

King of Pirates

sabato 30 gennaio 2021 17:53

Nassau

() Dopo un po' che la tua taglia diventa troppo alta la veste grafica di Nassau cambia e passi a Underground Nassau. (Deep Gerri Skotty)*

() Tutti i comandi verranno dati via mouse.*

() Un livello sul Piave*

() finita una missione la vita della nave sarà ripristinata al massimo.*

- **Porto:**

- Potenzamenti:
 - Comprare **cannoni** ([AttMin, AttMax]) -> precisione del cannone
 - Comprare **scafo** (Vita totale)
 - Comprare **vela** (Punti movimento)
 - Puoi modificare il colore della tua nave con gli smalti [Non influenza parametri]
- **Upgrade** per il porto: (paghi in Rubini o tanti dobloni)
 1. Sconti sui prodotti
- "Salpo": è un bottone per passare allo step successivo (vai alla cartina delle missioni)

- **Locanda:**

- <<Gne>Per usufruire della locanda basta **pagare** e automaticamente la *determinazione* si *ripristina*.
- Ogni **carta** ha la propria determinazione. Più usi una carta e più la determinazione cala. Se lasci le carte alla locanda, per la missione successiva non le potrai utilizzare. Se la determinazione va sotto zero la carta si distrugge.
- Esiste un limite per le carte che possono essere lasciate. Per esempio (max 5 posti letto).
- **Upgrade** per la locanda: (paghi in Rubini o tanti dobloni)
 1. Max posti letto
 2. Velocità di recupero (numero di punti determinazione che ottieni per missione)
- Consumando più dobloni e rum ripristini istantaneamente una carta. (Farlo però è estremamente costoso)
- **Gerri Skotty**: con lui puoi **parlare**. Mostra qualche riga di dialogo. Man mano che avanzi con l'avventura cambierà ciò che ti dice. I dialoghi possono anche variare in base alla tua reputazione. ("*Tu stai zitto e ascolti il maestro*")

- **Negozio:**

- Riscattare i soldi delle **taglie**. (guadagni denaro)
- Acquisti le **carte**. (consumi denaro) -> *completando un arcipelago le carte diventano più forti.*
- Acquisto di **Oggetti consumabili**:

- Aumenta determinazione in mare (valori bassi) (di tutte le carte)
- Rum: ti fa scavare senza che la determinazione cali, ma allo stesso tempo fa aumentare l'ubriachezza.
- Bevanda anti-ubriachezza: per far diminuire l'ubriachezza
- Assi di legno per riparare lo scafo (ripristini un po' della vita)
- **Upgrade** per il negozio: (paghi in Rubini o tanti dobloni)
 1. Sconti sui prodotti

Cartina degli arcipelaghi (sotto menu del porto)

Idealmente la mappa è suddivisa in 3 arcipelaghi. Non sono tutti raggiungibili fin dall'inizio, completando un arcipelago sblocchi il successivo.

- **Gestione del dominio:** finita una missione il territorio diventa tuo. In quell'istante ti viene chiesto cosa vuoi farci (**distruggi** o **libera**). Se durante la missione hai ucciso troppe persone la scelta *libera* non sarà più disponibile.
 - **Distruggi:** commetti un crimine di guerra, la tua taglia aumenta, ma ottieni un reward, immediato, maggiore.
 - **Libera:** potrai riscuotere le tasse ad ogni missione completata. Avrai quindi un reward iniziale basso, ma che è costante. (Sul lungo termine è la scelta preferibile)
- **Scelta delle missioni:** sulla mappa ci sono delle **crocette**; cliccando sulla crocetta si apre un menu a tendina con la descrizione della missione, obiettivo e il suo reward. Da questo menu darai poi conferma per la partenza.
La tua taglia cambia la difficoltà del livello (facile, medio, difficile). La difficoltà comporta semplicemente un aumento dei parametri nei nemici.

Missioni - modalità esplorazione

- **Griglia:**
Ha una forma rettangolare [R,C] la dimensione sarà scelta in base al level design. Nella griglia ci saranno due **tiles**(tipi di celle):
 - **Mare:** navighi semplicemente. Puoi muoverti consumando punti azione. In mare ci sono nemici.
 - **Terreno:** la tua icona si trasforma in un omino. Non potrai attaccare, puoi solo scavare. Scavando il tuo equipaggio si **stressa**, consumando però del rum, non ci sarà alcuno stress ma aumenterà l'**ubriachezza** (per ogni bottiglia di rum potrai fare N scavi). Per ogni scavo puoi ottenere un **tesoro** oppure non trovi niente. (Tesoro: **rubino**)
 - **Montagna:** non possono essere valicate. Forzano il giocatore a fare certi percorsi.
 - **Casella check-point:** ripartirai da qui in caso di morte. Dopo la morte tutti i nemici ritornano in vita. "La tua vita viene ripristinata". Alcuni check-point possono esser messi in passaggi obbligatori.
 - **Casella bandiera:** per concludere la missione.
- **Navi nemiche:**
 - **Patrol (movimento):** il nemico si muove all'interno di un percorso definito dal game design. Ogni nemico avrà il proprio percorso fisso e si muoverà avanti e indietro, al suo interno.

- **Trigger:** è un'area all'interno del quale il nemico può attaccarti. Quando entri nel trigger il nemico si ferma e attacca soltanto. Se esci la nave riprende il proprio patrol.

Il nemico ha come parametri:

- HP: vita
- PM: punti movimento (1,2,3)
- HIT-Range: attacco variabile (min, max)
- Livello (1,2,3) : più alto è il livello più aumentano le caratteristiche. Il livello influenza anche la parametria delle carte.

(*) La texture del nemico ti indica il bottino che potrai trovare sulla nave.

- **Nave giocatore:**

- **Movimento:** potrai muoverti indicando la casella con il mouse.
- **Attacco:** quando entri nel trigger nemico potrai iniziare ad attaccarlo. Il primo attacco è di chi ha il turno e abbastanza punti movimento. Se esci dal trigger lo scontro si interrompe.
- **Abbordaggio:** andando sulla stessa casella del nemico ha inizio l'abbordaggio.

La nave giocatore ha come parametri:

- HP (nave): vita dello scafo
- PM: punti movimento, dipendono dalla vela
- HIT: danno, dipende dal cannone (min, max) <- che contiene la precisione
- Drunkness: modifica il range dell'HIT. Aumenta bevendo rum. Diminuisce bevendo "anti-ubriachezza"

- **Obiettivo:** l'obiettivo finale è quello di raggiungere la cella **bandiera** così da rimpiazzarla con la tua. Quindi concludi la missione.
- **Ranking:** ti indica il modo in cui dovresti giocare. Più alto è il ranking più alto è il reward finale della missione.
- **Oggetti:** ci saranno quattro pulsanti per i quattro oggetti del gioco. In caso in cui si possiedono zero unità di qualcosa l'icona si oscura e diventa non ci si potrà più interagire.

L'inventario si mantiene tra una missione e l'altra.

(*) Evitare che il gioco si rompa - potresti aver finito le carte, esser rimasto senza dobloni e non ti puoi più permettere carte.

(*) Cosa comporta l'aumento sulla tua taglia?

(*) Nel caso in cui i tuoi HP vengano a zero fai Game Over.
Riprenderai dall'ultimo check-point.

Combattimento con le carte:

[Parametri giocatori]

HP: vita giocatori

Buff/Debuff: ...

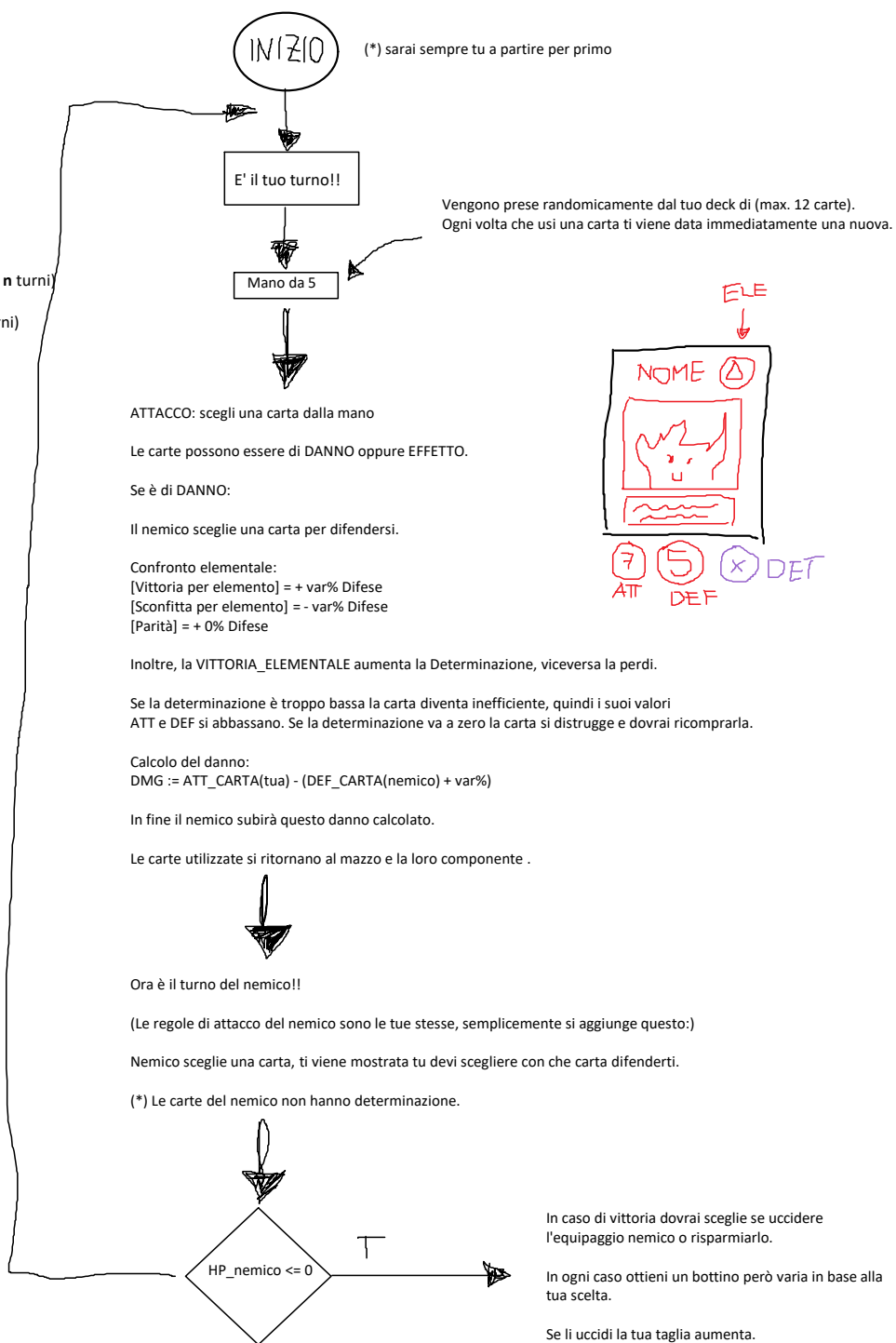
Deck: carte in possesso

(*) Anche i nemici hanno le carte però ne hanno poche.

Carte effetto:

- Debuff al nemico (-x punti su tutti i valori delle sue carte, per n turni)
[Un Debuff attacco e uno per la difesa]
- Buffer su se stessi (+x punti su tutte le proprie carte per n turni)
[Un Buffer attacco e uno per la difesa]
- Carta cura (ti ripristina x punti vita)
- Cura estesa (ti ripristina x punti vita, per n turni)
- Salta turno (il nemico perde x turni)
- Veleno (il nemico perde x punti vita per n turni)
- Resa (il nemico può arrendersi con una certa probabilità)

Lista delle carte:



Lista dei nemici

domenica 31 gennaio 2021 15:54

Storia

sabato 30 gennaio 2021

19:20

Ranking System

domenica 31 gennaio 2021 16:41