

# Hunger Games Guran Royale

Regolamento Ufficiale

Versione 1.0



# INTRODUZIONE AL GIOCO



Gli Hunger Games di Guran Turino sono un gioco di ruolo pvp battle royale su telegram.

Ogni partecipante interpreta un personaggio su un'isola gigante divisa in 4 biomi che combatte per rimanere l'ultimo sopravvissuto e vincere il titolo di campione. Per giocare bastano semplicemente 5 minuti al giorno, infatti quando sarà il vostro turno vi sarà comunicato e avrete 2 ore per descrivere le vostre azioni al master. (nel caso non siate presenti in quel momento potrete comunque utilizzare la modalità automatica, spiegata dopo, per fare il turno).

Per partecipare basta iscriversi all'apposito canale Telegram dove verrà annunciato l'inizio di ogni edizione, una volta iscritti all'edizione potrete giocare.

## SCELTA DELLA CLASSE

A seguito dell'iscrizione verrete contattati dal master per creare il personaggio, la prima cosa che vi verrà chiesta sarà la scelta della classe. Il master indicherà le classi ancora disponibili tra le quali potrai scegliere. Ogni classe si basa su una o più determinate caratteristiche e avrà un'abilità passiva, un'abilità attiva e gli oggetti con cui inizierà (vedere file "Classi HG"). Scegliete la classe che più rispecchia il vostro stile di gioco, ogni classe avrà inoltre una difficoltà di utilizzo, facile, media o difficile. Per i nuovi giocatori è sempre bene iniziare con una classe facile. La difficoltà non influisce sulla potenza, infatti tutte le classi sono bilanciate.

## CARATTERISTICHE

A seguito della classe dovreste decidere i punti da dare sulle vostre 3 caratteristiche (Ricordo che alcune classi prediligono l'utilizzo di determinate caratteristiche, perciò è consigliato portare al massimo quelle caratteristiche a discapito di altre)

**Forza.** Andrà ad influenzare i punti vita (ogni classe ha un punteggio di punti vita base, ad essi verrà sommato il bonus forza), lo spazio dell'inventario, l'armatura ottenibile e i danni di determinate armi. I personaggi che usano forza prediligono il combattimento in mischia e la resistenza tramite armatura.

**Agilità.** Andrà ad influenzare l'ordine di gioco e i danni di determinate armi. I personaggi che usano agilità prediligono il combattimento a distanza ed elevata mobilità sulla mappa.

**Astuzia.** Andrà ad influenzare le cure delle pozioni e i danni di determinate armi. I personaggi che usano astuzia prediligono un combattimento misto con elevato utilizzo di abilità

## FUNZIONE DELLE CARATTERISTICHE

Avrete 21 punti da distribuire sulle caratteristiche che andranno da 1 a 10 (esempio: forza 7, agilità 7, astuzia 7). A seconda del vostro punteggio avrete il cosiddetto bonus di caratteristica che sarà:

-2 (1-2)

-1 (3-4)

+0 (5-6)

+1 (7-8)

+2 (9-10)

Il bonus è un valore che andrà ad influenzare gran parte degli oggetti e delle abilità del gioco (esempio: ho 9 a forza, quindi un bonus di +2, ed ho una spada che fa danno 3+bonus forza. La spada farà 5 danni.) Durante il gioco la caratteristica potrà aumentare o diminuire, anche sopra il valore 10, in quel caso si procederà all'aumento del bonus ogni 2 punti in più. La caratteristica non può scendere sotto il valore 1.

**Adesso siete pronti per avventurarvi nel mondo degli Hunger Games.**



# MAPPA DI GIOCO



La mappa è suddivisa in 4 biomi, più il centro.

Ogni bioma predilige l'utilizzo di una determinata caratteristica, ovvero le missioni che il gioco offrirà daranno ricompense adatte a quella caratteristica, è perciò importante scegliere con cura il bioma dove giocare in base alla scelta della vostra classe.

## 1. FORESTA

Predilige l'utilizzo di **Agilità**;

## 2. GHIACCIAIO

Predilige l'utilizzo di **Astuzia**;

## 3. VULCANO

Predilige l'utilizzo di **Forza**;

## 4. DESERTO

Predilige l'utilizzo di tutte le caratteristiche;

## 5. CENTRO

Non predilige nessuna caratteristica ma darà utili ricompense adatte a tutte le classi.





# MECCANICHE DI GIOCO

## INIZIO DELLA PARTITA

Una volta che tutti i partecipanti si sono registrati inizia il vero e proprio gioco: in ordine di agilità (in caso di parità chi si è registrato per primo inizia) i giocatori fanno il loro primo turno. I giocatori decideranno il loro punto di approdo, segnati sulla mappa come “spawn” dove troveranno casse di rifornimento in numero variabile a seconda dei partecipanti. Le casse possono contenere oggetti di utilità, pozioni, armature o armi, il tutto di potenza molto ridotta, detta “iniziale”.

**Importante:** il primo turno è considerato “**turno di posizionamento**”, in esso non si potrà attaccare e non viene considerato per il conteggio del giorno e della notte.

## TURNO

Cosa è possibile fare nel proprio turno? Ognuno ha a disposizione 3 tipologie di azioni: un'**Azione Principale**, un'**Azione di Movimento** e illimitate **Azioni Rapide**.

### MOVIMENTO:

Ti sposti fisicamente da un quadrato all'altro della mappa (azioni come nuotare, arrampicarsi, volare ecc. sono considerate azioni di movimento)

### AZIONE PRINCIPALE:

Qualsiasi azione che svolgi durante il turno. Esempi di **Azione Principale**:

- Attacco giocatore X con la spada (sei nello stesso quadrato di X e lo colpisci con la spada danneggiandolo)
- Utilizzo l'abilità X

L'**Azione Principale** può essere sostituita dall'azione **Scatto**: in quel caso viene eseguita una seconda azione di movimento

### AZIONE RAPIDA:

Alcune azioni considerate “minori” possono essere eseguite senza sprecare l'**Azione Principale**.

Esempi di **Azione Rapida**:

- Bere una pozione
- Raccogliere un oggetto
- Alcune abilità specifiche sono azioni rapide

Le azioni rapide non sono da confondere dalle **Azioni di Risposta**: esse sono solo poche abilità che potranno essere utilizzate nel turno dell'avversario.

## CAMPO VISIVO

Ogni giocatore ha un campo visivo che comprende il suo quadrato più 3 quadrati in ogni direzione.

All'inizio del proprio turno gli verrà riferito tutto ciò che è successo nel suo campo visivo.

Durante la notte (o anche per altri motivi più rari) il campo visivo sarà ridotto.

### NASCONDERSI:

Per sfuggire dal campo visivo dei nemici è possibile nascondersi (come azione rapida) in uno dei luoghi della mappa dove è possibile farlo (per esempio nei luoghi pieni di alberi o tra le montagne a seconda del bioma), se ti nascondi mentre sei nel campo visivo di un altro giocatore gli sarai ancora visibile.

## GIORNATA

Una volta che tutti hanno fatto il loro turno si passa al turno generale successivo. Una giornata è composto da 6 turni generali: 3 turni di giorno e 3 turni di notte.

Durante i turni di notte otterrai l'effetto

**Offuscato**, quindi vedrai solo nel raggio del tuo quadrato.

## MODALITÀ AUTOMATICA

Per i giocatori molto impegnati è stata introdotta la modalità automatica: può essere attivata o disattivata in qualsiasi momento del gioco e permette, nel caso un giocatore non risponda entro le 2 ore prestabilite, di fare il turno in maniera automatica invece che saltarlo.

La modalità automatica può essere impostata come:

- **Passiva** (in cui si possono impostare delle semplici direttive, per esempio: continua la missione, attacca giocatore X ma non giocatore Y, vai verso la città di foresta ecc.);
- **Aggressiva** (con la quale il giocatore utilizzerà automaticamente attacchi e abilità contro qualsiasi altro giocatore che egli sia in grado di vedere).



## MISSIONI

Ogni bioma offre determinate missioni che completandolo garantiranno ricompense ai giocatori.

**Esempio:** uccidi il lupo e porta la pelliccia al villaggio, ricompensa: arco lungo.

Le missioni si dividono in **Fase 1** e **Fase 2**: per le prime 2 giornate (12 turni generali) saranno attive solamente le missioni di fase 1 che saranno semplici e garantiranno ricompense modeste. Passati alla fase 2 (dal turno 13 al turno 24), oltre alle missioni di fase 1 rimaste, saranno sbloccate le missioni di fase 2, più complesse ma con ricompense maggiori.

Ogni giocatore può compiere una sola missione alla volta e un solo giocatore può portare a termine una missione specifica, quindi farle nel minor tempo possibile è fondamentale. (vedi file "Missioni HG" per la lista completa delle missioni).

Le missioni verranno estratte in numero adeguato a seconda dei partecipanti, dalla lista completa delle missioni, e verranno comunicate a seguito della scelta delle classi (prima del turno di posizionamento)

## INVENTARIO

Ogni giocatore ha a disposizione un inventario con 10+bonus forza posti. Ogni oggetto che raccoglierà nel corso della sua avventura (compresi gli oggetti iniziali) occupano un posto. Quando l'inventario è pieno non sarà possibile raccogliere altri oggetti a meno che non si butti via qualcosa e si liberi un posto.

### OGGETTI VINCOLATI

Tutti gli oggetti ottenuti da **Missioni**, **Eventi** e **Boss**, eccetto le pozioni, sono vincolati al giocatore che li ha ottenuti; pertanto non potranno essere ceduti ad altri giocatori, previa la loro distruzione.

## EVENTI

Durante tutta la partita, il master annuncerà svariati eventi uno dopo l'altro, essi potranno essere di entità **minore** o **maggiore**.

- Gli eventi di entità minore si ripercuotono sul gioco in maniera lieve, essi potranno essere piccoli vantaggi o svantaggi per i giocatori e offriranno ricompense utili;
- Gli eventi principali invece possono decidere le sorti della partita: la maggior parte di essi richiamano tutti i giocatori a partecipare ed offrono ricompense o conseguenze di gran lunga maggiori rispetto agli eventi minori.

Gli eventi principali appariranno 1 volta ogni 2 eventi minori.

## BOSS

Alla fine della fase 2 (turno generale 25), appariranno i guardiani dei biomi: in ogni bioma comparirà un boss, molto difficile da sconfiggere ma che darà enormi ricompense (vedi file "Boss HG")

E' consigliato andare in gruppo ed essere ben preparati ed equipaggiati per affrontare i boss, altrimenti potreste lasciarci le penne.

I boss vengono considerati alla stregua dei giocatori, faranno il loro turno e avranno a disposizione un'azione di movimento e una principale (oltre alle varie azioni rapide).

I boss saranno inoffensivi e rimarranno fermi allo spawn finché non verranno attaccati, a quel punto potranno muoversi e fare le varie azioni per dare la caccia ai giocatori (resteranno comunque vincolati al proprio bioma).

La ricompensa la riceverà solamente chi darà il colpo di grazia al boss.

Alla fine della fase 3 (turno 36), i boss se ne andranno.

## FASE FINALE

Dopo la fase dei boss inizia la fase finale (turno generale 37).

In questa fase i biomi verranno distrutti, uno ogni 3 turni. I biomi distrutti saranno comunque agibili, ma saranno ricoperti di una nebbia mortale che farà 10 danni ogni turno ad ogni giocatore che ci passa.

I danni aumentano di 10 ogni turno che un giocatore passerà nella nebbia. Nella nebbia i giocatori subiranno l'effetto **Offuscato**. Questa fase spingerà tutti i giocatori sopravvissuti al centro, l'unico bioma che non verrà distrutto, per lo scontro finale.

## FINE PARTITA

L'obiettivo principale del gioco è quello di sconfiggere tutti gli altri giocatori e rimanere l'ultimo in piedi.

Durante il corso del gioco potranno venir strette alleanze o patti di favore con altri giocatori, ma alla fine potrà esserci uno ed un solo vincitore. Ricordiamo che questo è un gioco di tradimenti, anche se ti fidi del tuo compagno di avventura è sempre bene guardarsi le spalle: potrà tradirti in qualsiasi momento.

**La partita finisce quando un solo giocatore rimane vivo.**



# GLOSSARIO



Di seguito sono elencate le terminologie e parole chiave del gioco ed il loro significato

## GENERALI

**Punti Vita:** Valore che indica la quantità di danni che il giocatore può subire prima di morire;

**Armatura:** Valore che indica una protezione ai Punti Vita. Viene intaccata per prima quando si subisce danno;

**Movimento:** Una delle azioni eseguibili in un turno, equivale allo spostamento fisico da un quadrato all'altro sulla mappa;

**Teletrasporto:** Azione eseguibile tramite Abilità, permette lo spostamento istantaneo da un quadrato ad un altro sulla mappa senza attraversare fisicamente quelli di mezzo;

**Azione Principale:** Una delle azioni eseguibili in un turno, se ne può eseguire una sola a turno, alcuni esempi sono: Attacco, usare un'Abilità o utilizzare lo Scatto;

**Scatto:** Azione eseguibile come Azione Principale, equivale ad un Movimento;

**Azione Rapida:** Una delle azioni eseguibili in un turno, se ne può eseguire un numero illimitato;

**Azione di Risposta:** Azione utilizzabile come risposta ad un'altra azione;

**Abilità:** Qualsiasi effetto dato da un oggetto o da una classe. Possono essere attive o passive;

**Ricarica:** Numero di turni necessari prima di poter riutilizzare un'Abilità;

**Avversario:** Termine che indica un altro giocatore;

**Nemico:** Termine che indica una qualsiasi entità ostile al giocatore.

**Immobilizzato:** Effetto di controllo ottenibile da un giocatore, impedisce l'utilizzo dell'azione di movimento e dello scatto nel turno successivo;

**Incapacitato:** Effetto ottenibile da un giocatore, impedisce l'utilizzo dell'Azione Principale nel turno successivo;

**Spaventato:** Effetto ottenibile da un giocatore, obbliga ad utilizzare la propria azione di movimento nel prossimo turno per allontanarsi dal giocatore che ha assegnato l'effetto;

**Affascinato:** Effetto ottenibile da un giocatore, obbliga ad utilizzare la propria azione di movimento nel prossimo turno per avvicinarsi al giocatore che ha assegnato l'effetto;

**Provocato:** Effetto ottenibile da un giocatore, obbliga ad utilizzare la propria azione per attaccare il giocatore che ha assegnato l'effetto;

**Offuscato:** Effetto ottenibile da un giocatore, riduce il campo visivo del giocatore solamente al quadrato dove si trova;

**Accecato:** Effetto ottenibile da un giocatore, annulla il campo visivo del giocatore;

**Sanguinante:** Effetto ottenibile da un giocatore, infligge 1 danno all'inizio del turno del giocatore affetto per 3 turni;

**Invisibile:** Effetto ottenibile da un giocatore, rende il giocatore non visibile a nessuno;

**Nascosto:** Effetto ottenibile da un giocatore, rende il giocatore non visibile a chiunque non si trovi nel suo stesso quadrato;

**Impenetrabile:** Effetto ottenibile da un giocatore, il giocatore non può subire danni;

**Inarrestabile:** Effetto ottenibile da un giocatore, il giocatore non può subire effetti di controllo;

**Immune:** Effetto ottenibile da un giocatore, il giocatore non può subire danni o subire effetti di controllo.

## COMBATTIMENTO ED EFFETTI

**Attacco:** Infliggere danni tramite un'arma;

**Bersaglio:** Termine che indica qualsiasi cosa che sia vittima di un Attacco o di un'Abilità;

**Colpito:** Termine che indica l'aver inflitto danni con successo ad un Bersaglio;

**Ferito:** Termine che indica l'aver Colpito i Punti Vita di un Bersaglio;

**Scalfito:** Termine che indica l'aver Colpito l'Armatura di un Bersaglio;

**Perforante:** Tipologia di Attacco o di Abilità che ignora l'Armatura del Bersaglio;

**Stordito:** Effetto di controllo ottenibile da un giocatore, obbliga a saltare il turno successivo;