

Character:

Un ragazzo di nome ULRICO viene piombato in un mondo governato da magia e incantesimi di nome GOLDOR, un mondo fermo all'epoca medioevale dove dovrà vestire i panni di un mago alchimista che dovrà sconfiggere la strega che domina il mondo e i suoi demoni.

GIOCO di riferimento come stile e meccaniche di gioco: ZELDA

ATTRIBUTES :

1. FORZA: potenza fisica che procura danni negli attacchi corpo a corpo e capace di rompere ostacoli o colpire nemici sulla sua strada
 - BASSA danno da mischia sono deboli +5 di danno utile per rompere ostacoli
 - MEDIA danni moderati che possono disorientare il nemico +10
 - ALTA procura un danno serio al nemico +50
2. RESISTENZA: determina la capacità di resistere ai colpi dei nemici ammortizzando il valore di danno dei nemici
 - BASSA: è molto fragile prende i danni in pieno +100
 - MEDIA: riesci a ridurre il danno ma non completamente subisce max un danno +10
 - ALTA: assorbe tutto il danno del nemico e subisce un danno +0
3. MAGIA: il fulcro del suo potere usando ricette magiche può formulare combo magiche:
 - BASSA: magia debole con cui può solo accendere fuochi dannosi con danno +5
 - MEDIA: magia che può colpire nemici con danno +10
 - ALTA: magia forte può colpire i nemici con danno serio e alto +100
4. VELOCITA': determina di quanti quadranti può spostarsi nello scacchiere della battaglia
 - BASSA: può spostarsi solo di un quadrante a turno
 - MADIA: può spostarsi con 2 quadranti a turno
 - ALTA: può spostarsi di 4 quadranti a turno
5. CREATIVITA': determina la capacità di formulare ricette magiche
 - BASSA: può mescolare solo 2 ingredienti trovati nel mondo per avere magia debole
 - MEDIA: può mescolare 4 ingredienti trovati nel mondo per avere una magia media
 - ALTA: può mescolare 6 ingredienti trovati nel mondo per avere magia Forte.

ACTIONS:

1. FURIA: legata alla FORZA del personaggio:
Tipo di attacco: è un attacco fisico
effetto: provoca un danno fisico che a seconda del livello di FORZA provoca danni al nemico
2. FUOCO ARDENTE: legata alla MAGIA:
Tipo di attacco: è una magia che crea del fuoco intorno al personaggio
Effetto: provoca un danno attraverso la magia in funzione del livello della MAGIA.
3. ESCAPE SPEED: agisce sul movimento e la sua velocità.
Tipo di attributo a cui è legato: è un'azione legata alla VELOCITA'.
Effetto: se ha velocità alta il nemico fa fatica a seguire il personaggio che può andare in fuga.
4. BARRIERA DI GHIACCIO: il personaggio può difendersi dagli attacchi dei nemici per un turno.
Tipo di azione: si crea attorno al personaggio un muro di ghiaccio che può proteggere il player dagli attacchi dei nemici.
Effetto: Annullare gli attacchi dei nemici grazie alla RESISTENZA portata a livello ALTA
5. CURA: agisce sulla FORZA del player.
Tipo di azione: incrementa la FORZA del player
Effetto: incrementare la FORZA di 10 punti nel turno corrente.