

Robogames design: Robo-Hide-and-Hunt

Matteo Botta, Alberto Bottinelli, Massimo Luraschi

- **Target User:** 6-9 anni.
- **Target Environment:** indor (casa).

Requisiti/Materiale:

1. Robot (olonomico o non olonomico: rovio/spike)
2. Un Wiimote per ogni player
3. Cintura sonar per robot (obstacle avoidance)
4. Barra led luminosi robot
5. Led infrarossi (x wiimote)
6. Cinturino player (beeper + tag visibile (?) al robot)

Regole:

- **Vittoria Player:** l'utente deve colpire il robot un numero prefissato di volte. Il colpo viene considerato valido se effettuato quando l'utente non è nel campo visivo del robot. I colpi non possono essere sparati troppo frequentemente poiché c'è un tempo di ricarica del "fucile" segnalato dai led sul telecomando Wiremote.
- **Vittoria Robot:** lo scopo del robot è "stanare" il giocatore e mantenerlo inquadrato nel campo visivo per un tempo prefissato o per un numero prefissato di avvistamenti. Il tempo è cumulabile tra i vari avvistamenti.
- **Funzionamento:** il robot parte alla ricerca del/i giocatore/i dopo un tempo prefissato ("la conta"). Attraverso la cintura sonar e il braccialetto beeper il robot percepisce la distanza e la direzione di dove si trova il giocatore evitando possibili ostacoli all'interno dell'ambiente. Lo scopo del giocatore è rimanere sempre al di fuori del campo visivo del robot e colpirlo mentre non è ancora stato individuato. Se il giocatore viene individuato vengono aggiornati i contatori degli avvistamenti e del tempo di avvistamento (possibili annunci sonori "scoperto/ ti vedo/ahia"). A questo punto lo scopo del giocatore è uscire dal campo visivo del robot e ricominciare (giocatore nascosto e robot in ricerca). Se il giocatore spara restando fuori dal campo visivo del robot viene aggiornato il contatore dei colpi inferti al robot, se esso viene colpito, in ogni caso, per poter sparare nuovamente, il giocatore dovrà attendere un cooldown (tempo di ricarica del "fucile") superiore o uguale al tempo di avvistamento che decreta la vittoria del robot.