

Documento di Aiuto per Generazione Lore - QuestMaster System

Strutture Narrative Classiche

Fantasy Adventures

Elementi Base:

- **Protagonista:** Eroe, Mago, Guerriero, Ranger, Ladro
- **Antagonista:** Drago, Stregone Malvagio, Demone, Re Corrotto
- **Oggetti Magici:** Spada Incantata, Pozione di Guarigione, Anello del Potere, Libro degli Incantesimi
- **Locations:** Castello, Dungeon, Foresta Incantata, Torre del Mago, Villaggio

Quest Patterns:

- Salvare la principessa/principe
- Recuperare un artefatto perduto
- Sconfiggere il male che minaccia il regno
- Trovare la cura per una maledizione

Sci-Fi Adventures

Elementi Base:

- **Protagonista:** Capitano Spaziale, Scienziato, Cyborg, Pilota
- **Antagonista:** Impero Galattico, IA Ribelle, Alieni Invasori, Corporazione Malvagia
- **Tecnologie:** Nave Spaziale, Blaster, Scanner, Teletrasporto, Scudo Energetico
- **Locations:** Stazione Spaziale, Pianeta Alieno, Laboratorio, Nave da Guerra

Quest Patterns:

- Salvare la galassia da invasione aliena
- Recuperare dati segreti
- Esplorare nuovi mondi
- Fermare un'IA fuori controllo

Horror Adventures

Elementi Base:

- **Protagonista:** Investigatore, Sopravvissuto, Medium, Dottore
- **Antagonista:** Fantasma, Vampiro, Demone, Culto, Serial Killer

- **Oggetti:** Talismano Protettivo, Libro Maledetto, Chiavi Antiche, Medicina
- **Locations:** Casa Infestata, Cimitero, Laboratorio Abbandonato, Città Deserta

Regole per Branching Factor

Basso (2-3 opzioni)

- Quest lineari e focalizzate
- Decisioni critiche e impattanti
- Narrativa più controllata
- Adatto per storie horror o thriller

Medio (3-5 opzioni)

- Equilibrio tra libertà e controazione
- Buono per fantasy classico
- Permette diversi approcci ai problemi
- Mantiene la coerenza narrativa

Alto (5-8 opzioni)

- Grande libertà di scelta
- Adatto per sandbox e open world
- Richiede più complessità nella lore
- Maggiore rigiocabilità

Constraint di Profondità

Breve (3-7 passi)

- Tutorial o introduzioni
- Quest secondarie
- Problemi semplici da risolvere

Media (8-15 passi)

- Quest principali
- Archi narrativi completi
- Buon equilibrio sfida/tempo

Lunga (16-25 passi)

- Epic quest

- Campagne complete
- Narrativa molto articolata

Esempi di Oggetti per Tipo di Quest

Fantasy

- **Armi:** Spada Magica, Arco Elfico, Bacchetta Magica, Pugnale Avvelenato
- **Protezioni:** Armatura del Drago, Scudo Benedetto, Mantello dell'Invisibilità
- **Consumabili:** Pozione di Vita, Scroll di Teletrasporto, Bomba Alchemica
- **Chiavi/Accesso:** Chiave d'Oro, Gemma del Portale, Sigillo Reale

Sci-Fi

- **Armi:** Blaster al Plasma, Granate EMP, Fucile a Particelle
- **Tech:** Scanner Biologico, Hacker Kit, Jetpack, Scudo Energia
- **Consumabili:** Medkit, Batteria Energia, Stimpack
- **Accesso:** Carta Accesso, Codice Decriptato, Biometric Scanner

Horror

- **Protezioni:** Crocifisso, Acqua Santa, Sale Consacrato, Amuleto
- **Strumenti:** Torcia, Chiavi Vecchie, Libro di Esorcismi, Radio
- **Medicina:** Antidoto, Sedativo, Bende, Adrenalina

Template per Condizioni Iniziali

Standard Fantasy Setup

```
initial_state: {
  "character_location": "village_start",
  "character_health": "full",
  "inventory": ["basic_sword", "health_potion"],
  "quest_status": "not_started",
  "npc_relationships": {"village_elder": "neutral"}
}
```

Sci-Fi Setup

```
initial_state: {
  "character_location": "space_station",
```

```
"ship_status": "docked",  
"inventory": ["blaster", "scanner"],  
"mission_status": "briefing_received",  
"crew_morale": "high"  
}
```

Goal Patterns Comuni

Rescue Missions

- Salvare personaggio in pericolo
- Portare il salvato in luogo sicuro
- Eliminare la minaccia che ha causato il pericolo

Retrieval Quests

- Trovare oggetto specifico
- Superare ostacoli per raggiungerlo
- Riportare oggetto al richiedente

Exploration Quests

- Raggiungere location specifica
- Esplorare area completamente
- Riportare informazioni scoperte

Combat Quests

- Sconfiggere nemico specifico
- Distruggere obiettivo nemico
- Proteggere alleato durante combattimento

Suggerimenti per Coerenza Narrativa

1. **Mantenere Consistenza:** Gli oggetti e personaggi devono comportarsi coerentemente
2. **Progressione Logica:** Ogni azione deve avere prerequisiti sensati
3. **Bilanciamento:** Non rendere le soluzioni troppo facili o impossibili
4. **Feedback Narrativo:** Ogni azione deve avere conseguenze visibili
5. **Choice & Consequence:** Le decisioni del giocatore devono avere impatto reale

Errori Comuni da Evitare

- **Oggetti Magici senza Limiti:** Definire sempre i limiti degli oggetti speciali
- **Nemici Troppo Facili:** Assicurarsi che ci sia vera sfida
- **Location Disconnesse:** Ogni luogo deve avere connessioni logiche
- **Quest senza Stakes:** Sempre spiegare perché la missione è importante
- **Power Creep:** Non rendere il protagonista troppo potente troppo velocemente