za pomocą klawiatury przy użyciu klawiszy strzałek.

Gra podzielona jest na rundy W każdej z nich wyznaczany jest bezpieczny i zagrożony obszar (zagrożony podświetlany na czerwony kolor). Odliczany jest również czas, po którym sprawdzane jest położenie każdego gracza. Jeśli ten znajduje się na bezpiecznym polu – kontynuuje rozgrywkę. W przeciwnym wypadku jego status zmieniany jest na przegranego – odpada z rozgrywki.

Na jednym polu może stać jednocześnie jeden gracz.

Poruszając się po mapie, użytkownik jest w stanie znaleźć kilka pól z efektami ułatwiającymi zabawę. Zbierając jeden z nich, aktywowany jest podniesiony efekt na określony czas. Opisane bonusy generowane są na planszy w losowych miejscach.  
Przykładowe bonusy:  
- Piorunek -> zwiększa szybkość poruszania się  
- Duszek -> umożliwia przechodzenie przez ściany.

Rozgrywka dobiega końca, gdy na planszy zostanie jedna osoba.