

QuestMaster – Documento Lore: L'Amuleto della Luce

Quest Description



Nel **Regno di Eldoria**, un eroe solitario viene incaricato di recuperare l'**Amuleto della Luce**, una reliquia sacra rubata da un malvagio stregone. L'avventura è incentrata sull'esplorazione di terre selvagge e sul combattimento contro creature ostili. Il percorso narrativo non è completamente lineare: il protagonista dovrà compiere scelte lungo la strada (percorsi alternativi, combattimenti da affrontare o evitare, enigmi da risolvere), mantenendo sempre una chiara coerenza causale tra azioni e conseguenze.

- **Stato iniziale:** L'eroe parte dal **Villaggio di Querciaferma**, ai confini del regno, informato della missione da un anziano saggio del luogo. Inizialmente dispone di un equipaggiamento base da viaggio (spada fidata, scudo logoro e qualche provvista) e conosce solo la direzione generale in cui è fuggito il ladro dell'Amuleto. Il mondo attorno a lui è in uno stato di allerta: si percepisce l'inquietudine causata dal furto dell'artefatto, con racconti di creature maligne avvistate nei dintorni.
- **Obiettivo finale:** Raggiungere la **Torre di Malakar** nelle montagne remote e riconquistare l'*Amuleto della Luce* dal malvagio stregone **Malakar** (il negromante che lo ha rubato). Ciò implica sconfiggere Malakar in uno scontro finale all'interno della sua roccaforte oppure riuscire a sottrarre l'artefatto con astuzia. Il successo della missione ripristinerà l'ordine nel regno (l'Amuleto custodisce una magia protettiva per Eldoria) e segnerà il compimento del destino eroico del protagonista.
- **Ostacoli:** Lungo il cammino l'eroe affronta sia ostacoli fisici sia logici. Sono presenti **nemici** (ad esempio banditi sulla strada del vecchio re, creature selvagge nella foresta oscura e i servitori goblin di Malakar che pattugliano la zona), **enigmi** (come un indovinello antico inciso su un

monolito magico che blocca il passaggio segreto nella foresta, o una sequenza di leve da attivare nell'ordine corretto per aprire la porta della torre) e **blocchi fisici** (una porta di pietra sigillata da una chiave runica, un ponte crollato che costringe a trovare un percorso alternativo). Ogni ostacolo richiede una soluzione causale e logica: ad esempio, la porta chiusa della torre può essere aperta solo utilizzando la *Chiave del Tramonto* recuperata in precedenza nella foresta; similmente, un troll guardiano sotto il ponte crollato può essere affrontato in combattimento **oppure** aggirato cercando un guado più a monte. Questi ostacoli non solo rendono il viaggio impegnativo, ma assicurano anche che ogni azione del protagonista (combattere, esplorare, usare un oggetto) abbia uno scopo preciso e conseguenze dirette nel mondo di gioco.

- **Ambientazione:** La missione si svolge in un classico ambiente fantasy medievale. Il **Regno di Eldoria** è caratterizzato da ampie foreste, villaggi fortificati e antiche rovine. La geografia offre percorsi multipli: ad esempio, per raggiungere le montagne il protagonista può attraversare la **Foresta Nera** (un bosco antico e spettrale infestato da lupi e magie perdute) *oppure* seguire la **Via Impervia** sul crinale delle colline (più diretta ma sorvegliata dai briganti al servizio di Malakar). Elementi magici pervadono l'ambientazione: rune luminose proteggono la porta della Torre di Malakar, e l'Amuleto della Luce stesso emette un'aura percepibile solo dai puri di cuore. Culturalmente, Eldoria è un regno di cavalieri e saggi: la gente del posto narra leggende sugli eroi del passato e sugli artefatti sacri, fornendo all'eroe indizi e motivazione. Questo contesto arricchisce la narrazione e garantisce che ogni scelta del protagonista (come fidarsi di un vecchio druido nel bosco o rispettare un antico santuario lungo la via) sia radicata nella logica del mondo di gioco.

Branching Factor

In ogni stato narrativo, il protagonista ha accesso ad almeno **2** e al massimo **4** possibili azioni tra cui scegliere. Questo **branching factor** garantisce che la storia non sia completamente lineare, offrendo al giocatore scelte significative a ogni passo. Ad esempio, durante un incontro l'eroe potrebbe **combattere** un nemico aggressivo, **fuggire** per evitare uno scontro rischioso, **esplorare** l'area circostante in cerca di un percorso alternativo o **usare un oggetto** chiave dall'inventario (come una pozione o un talismano) per superare un ostacolo. Queste opzioni (minimo 2, massimo 4 per stato) assicurano varietà decisionale mantenendo però la trama sotto controllo dell'autore: ogni scelta è prevista nel Lore ed è coerente con la situazione narrativa corrente.

Depth Constraints

La **profondità** della quest – in termini di passi/azioni necessari per raggiungere l'obiettivo finale – è progettata con un minimo di **6** e un massimo di **12** mosse chiave. In base alle scelte del giocatore e ai percorsi intrapresi, il numero di azioni può variare: ad esempio, imboccare una scorciatoia rischiosa attraverso la foresta potrebbe permettere di risparmiare tempo (avvicinandosi al minimo di 6 passi), mentre esplorare un'area opzionale per ottenere un oggetto bonus o aggirare un pericolo potrebbe allungare il percorso (fino al limite di 12 passi). Questi **vincoli di profondità** garantiscono che la storia abbia una lunghezza bilanciata – né troppo breve né eccessivamente lunga – e che possa essere pianificata come un problema PDDL. Ogni passo rappresenta un'azione causale logica (es. "prendi chiave", "apri porta", "sconfiggi guardiano", "recupera Amuleto") e la sequenza completa di 6-12 passi costituisce un piano risolutivo valido che porta dall'inizio (stato iniziale) al completamento della missione (obiettivo finale) in maniera coerente.