

---

# Documentazione di QuestDown

versione 1.0

---

QuestDown è un linguaggio progettato per scrivere eventi interattivi all'interno delle mappe generate con il software hQuestBuilder. Questo linguaggio viene utilizzato per specificare gli **Eventi** e le **Azioni** che si verificano durante la partita, eseguita con hQuestMaster. Di seguito viene fornita una guida completa su come scrivere una Quest usando QuestDown.

---

## Principi generali di QuestDown

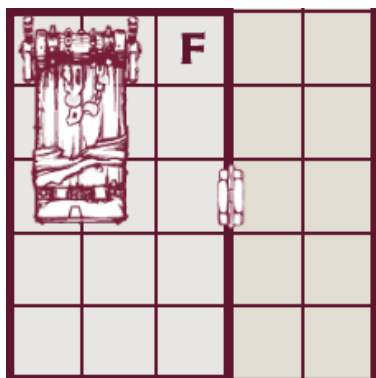
---

- QuestDown funziona tramite **Eventi** e **Azioni**, specificati tramite apposite stringhe di testo..
- QuestDown va utilizzato scrivendo il Codice nella sezione Notes in una mappa creata tramite hQuestBuilder (<https://www.hquestbuilder.com/>)
- Gli **Eventi** sono comandi che specificano *quando* avverrà qualcosa di specifico. Ad esempio, all'apertura di una porta, quando viene attivata una trappola, oppure quando si sconfigge uno specifico mostro.
- Le **Azioni** sono comandi che specificano *cosa* avverrà. Ad esempio, tramite un'azione possiamo fare aprire una porta, spostare un mostro, rimuovere un pezzo di mobili dal tabellone, etc. Di base ad ogni Evento è associato sempre un'azione (di default) che è mostrare del testo sullo schermo.
- Tutte le automazioni che possono essere create in QuestDown, devono essere specificate tramite Eventi (quando), che potranno poi essere associate ad Azioni (cosa).
- Tutti gli Eventi sono associati ad un **Marcatore** (cioè le lettere o numeri che sono nelle mappe di hQuestBuilder). È sempre preferibile associare un Marcatore ad un solo Evento, ma è possibile che le stesse automazioni siano associate a più eventi .
- Alcuni Eventi prevedono **Parametri**, cioè alcuni argomenti aggiuntivi che è obbligatorio o opzionale specificare. Per esempio, L'Evento ON\_OPEN contiene un parametro obbligatorio che indica la casella con porta o porta segreta da aprire.
- Negli eventi che aggiungono Mostri è possibile specificare degli **Attributi**, cioè le caratteristiche dei mostri (movimento, punti corpo, punti mente, etc.). Alcuni di questi Attributi sono obbligatori, mentre alcuni (es. gli Incantesimi a disposizione) sono opzionali.
- Normalmente ogni Evento si manifesta una sola volta. In molti eventi è però possibile specificare l'opzione **REPEAT** dopo il nome dell'Evento. Esempio `[(A), ON_STEP:REPEAT]`. Se specificata l'opzione REPEAT, questo evento si ripete ogni volta che si verificano le condizioni di attivazione.

## Un Esempio di QuestDown

Di seguito è riportato un esempio di comando di QuestDown, con mappa di hQuestBuilder associata:

`{{{(F), ON_ENTER_ROOM}} On the torture rack you found the corpse of the elf you were looking for}`



Copiando questo codice nella sezione NOTES di una mappa di hQuestBuilder, nel momento in cui uno degli eroi entrerà nella stanza in cui è presente il marcatore F, apparirà sullo schermo il testo specificato (“On the torture rack you found the corpse of the elf you were looking for”). L’evento non è ripetuto, quindi il messaggio si mostrerà soltanto la prima volta che si entra nella stanza.

Questo è un semplice esempio di una delle tante automazioni possibili. Nelle sezioni di seguito saranno forniti dettagli sui principi generali di QuestDown e un elenco di tutti gli Eventi e Azioni disponibili. Puoi anche consultare un Glossario dei termini.

## QuestDown e regole ufficiali

QuestDown segue perlopiù le regole ufficiali di HeroQuest. In alcuni casi però è stata volutamente lasciata maggiore libertà per permettere che House Rules o varianti possano essere facilmente utilizzate (Ad esempio,. anche il Barbaro o il Nano possono lanciare incantesimi, oppure si può interrompere il movimento cercare un tesoro e riprenderlo, etc.). In questi casi è lasciato ai giocatori il compito di attenersi alle regole corrette. I mostri invece si comporteranno sempre seguendo le regole ufficiali.

---

## Sintassi generale degli eventi

---

Un Evento inizia secondo questo schema generale di codice

```
{[[marcatore], evento1, evento2, ...] testo e/o [[azioni1]] [[azione2]],...}.
```

Esempio:

```
{[[G],ON_OPEN]} As soon as you open the secret door a strange force pushes you towards the fireplace  
[[MOVE_HERO(K12)]] }.
```

Nella riga che segue viene riproposto lo schema colorando le varie parti, in modo da chiarire la corrispondenza di ciascuna parte del codice.

```
{[[marcatore], evento1; evento2; ...] testo e/o [[azioni1]] [[azione2]],...}.
```

Esempio

```
{[[G],ON_OPEN]} As soon as you open the secret door a strange force pushes you towards the fireplace  
[[MOVE_HERO(K12)]] }.
```

Il **marcatore** rappresenta la posizione sulla mappa a cui l'evento è associato, possono essere usati tutti i marcatori permessi da hQuestBuilder, le lettere da **A** a **Z**, un numero da **1** a **20** o una delle frecce rispettivamente chiamate "FancyArrow", "Arrow", "inOut"

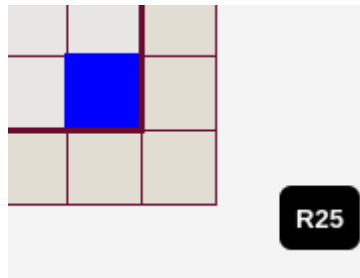


Dopo il marcatore, vengono elencati uno o più Eventi separati da virgole.

- In molti casi l'esatta posizione del marcatore non è importante. L'importante è che sia nella stanza o la sezione di corridoio in cui l'evento deve accadere.
- Ci sono però alcuni eventi (es. ON\_STEP), che si riferiscono alla posizione esatta del marcatore, cioè le azioni associate si verificano solo quando qualcosa accade nella specifica posizione del marcatore.
- Ci sono infine casi in cui la posizione del marcatore è del tutto irrilevante, perché l'Evento ha effetto sul gioco in generale (es. ON\_NEW\_TURN), o perché va comunque specificato in altro modo dove avrà effetto (es. ON\_OPEN).

Attenzione: se un marcatore non è presente nella mappa, gli eventi associati a quel marcatore non verranno mai attivati.

Quando è necessario indicare con una azione o un evento una particolare cella, deve essere indicata da una coppia di una Lettera (da A a S) e un numero da 1 a 26; **è possibile vedere quale è una coordinata di una cella direttamente da hQuestBuilder tenendo premuto Q e insieme D**, questo mostrerà nell'angolo in basso a destra del browser un piccolo box contenente le coordinate della cella selezionata.



Qualsiasi altro testo al di fuori delle {} verrà ignorato, è quindi possibile lasciare le note originali delle mappe, oppure aggiungere note al codice di QuestDown scritto.

---

## Lista degli Eventi

---

Di seguito è fornita una lista di tutti gli Eventi di QuestDown. Ricorda, un Evento non è altro che un comando che indica “quando” avverrà qualcosa in hQuestMaster.

---

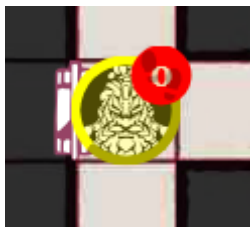
### ON\_START oppure START

Questo Evento si attiva automaticamente all'inizio della partita e serve per indicare la posizione iniziale degli eroi. Si usa come ON\_START o ON\_START(eroe\_numero), oppure START o START(eroe\_numero).

- Parametri: (**eroe\_numero**) E' valore opzionale, se presente, START indicherà la posizione iniziale dell'eroe numero **eroe\_numero** (es, se ON\_START(2), allora il 2° eroe; NOTA: il numero degli eroi corrisponde a quello con cui sono stati inseriti nella schermata “Scegli la tua squadra!” del sito di hQuestMaster ).  
Se assente, indicherà la posizione del primo eroe, il secondo verrà posizionato alla sua destra, il terzo sotto e il quarto a destra del terzo.



Se non sarà presente spazio per posizionare tutti gli eroi in 4 celle separate, verranno posizionati tutti sulla stessa cella.



- Esempio 1: {{{(X), START}}}
- Esempio 2: {{{(X), ON\_START}}}
- Esempio 3: {{{(X), ON\_START(3)}}

*In tutti questi esempi gli eroi inizieranno dalla casella in cui è stato posizionato il marcatore X.*



*I primi due esempi sono equivalenti.*

*Nell'Esempio 4, col comando `[[[(X), ON_START(3)]]]` si specifica che comincerà dalla casella col marcatore X il primo eroe inserito come 3° nella lista degli eroi che compongono la squadra. Ad esempio, nel caso della squadra sotto, sarebbe l'Elfa.*



NOTA: Se vuoi posizionare tutti gli eroi in punti specifici devi utilizzare quattro Eventi ON\_START separati, associati a Marcatori separati.

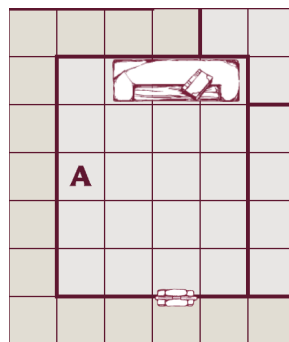
---

## ON\_SEARCH\_TREASURES

Questo evento è attivato quando un eroe effettua una ricerca di tesori. Se il marcatore è in una stanza, viene eseguito quando viene effettuata una ricerca in quella stanza; Se è in un corridoio, viene eseguito quando viene effettuata una ricerca e il marcatore è in linea di visuale con l'eroe che effettua la ricerca. NOTA: Per questo Evento è possibile specificare l'opzione REPEAT.

- Esempio 1: `{[(A), ON_SEARCH_TREASURES:REPEAT]} You find only rusted weapons}`
- Esempio 2: `{[(A), ON_SEARCH_TREASURES]} Hidden between two dusty books in the bookshelf, you find a key. Write "rusty key" on your sheet}`

*Con questo esempio, la prima ricerca svolta nella stanza con il marcatore A, invece della normale schermata che appare con la ricerca di tesori (che chiede di pescare una carta), comparirà il testo "Just in front of the fireplace, you find a key. Write "rusty key" on your sheet". Nota come questo permette di personalizzare il messaggio rispetto alla contesto (in questo caso il fatto che c'è la libreria nella stanza).*



*NOTA: Da regolamento non sarebbe permesso cercare nei corridoi. Questo è comunque possibile in hQuestMaster, per dare più elasticità al sistema. Nel caso una Quest preveda una variazione rispetto alle regole ufficiali, sarebbe meglio specificarlo all'inizio della stessa. Ad esempio se un Evento chiave richiede la ricerca di tesori in un corridoio sarebbe importante specificarlo all'inizio che questo è possibile ("Gli eroi possono cercare nei corridoi"). Altrimenti si potrebbe rimanere bloccati nella Quest senza sapere il perché. In generale è utile dare per scontato che i giocatori useranno le regole ufficiali.*

---

---

## ON\_SEARCH\_TRAPS

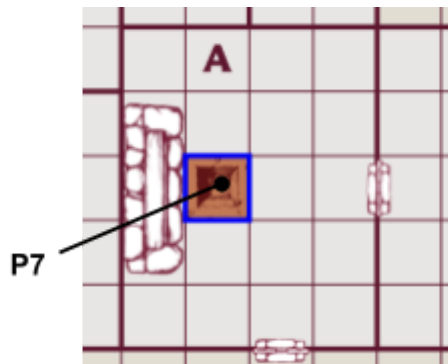
Questo evento è attivato alla prima ricerca di Trappole, fatta da un qualsiasi eroe. Se il Marcatore è in una Stanza, viene eseguito quando viene effettuata una ricerca in quella stanza; Se è in un Corridoio, viene eseguito quando viene effettuata una ricerca e il marcatore è in linea di visuale con l'eroe che effettua la ricerca.

NOTA: Per questo Evento è possibile specificare l'opzione REPEAT.

- **ATTENZIONE:** Usando l'evento ON\_SEARCH\_TRAPS da solo, non rende visibile automaticamente la trappola. Per farlo occorre aggiungere un'azione SHOW nella casella con la trappola (si veda Esempio 2 sotto).
  - Esempio 1: `{[(A), ON_SEARCH_TRAPS:REPEAT]} You don't find anything in the room!`
  - Esempio 2: `{[(A), ON_SEARCH_TRAPS]} Just in front of the fireplace, the floor seems unstable [[SHOW(P7) ]]`

*nell'Esempio 1 sopra, con la ricerca di trappole appare solo un messaggio personalizzato "You don't find anything dangerous in the room!"*

*Nell'Esempio 2 invece dopo avere cercato appare il messaggio e apparirà un punto interrogativo nella casella P7, ad indicare che c'è una trappola che può essere disinnescata.*



---

## ON\_SEARCH\_SECRETDOORS

Questo Evento è attivato alla prima ricerca di Porte Segrete, fatta da un qualsiasi eroe. Se il marcatore è in una Stanza, viene eseguito quando viene effettuata una ricerca in quella stanza; Se è in un Corridoio, viene eseguito quando viene effettuata una ricerca e il marcatore è in linea di visuale con l'eroe che effettua la ricerca.

NOTA: Per questo Evento è possibile specificare l'opzione REPEAT.

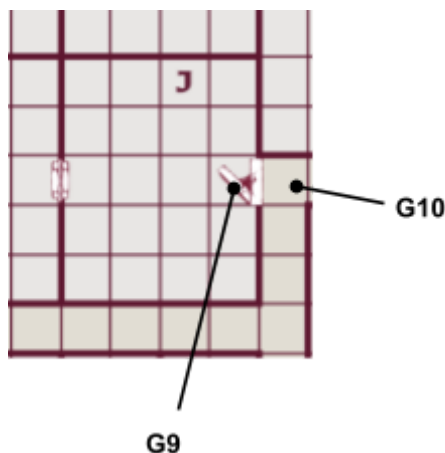


ATTENZIONE: Se c'è questo evento, la normale ricerca di porte segrete non viene eseguita, e dunque non è mostrata automaticamente la presenza di eventuali porte segrete.

- Esempio1: `{[[J)], ON_SEARCH_SECRETDOORS:REPEAT]}` You don't found any secret door but it seems that there was an entrance in a wall in the past, now covered with rocks}
- Esempio2: `{[[J)], ON_SEARCH_SECRETDOORS]}` You found a passage hidden between two tiles in the wall `[[SHOW(G9) ]]`

*Nell'Esempio 1 alla ricerca di porte segrete viene solo mostrato un messaggio.*

*L'Esempio 2 combina invece l'evento ON\_SEARCH\_SECRETDOORS con l'azione SHOW, per mostrare il messaggio e insieme rivelare la porta segreta nella casella nelle coordinate G9. Nota che ogni porta nascosta si riferisce a due caselle (le due messe in connessione dalla porta). Nell'Esempio 2 quindi sarebbe stato anche corretto ed equivalente mettere SHOW(G10) invece di SHOW(G9).*



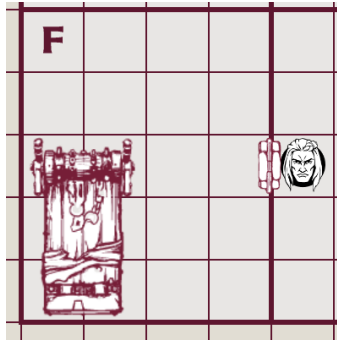
---

## ON\_ENTER\_ROOM

Questo evento è attivato quando un eroe entra nella stanza dove è presente il Marcatore. Normalmente viene attivato solo la prima volta che uno degli eroi entra nella stanza, se specificata l'opzione **:REPEAT**, l'evento verrà attivato tutte le volte che un eroe entra nella stanza

- Esempio 1: `{[[F)], ON_ENTER_ROOM]}` The corpse of an elf lays on the torture rack}
- Esempio 2: `{[[F)], ON_ENTER_ROOM:REPEAT]}` Laying on the torture rack, you finally found the elf you were looking for. Unfortunately, there is no doubt he is already dead...}

*Con questo comando entrando nella stanza con il tavolo delle torture comparirebbe il messaggio specificato. Mentre nell'Esempio 1 il messaggio è mostrato solo la prima volta, nell'Esempio 2 il messaggio è ripetuto ogni qualvolta un eroe entra nella stanza.*



---

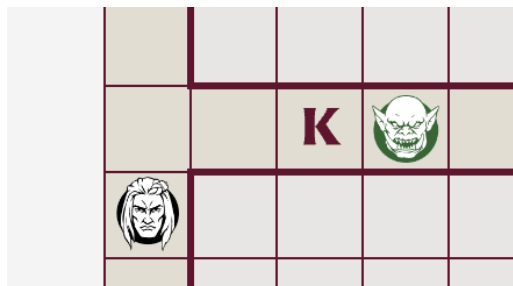
## ON\_SHOW

Questo Evento è attivato quando la cella dove è presente il marcatore diventa visibile (quindi la cella diventa da oscurata a visibile).

NOTA: per ON\_SHOW **non** può essere modificato con REPEAT

- Esempio 1 : `{[[ (A), ON_SHOW:REPEAT]] You find a patrolling orc!}`
- Esempio 2 : `{[[ (A), ON_SHOW]] You find a patrolling orc!}`

*In questo esempio non appena il marcatore K sarà entro la linea di visuale del barbaro il messaggio "You find a patrolling orc!" comparirà sullo schermo*



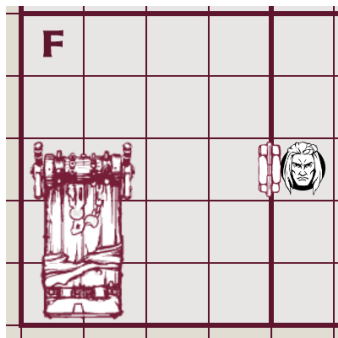
---

## ON\_OPEN

Questo evento si attiva quando un eroe apre una porta o porta segreta alla posizione del marcatore.

NOTA: per ON\_OPEN **non** può essere modificato con REPEAT

- Esempio: `{[(F), ON_OPEN]} The door is rusty and you have to use force to open it.`



NOTA: Nel pianificare Azioni legate ad ON\_OPEN ricordate che esistono modi diversi di entrare in una stanza, diversi dall'aprire una specifica porta (es. usando un'altra porta, o usando l'incantesimo "Attraversare la roccia"). Entrando nella stanza senza passare dalla porta l'Evento ON\_OPEN non si attiverebbe.. In generale è suggerito usare ON\_OPEN solo per Azioni o messaggi che si riferiscono proprio alla porta (e non alla stanza). Se l'azione deve avvenire all'ingresso della stanza meglio usare ON\_ENTER\_ROOM oppure, ON\_SHOW, Questi Eventi si attivano infatti, indipendentemente da come si entra all'interno della stanza.

---

## MONSTER\_ON

Questo Evento si attiva sempre automaticamente ad inizio partita ed è usato per specificare dettagli un mostro già posizionato sulla mappa creata con hQuestBuilder e le cui coordinate sono specificate come il primo degli argomenti.

Il Parametro obbligatorio è la casella a cui si riferisce l'azione e va specificato come primo argomento.

- **MONSTER\_ON**(coordinate\_mostro, ...)

Gli **Attributi** opzionali, e sono:

- **NAME**: Il nome proprio del mostro
- **MOV**: Il numero delle celle che si può muovere ogni turno
- **ATK**: Attacco del mostro
- **DEF**: Difesa del mostro
- **BODY**: Punti corpo del mostro
- **MIND**: Punti mente del mostro
- **TYPE**: Al momento l'unico valore ammissibile è **PASSIVE**, che indica che il mostro è di tipo passivo e non attaccherà gli eroi. Se omissso verrà usata la normale AI dei mostri.
- **SPELLS**: Le magie che può lanciare il mostro, deve essere un elenco separato da punto e virgola (;) dei nomi delle spell da lanciare.

Queste sono le magie permesse:

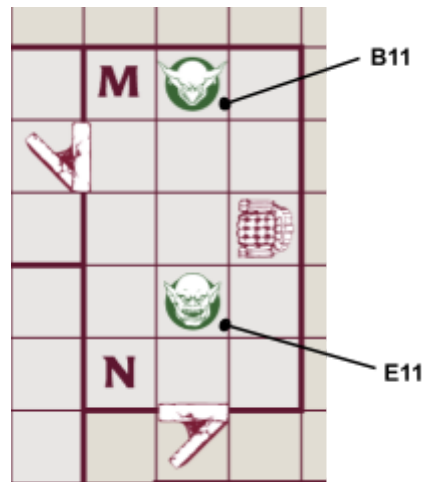
- *summonUndead*
- *summonOrc*
- *tempest*
- *command*
- *fear*
- *sleep*
- *firestorm*
- *ballOfFlame*
- *escape[cella]* : Questa è l'unica magia che prevede un parametro, il valore cella indicato tra parentesi quadre. Tale cella è quella dove il mostro si teletrasporterà al lancio della magia *escape*.

Esempio: ....,SPELLS=summonOrc;fear;escape[C12];sleep,....

- Esempio1: {[(M), MONSTER\_ON(B12, NAME=Greep, MOV=1, ATK=1, DEF=1, BODY=1, MIND=2, TYPE=PASSIVE)]}
- Esempio2: {[(N), MONSTER\_ON(E11, NAME=Orc Mage,MOV=4, ATK=1, DEF=3, BODY=3, MIND=6, SPELLS=summonOrc;fear;escape[C12];sleep;ballOfFlame)]}

Nei due esempi sopra sono specificati degli attributi per i due mostri nella stanza. Nota come i due eventi sono associati a dei marcatori (M, ed N) la cui posizione non è rilevante rispetto a quella del mostro. L'Evento M, specifica gli attributi del goblin nella casella B11. Comparirà il nome Greep, avrà le caratteristiche inserite (movimento 1, attacco 1, difesa, 1) e sarà come tipo Passivo, cioè non si muoverà, né attaccherà.

L'evento N, specifica gli attributi dell'orco nella casella E11, il cui nome sarà "Orc Mage", avrà le caratteristiche inserite (movimento 4, attacco 1, etc.). Avrà anche tre incantesimi: *summonOrc*, *Fear*, *Escape* (che punta alla casella C12, quando utilizzato), *Sleep* e *BallofFlame*).



---

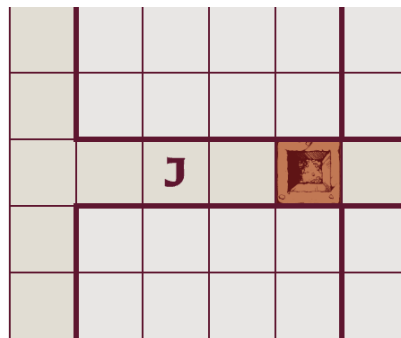
## ON\_STEP

Questo Evento è attivato quando un eroe fa un passo nella cella specificata.

NOTA: Per questo Evento è possibile specificare l'opzione REPEAT.

- Esempio 1: {[ (J), ON\_STEP:REPEAT]} You hear a strange noise..}
- Esempio 2: {[ (J), ON\_STEP]} The floor of this corridor seems unstable..}

*Nell'esempio, non appena un eroe compirà un passo nella casella J comparirà il testo "The floor seems unstable". Come per ogni altro Evento, ON\_STEP può essere combinato anche con altre azioni.*



*NOTA: con ON\_STEP può essere utile usare il marcatore più volte, in varie posizioni. In questo caso, l'Evento è attivato in una qualsiasi delle caselle con quello specifico Marcatore.*



---

## ON\_TRAP\_TRIGGER

Questo Evento quando viene attivata una trappola nella cella specificata.

NOTA: questo evento si ripete ogni volta che la trappola è attivata (anche se non è specificato l'opzione REPEAT).

- Parametri obbligatori: (coordinate\_cella)
- Esempio: `{[[I], ON_TRAP_TRIGGER(J5)]}` The pit is full of poisonous snakes! after resolving the pit normally, roll 2 battle dice and lose an additional BP for each skull rolled

*In questo Esempio, grazie al ON\_TRAP\_TRIGGER si è creata una trappola diversa, modificando il testo mostrato che sarà "The pit is full of poisonous snakes.."*



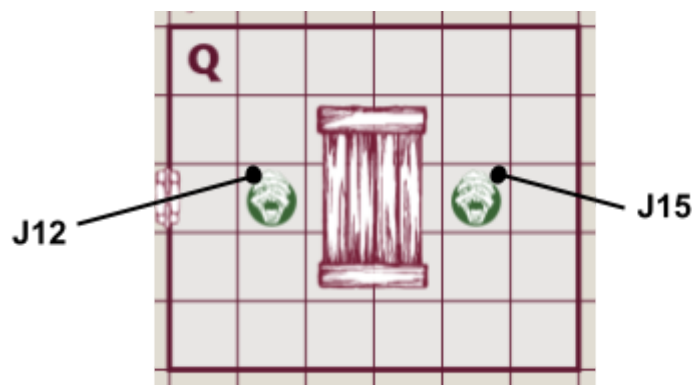
---

## ON\_DEATH

L'Evento è attivato quando un mostro (posizionato in origine nella cella specificata) muore. Se indicato più celle, viene attivato solo quando tutti quei mostri sono morti.

- Parametri: (coordinate\_cella1, coordinate\_cella2, ...)
- Esempio: `{[[Q], ON_DEATH(J12, J15)]}` You've killed your targets, now you can escape the stairs!

*In questo esempio l'evento ON\_DEATH, è associato all'uccisione dei due mostri che iniziano nelle posizioni J12 e J15 (le due mummie nell'esempio sotto). Quando entrambe le mummie saranno sconfitte comparirà sullo schermo il messaggio "You've killed your targets, now you can escape the stairs!"*



*NOTA: Questo Evento funziona solo con i mostri. Se vuoi che un Evento si attivi alla morte di un singolo eroe usa ON\_SINGLE\_HERO\_DEATH, oppure se vuoi che si attivi alla morte di tutti gli eroi usa ON\_ALL\_HERO\_DEATH.*

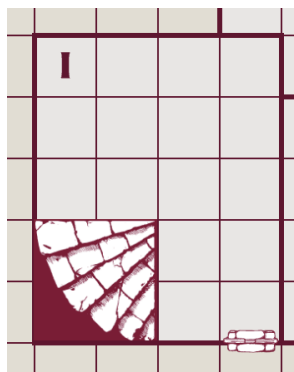
---

## ON\_END\_FIRSTHERO

Questo Evento è eseguito quando il primo eroe termina la quest.

- Esempio: **{{(I), ON\_END\_FIRSTHERO}} You are the first to escape alive the maze! you earn 200 gold pieces and the eternal glory!**

*In questo esempio si assume che gli eroi siano partiti da caselle diverse dalle scale e che lo scopo sia proprio scappare dalle scale. In questo esempio Il primo eroe che le raggiunge farà apparire il messaggio "You are the first to escape alive the maze! you earn 200 gold pieces and the eternal glory!". (Nota che di default le scalinate sono la via di uscita del dungeon).*



---

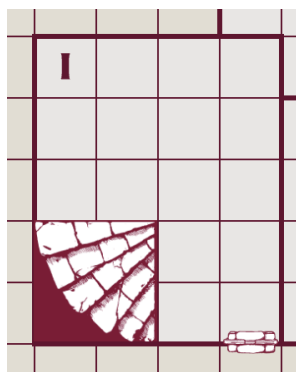
## ON\_END\_ALLHEROES

Questo evento si attiva quando tutti gli eroi terminano la quest.

- Esempio 1 : `{{(I), ON_END_ALLHEROES}} You accomplished your mission. You can now return to the capital city and refer to the king what you discovered}`
- Esempio 2 : `{{(I), ON_END_ALLHEROES}} [[IF: QUEST_OBJECTIVE_COMPLETED = 1]] You accomplished your mission. You can now return to the capital city and refer to the king what you discovered [[QUEST_COMPLETE]] [[ELSE]] You escaped from the dungeon without the information you were looking for. Shame on you! [[QUEST_FAILED]] [[ENDIF]]}`

*Nell'Esempio 1 mostrato sopra, non appena tutti gli eroi escono dalle scale (di default, l'uscita dal dungeon) verrà mostrato il messaggio "You accomplished your mission. You can now return to the capital city and refer to the king what you discovered".*

*L'Esempio 2 sfrutta un'azione più complessa e cioè verifica che un certo obiettivo sia stato completato. Se lo è, comparirà il testo "You accomplished your mission. You can now return to the capital city and refer to the king what you discovered" e sarà completata la Quest. Altrimenti comparirà il testo "You escaped from the dungeon without the information you were looking for. Shame on you!", dopodiché la Quest sarà fallita. Per l'utilizzo di IF, QUEST\_OBJECTIVE\_COMPLETED, QUEST\_COMPLETE, e QUEST\_FAILED, vedi più avanti nell'Elenco di Azioni.*





---

## ON\_ALL\_HERO\_DEATH

Questo Evento si attiva quando tutti gli eroi sono morti.

- Esempio 1: **{[[Z, ON\_ALL\_HERO\_DEATH]] You did not save the princess. Your names will be forgotten}**

*Nell'esempio nota che l'evento è stato associato al marcatore Z, piazzato in una qualsiasi casella del tabellone. Dopo la morte di tutti gli eroi, comparirà il messaggio "You did not save the princess. Your names will be forgotten". NOTA: come per ogni Evento di QuestDown, va associato un marcatore, in questo caso il marcatore può essere posto indifferentemente in una qualsiasi casella del tabellone.*



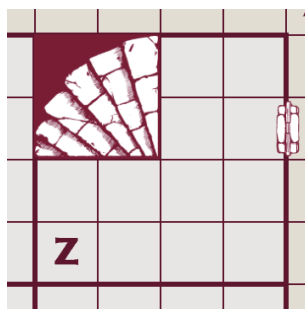
---

## ON\_SINGLE\_HERO\_DEATH

Questo Evento viene eseguito quando uno qualsiasi degli eroi muore. NOTA: questo evento si ripete ogni volta che la trappola è attivata (anche se non è specificato l'opzione REPEAT).

- Esempio 1: **{[[Z, ON\_SINGLE\_HERO\_DEATH]] As the hero exhale the last breath, you can clearly see the soul, a pale and evanescent image, leaving the body}**

*In questo Esempio, dopo la morte di ogni eroe, compare il messaggio "As the hero exhale the last breath, you can clearly see the soul, a pale and evanescent image, leaving the body". Nota che l'esempio è stato associato al marcatore Z vicino all'ingresso, ma per ON\_SINGLE\_HERO\_DEATH il marcatore può essere in qualsiasi punto del tabellone.*



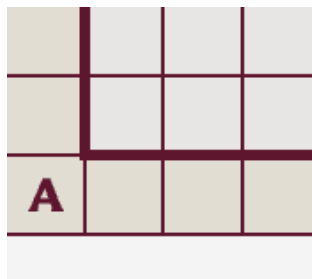
---

## ON\_NEW\_TURN

Questo Evento che viene eseguito all'inizio di ogni nuovo turno degli eroi (quindi al termine di ogni turno di Zargon)

- Esempio 1: **{{[A, ON\_NEW\_TURN]] You can feel the poison still flowing in your veins. Each hero rolls a combat dice, with a black shield, he/she loses one BP}.**

*In questo esempio all'inizio di ogni turno degli eroi compare la scritta "You can feel the poison ... ". NOTA: per ON\_NEW\_TURN, la posizione del marcatore non è rilevante, ed è in questo caso messo in un angolo della mappa (ogni altra casella sarebbe andata ugualmente bene).*



---

## HIDE\_ON

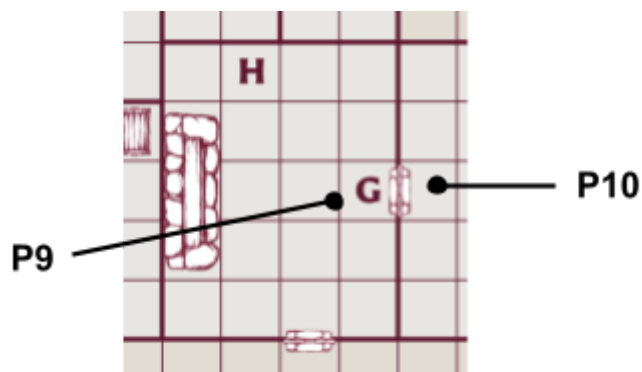
Questo Evento si attiva automaticamente all'inizio della partita. Serve per indicare che all'inizio della Quest l'elemento (elemento di mobili o porte) posizionato alla cella indicata è nascosto, sarà quindi possibile renderlo visibile con l'azione **[[SHOW(coordinate\_cella)]]**.

- Parametri: [coordinate\_cella]
- Esempio 1: **{{[H, HIDE\_ON(P9)]}}**
- Esempio 2: **{{[H, HIDE\_ON(P9)]}}**

**{{[G, ON\_STEP]] Upon stepping onto this point, you instantly notice the floor is somehow moving. Immediately after a door materializes in front of you, replacing what was a solid wall just moments ago [[SHOW(P9)]}}**

*Nell'Esempio 1, si mostra semplicemente come usare HIDE\_ON. Con questo comando si nasconde la porta che sta tra le caselle P9 e P10 (nota che basta selezionarne una delle 2). L'evento è associato al marcatore H, la cui posizione è irrilevante (potrebbe persino essere in un'altra stanza).*

*Nell'Esempio 2, si mostra l'utilità di HIDE\_ON, combinato con un altro Evento, in questo caso ON\_STEP. In particolare con questi due eventi succederebbe la seguente cosa: all'ingresso della stanza la porta tra P9 e P10 non sarebbe visibile, se però un eroe durante il movimento passasse sopra la casella con nel marcatore G, si attiverebbe l'Evento ON\_STEP. Questo evento fa comparire un messaggio e inoltre farebbe apparire la porta tramite l'Azione **[[SHOW(P9)]]**.*

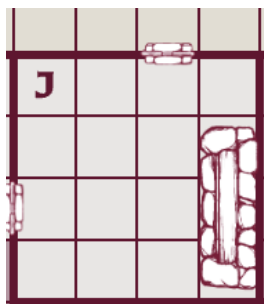


## Inserire più Eventi per la stessa automazione

Con QuestDown è anche possibile più Eventi per la stessa automazione. Ad esempio, potrebbe essere possibile attivare un messaggio speciale, sia alla ricerca di tesori, sia alla ricerca di trappole. In questo caso gli Eventi vanno scritti di seguito separati da punto e virgola (;).

Ad esempio:

- `{[(H), ON_SEARCH_SECRETDOORS; ON_SEARCH_TREASURES; ON_SEARCH_TRAPS)]}`  
you don't find anything but staying too long in this room you feel nauseated, you lose 1 BP}



---

## Lista delle Azioni

---

Ogni Evento, di default è associato alla comparsa di testo sullo schermo. Le **Azioni** sono invece dei comandi che permettono di fare accadere diverse conseguenze. Ogni Evento può essere associato a più Azioni. Di base ogni Azione viene specificata con questa sintassi **[[azione]]**. Ricorda che **le Azioni vanno sempre associate ad un evento secondo lo schema {{{(marcatore), Evento}} testo o [[Azione1]] [[Azione2]]}**.

Alcune azioni possono richiedere Parametri specifici (es. sono associate a specifiche celle), e alcune Azioni potrebbero richiedere anche ulteriori comandi associati.

### Nota importante sulle Azioni

Di seguito sono riportati degli esempi di sintassi sulle azioni. È importante ricordare che queste vanno sempre inserite all'interno di un Evento. In modo che sia l'Evento a fare eseguire l'azione.

Di seguito per ogni azione saranno proposti esempi con specifici Eventi, ma è importante ricordare una o più azioni può essere combinata con un qualsiasi Evento.

---

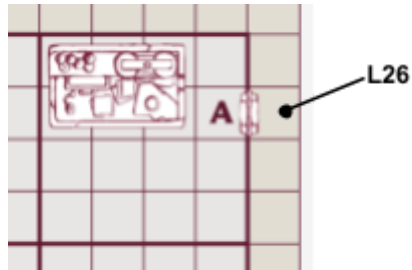
### [[ASK: domanda]] ... [[ELSE]] ... [[END]]

Questa Azione mostra una domanda all'utente e attende una risposta. In caso venga fornita una risposta affermativa (i.e., "Yes") viene mostrato il testo successivo e/o eseguite le azioni presenti fino al blocco **[[ELSE]]** o **[[END]]**. In caso di risposta negativa (i.e., "No") viene mostrato il testo successivo e/o eseguite le azioni presenti tra il blocco **[[ELSE]]** e **[[END]]**. Il blocco **[[ELSE]]** è opzionale.

- Esempio1: **{{{(A), ON\_SEARCH\_TREASURES}} [[ASK: Do you want to put your hand into a mysterious bag? ]] You found a gem worth 100 gold pieces! [[END]]}**
- Esempio2: **{{{(A), ON\_OPEN:REPEAT}} [[ASK: Do you have the key?]] [[OPEN(L26)]] [[ELSE]] [[LOCKED]] [[END]]}**

Nell'Esempio 1, quando viene cercato un tesoro comparirà il testo **"Do you want to put your hand ? Se la risposta è "Yes" Comparirà il testo "You found a gem worth 100 gold pieces!"**, altrimenti non essendoci il blocco **[[ELSE]]**, non comparirà nulla. Nota che in questo caso, se il giocatore risponde "no", non sarà più possibile mettere le mani nella borsa (perché **ON\_SEARCH\_TREASURES**, non si ripete). **NOTA:** se vuoi che la domanda si ripeta finché qualcuno non risponda "Yes", devi fare utilizzo dell'Azione **IF** (vedi in seguito).

Nell'Esempio 2, si tratta di un **ASK** che viene attivato in risposta al tentativo di aprire una porta che si trova accanto al Marcatore A (ed è un evento ripetuto). Se un eroe risponde "no", sarà comunque possibile riprovare. Dopo che la porta sarà aperta, non si potrà più aprire (proprio perché è già aperta) e quindi l'Evento **ON\_OPEN** non si attiverà più.



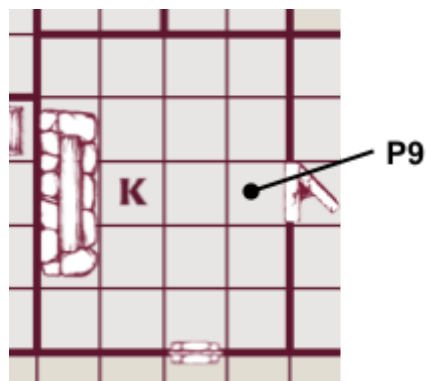
---

## [[OPEN(coordinate\_cella)]]

Questa Azione apre una porta, o porta segreta, nella cella specificata.

- Parametri: (coordinate\_cella)
- Esempio: {[(K), ON\_STEP]} As soon as you step in front of the fireplace you hear a distinct click from the wall [[OPEN(Q14)]]

*In questa azione, non appena un eroe camminerà sopra il Marcatore K, si attiverà l'Evento ON\_STEP. Comparirà quindi il testo As soon as you step in front of the fireplace you hear a distinct click from the wall, e sei aprirà la porta segreta sulla casella P9.*



---

## [[LOCKED]]

Questa azione indica che una porta, o porta segreta, è bloccata e non può essere aperta. In particolare, comparirà il messaggio "The door is locked!"

- Esempio: `{[(D), ON_OPEN] [[LOCKED)]}`

*In questo caso in risposta all'Evento di apertura della porta accanto al Marcatore D, comparirà il messaggio di Default e la porta non potrà essere aperta.*



---

## [[LOCKED: messaggio]]

Questa azione indica che una porta, o porta segreta, è bloccata e mostra un messaggio personalizzato all'utente.

- Esempio: `{[(D), ON_OPEN] [[LOCKED: this door is locked by magic!)]}`

*In questo esempio, all'apertura della porta accanto al Marcatore D comparirà il messaggio personalizzato "this door is locked by magic!". La porta inoltre non potrà essere aperta.*



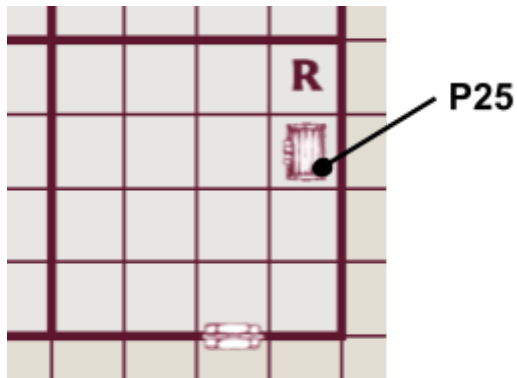
---

## [[REMOVE(coordinate\_cella)]]

Questa Azione rimuove un elemento (di mobili o porta) dalla cella specificata dal suo nome (cioè dalle coordinate rilevate da hQuestBuilder).

Parametri: (coordinate\_cella)

- Esempio: {[R, ON\_SEARCH\_TREASURES]} As soon as you start searching in the room the chest disappears with a puff. You just lost your time. [[REMOVE(P25)]]



*NOTA: L'azione REMOVE toglie in maniera permanente un elemento di mobili o porta dal tabellone. Se vuoi che la rimozione sia temporanea devi usare l'azione HIDE.*

---

---

## [[ADD\_NPC(coordinate\_cella, attributi)]]

Questa azione aggiunge un personaggio non giocante (NPC) nella cella specificata. Tale personaggio verrà mostrato con un Token di default nella mappa (un Token con la lettera X), e dovrà essere giocato (movimento, attacco, difesa) dai giocatori.

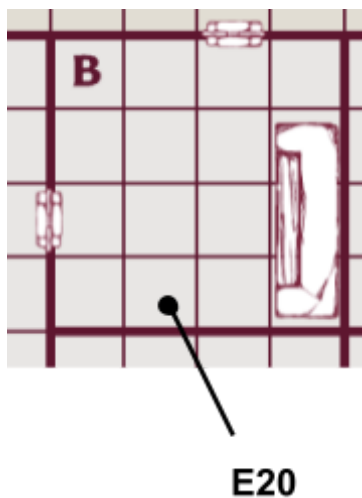
Il Parametro obbligatorio è:

- **NAME:** Il nome proprio del NPC.

Il parametri opzionale è:

- **ON\_DEATH:** E' l'evento da attivare in caso di morte dell'NPC. Può essere specificato qualsiasi evento o messaggio
  - Parametri: (coordinate\_cella, ... )
  - **Esempio:** {[ (B), ON\_SHOW] [[ADD\_NPC(E20, NAME=Prince Bart, ON\_DEATH=[[QUEST\_FAILED]])]]}

*In questo esempio, nel momento in cui si vede la casella B (es. aprendo la porta o entrando nella stanza, comparirà nella casella E20 un NPC di nome Prince Bart. Nel caso in cui venga ucciso, la Quest sarà conclusa come fallita.*





---

## [[ADD\_MONSTER(coordinate\_cella, ... )]]

Questa azione aggiunge un Mostro nella cella specificata. Al posto di indicare la cella è possibile usare la parola chiave **NEAR** che posizionerà il mostro nella cella più vicina all'eroe il cui turno è in corso.

- Parametri: (**coordinate\_cella**, ...)

gli Attributi obbligatori, e sono:

- **NAME**: Il nome proprio del Mostro.
- **KIND**: La specie base del mostro: *Skeleton, Zombie, Goblin, Orc, ecc...*
- **TYPE**: Al momento l'unico valore ammissibile è **PASSIVE**, che indica che il mostro è di tipo passivo e non attaccherà gli eroi. Se omissso verrà usata la normale AI dei mostri.
- **MOV**: Il numero delle celle che si può muovere ogni turno
- **ATK**: Attacco del mostro
- **DEF**: Difesa del mostro
- **BODY**: Punti corpo del mostro
- **MIND**: Punti mente del mostro

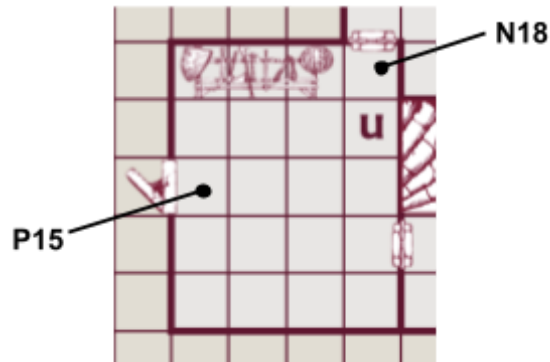
I Parametri opzionali sono:

- **ON\_DEATH**:: E' l'evento da attivare in caso di morte dell'NPC. Può essere specificato qualsiasi Azione o messaggio
- **SPELLS**: Le magie che può lanciare il mostro, deve essere un elenco separato da punto e virgola (;) dei nomi delle spell da lanciare.  
Queste sono le magie permesse:
  - *summonUndead*
  - *summonOrc*
  - *tempest*
  - *command*
  - *fear*
  - *sleep*
  - *firestorm*
  - *ballOfFlame*
  - *escape[cella]* : Questa è l'unica magia che prevede un parametro, il valore cella indicato tra parentesi quadre. Tale cella è quella dove il mostro si teletrasporterà al lancio della magia *escape*.

Esempio: ...,SPELLS=summonOrc;fear;escape[C12];sleep,....

- Esempio 1: {{{(U), ON\_OPEN(P15)}} As you start opening the secret passage, the door bursts open and Grutgar, the powerful Orc captain, appears. You must kill it!. [[ADD\_MONSTER(N18, NAME=Grutgar, KIND=Orc, MOV=10, ATK=5, DEF=5, BODY=5, MIND=2, ON\_DEATH=[[QUEST\_OBJECTIVE\_COMPLETED]])]]}

*In questo Esempio, non appena un eroe proverà ad aprire la porta segreta nella casella P15, innanzitutto verrà mostrato il messaggio "As you start opening the secret passage ...". quindi un mostro apparirà nella casella N18, con le statistiche specificate dagli attributi.*



- Esempio 2: `{[[ (E), ON_SEARCH_TREASURES]] While you are looking for treasures in the room, you feel a sudden shiver. Few moments afterwards, a horrific skeleton surrounded by a devilish aura appears just in front of you [[ADD_MONSTER(NEAR, NAME=Demon Skeleton, KIND=Skeleton, MOV=4, ATK=4, DEF=4, BODY=3, MIND=0, SPELLS=fear;ballOfFlame)]]}`

*In questo Esempio, non appena un eroe proverà a cercare un tesoro nella stanza con il marcatore E, comparirà il testo "While you are looking for treasures in the room ...". Quindi verrà aggiunto un mostro con gli attributi specificati. Nota che dal momento che come posizione del mostro è stato specificato NEAR, dovunque l'eroe sia quando effettua la ricerca, il mostro comparirà accanto a lui/lei.*

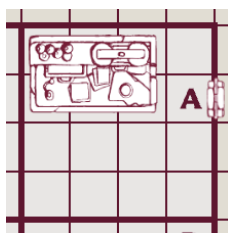


---

## [[QUEST\_OBJECTIVE\_COMPLETED]]

Questa azione indica che un obiettivo della missione è stato completato, si usa in combinazione con [[QUEST\_COMPLETE]] per determinare che la Quest è completata. Al termine dell'impresa, quando specificata con [[QUEST\_COMPLETE]], La quest sarà valutata come completata solo se prima è stata attivata l'azione [[QUEST\_OBJECTIVE\_COMPLETED]].

- Esempio: {{{(A), ON\_SEARCH\_TREASURES}} Hidden in a drawer, you found the ancient tome you were looking for. Now you can leave the dungeon! [[QUEST\_OBJECTIVE\_COMPLETED]]}



*In questo Esempio, dopo avere cercato tesori nella stanza, verrà registrato che l'obiettivo della quest è completo. Al termine della Quest usando l'Azione [[QUEST\_COMPLETE]], verrà la Quest risulterà effettivamente completa solo se l'obiettivo era stato completato.*

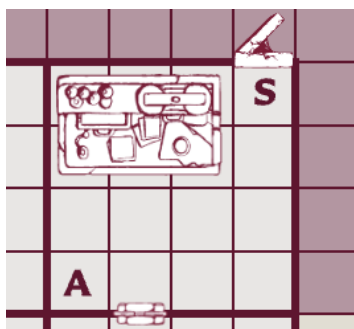
---

## [[QUEST\_COMPLETE]]

Questa Azione indica che la missione è stata completata. Se questa Azione non è specificata, la Quest termina autonomamente quando tutti gli eroi raggiungono le scalinate.

Quanto la Quest termina con [[QUEST\_COMPLETE]], viene automaticamente controllato se è stato raggiunto l'obiettivo della Quest, ovvero è stata usata precedentemente l'azione [[QUEST\_OBJECTIVE\_COMPLETED]], in caso affermativo verrà notificato il giocatore che la Quest si è conclusa ed è stata completata; altrimenti verrà notificato che la Quest è conclusa, ma fallita.

- Esempio: {{{(S), ON\_OPEN}} [[ASK: You found the secret passage that will lead you outside the dungeon. Do you want to exit?]] [[QUEST\_COMPLETE]] [[ELSE]] [[LOCKED]] [[END]]}



In questo esempio una volta che si trova la porta segreta. Provando ad aprirla comparirà il messaggio "You found the secret passage that ...". Usando l'azione ASK viene chiesto se si vuole uscire o no. Se la risposta è "Yes", l'Azione [[QUEST\_COMPLETE]] si attiva e quindi Quest si conclude. Leggi anche l'Esempio in QUEST\_OBJECTIVE\_COMPLETED. Combinando i due Esempi di QUEST\_OBJECTIVE\_COMPLETED e di QUEST\_COMPLETE, la Quest è completata con successo solo se prima si è effettuata una ricerca di tesori nella stanza, altrimenti sarà conclusa con un fallimento.

---

## [[QUEST\_FAILED]]

Indica che la missione è fallita. Dopo che è attivato verrà terminata la partita su hQuestMaster e verrà mostrato un messaggio che segnala che la missione è fallita.

- Esempio: {{{(G), ON\_STEP}} You were told not to stay close to the cursed tomb. As you step closer, several ghosts start to circle around you and soon you realize that the ancient hex is now complete. Your Quest has failed! [[QUEST\_FAILED]]}



In questo esempio non appena un eroe calpesterà una delle caselle con il marcatore G, il messaggio "You were told not to stay close ...", apparirà sullo schermo e la Quest sarà completata.

NOTA: Che in questo caso un marcatore è stato usato più volte con il Comando ON\_STEP. In questo modo basta che venga calpestata una sola delle casella con il Marcatore e l'Azione sarà attivata.

---

---

## [[SET(variable, valore)]]

SET, si usa per assegnare un valore ad una Variabile. Insieme all'Azione **[[IF .. ]]**, l'Azione SET permette di avere una grande versatilità in QuestDown e far sì che nel corso della Quest possano cambiare il testo o le Azioni in risposta agli Eventi.

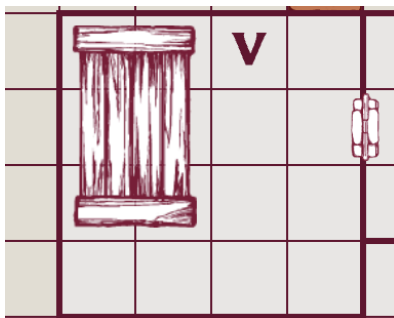
I nomi delle Variabili devono essere solo alfanumerici, non possono contenere spazi o altri caratteri speciali. I valori assegnati possono essere numeri o testo.

- [[SET(Key,1)]]
- [[SET(Key, found)]]
- [[SET(Goal1, complete)]]

Eccetera..

- Esempio 1: **[[[(V), ON\_SEARCH\_TREASURES]] After a long search, you found under the table a key covered in blood. [[SET(key,1)]]]**

*In questo esempio dopo che è effettuata la ricerca, la variabile key è settata ad 1. Tramite l'utilizzo di IF e di GET (vedi dopo) è possibile quindi creare degli Eventi o Azioni che dipenderanno dal fatto che la chiave sia stata trovata o meno.*



- Esempio 2: **[[[(V), ON\_SEARCH\_TREASURES]] After a long search, you found under the table a key covered in blood. [[SET(key, key\_found)]]]**

*L'Esempio 2 è identico all'esempio 1, invece di assegnare però a key il valore 1, è assegnato il valore key\_found (è irrilevante a livello di funzionamento, ma sono due possibilità di usare l'Azione SET).*

- Esempio 3: **[[[(Z), ON\_DEATH(C23)]] The Orc boss is dead! now you can exit the dungeon [[SET(boss\_killed, 1)]]]**

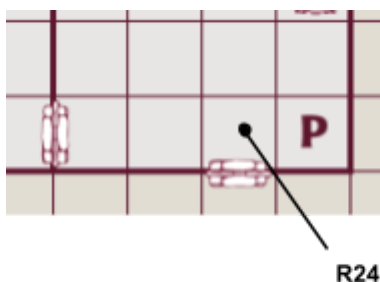
*Usando il codice dell'Esempio 3 fa sì che dopo che è ucciso il boss Orco, verrà settata la variabile boss\_killed a 1. Questo elemento potrà essere riutilizzato da altre automazioni. ( vedi esempi con IF)*

## [[IF:operazione\_logica]] ... [[ELSEIF]] ... [[ENDIF]]

Le azioni associate ad IF sono quelle che permettono di aggiungere versatilità alle automazioni di QuestDown. In breve, tramite l'utilizzo di IF e di altri comandi (secondo la sintassi specificata in seguito), si possono creare degli Eventi e Azioni che dipenderanno da alcune Variabili e che potrebbero variare nel corso della partita. Per esempio. Una porta potrebbe risultare chiusa, ma dopo avere tirato una leva, risultare aperta. Oppure un mostro potrebbe comparire soltanto dopo avere esplorato una certa stanza, etc. All'atto pratico questo viene risolto tramite uno o più "Se .... allora ...". Per chi non ha familiarità di linguaggi di programmazione potrebbe non essere immediato capire i principi che si utilizzano per l'utilizzo di IF e di altri comandi. In questi casi può essere utile vedere gli esempi sotto e usare quelli come punto di partenza per sviluppare le proprie automazioni.

### Ogni Variabile all'inizio ha valore 0.

L'azione IF funziona effettuando innanzitutto un'operazione logica. (vedi sotto). Se il risultato dell'Operazione logica è "Vero" verrà viene mostrato il testo successivo e/o eseguite le azioni presenti fino al blocco [[ELSEIF]] o [[ENDIF]], in caso sia "Falso", viene viene mostrato il testo successivo e/o eseguite le



azioni presenti tra il blocco [[ELSEIF]] e [[ENDIF]]. Il blocco [[ELSEIF]] è opzionale:

- Esempio:{{{(P), ON\_OPEN(R24)}} [[IF: GET(lever) = 1]] You unlocked the door by pulling the lever before, so you can open the door! [[OPEN(S23)]] [[ELSEIF]] [[LOCKED]] [[ENDIF]] }

L'esempio sopra, il testo che appare dipende dal Valore della Variabile "lever". Se la variabile "lever" è pari ad 1, compare il messaggio "You unlocked the door by pulling the lever ...". Altrimenti non compare nessun messaggio speciale e semplicemente la porta risulta chiusa (ricorda che ogni Variabile ha come valore iniziale zero). Un Evento con un utilizzo di IF come appena esemplificato potrebbe avere seguito per esempio un altro comando precedente in cui la variabile lever è stata settata ad 1. Ad esempio.

**[[{(K), ON\_ENTER\_ROOM:REPEAT}], [[ASK: Inside the room there is a lever. Do you want to pull it?]] You hear a strange sound from a nearby room [[SET(lever, 1)] [[END]]]**

Nota che in questo caso la leva può essere tirata più volte, di fatto ogni volta che si entra nella stanza. Ma che una volta che ha assunto il valore 1, ogni volta che si tira si ripete la stessa azione e quindi non cambia nulla (il valore viene sempre messo ad 1).

NOTA: per chi ha esperienza di programmazione è da notare che non è necessario inizializzare le Variabili prima di poterle utilizzare..

## Operazioni logiche

Le operazioni logiche prevedono l'uso di speciali parole chiave come: **TURN**, **RND**, **QUEST\_OBJECTIVE\_COMPLETED**. Oltre a queste parole chiave predefinite è possibile definire delle

**Variabili**, ovvero dei nomi a cui può essere assegnato un valore e quindi usato successivamente nelle operazioni.

Tali parole chiave devono essere comparate con un valore tramite gli operatori logici =, <>, >, >=, <, <= con valori assoluti, quali numeri o testi. Gli operatori permettono di fare dei check che possono dare come risultato “Vero” o “Falso”.

- **[[IF: GET(lever) = 1]]**

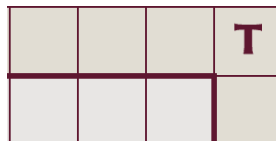
Questo codice di esempio controlla che la Variabile “lever” abbia come valore 1. Se il valore è 1 allora l'operazione logica ha come risultato “Vero”, in tutti gli altri casi in cui lever non ha valore = 1, darà come risultato “Falso”.

- **[[IF: TURN > 3]]**

Questo codice di esempio controlla che la Variabile “TURN” abbia un valore maggiore di 3. Per tutti i valori maggiori di 3, allora il risultato dell'operazione logica sarà “Vero”, nel caso di 1 o 2, il risultato dell'operazione logica sarà “Falso”.

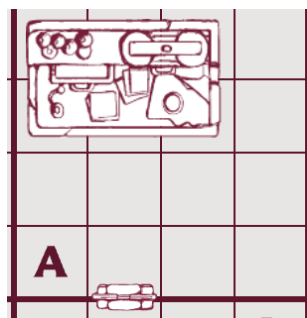
Di seguito sono riportati alcuni esempi per varie possibilità di utilizzo di operazioni logiche con le speciali parole chiave. Per esempio il codice

- **TURN** indica l'attuale turno di gioco, però quindi può essere creato un IF per verificare che siano passati X turni per effettuare una azione o comunicare un messaggio ai giocatori.
  - Esempio: **[[[(T), ON\_NEW\_TURN]] [IF: TURN > 20]] Too much time has passed, your quest has failed! [[QUEST\_FAILED]] [[ENDIF]]**



*In questo esempio all'inizio di ogni turno dei giocatori viene fatto un check, se il Turno è maggiore di 10 allora compare il messaggio “Too much time has passed, ..” e la Quest si conclude con un fallimento. Nota che come sempre per QuestDown, è necessario associare l'Evento ad un Marcatore. In questo caso, visto che usiamo ON\_NEW\_TURN, può essere in qualsiasi punto del tabellone.*

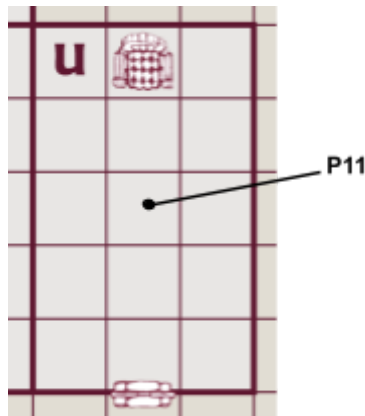
- **RND(DA,A)** serve per generare un numero casuale, genera un numero compresa tra i numeri. forniti **DA** e **A**
  - Esempio: **[[[(A), ON\_SEARCH\_TREASURES]] [IF: RND(1,5) = 5]] You are lucky! You found 100 Gold coins! [[ELSEIF]] You don't find anything [[ENDIF]]**



*Questa Azione con IF si attiva in ricerca di tesori nella stanza con il marcatore A. In questo caso c'è una possibilità su 5 che si trovino 100 monete d'oro. Questo perché viene pescato un numero random tra 1 e 5*

e se è pari a 5, allora compare il messaggio "You are lucky, you ...". In tutti gli altri casi compare il messaggio You don't find anything

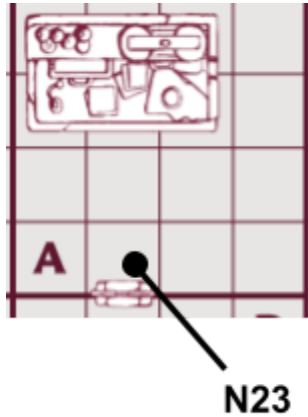
- **QUEST\_OBJECTIVE\_COMPLETED** è in pratica una Variabile di default che indica se è stato raggiunto l'obiettivo della Quest. Questo operatore normalmente è posto uguale a 0, a meno che non sia stata usata precedentemente l'azione **[[QUEST\_OBJECTIVE\_COMPLETED]]** in tal caso avrà come valore 1.
  - Esempio: **[[[(U), ON\_DEATH(P11)]]**  
**[[IF: QUEST\_OBJECTIVE\_COMPLETED = 1]]** You have successfully killed Grutgar and found the scroll Now you can escape from the dungeon **[[ELSEIF]]** Oh no! You killed the evil wizard before finding the secret scroll that you were sent to find. You have failed! **[[QUEST\_FAILED]] [[ENDIF]]]]}**



In questo esempio dopo avere ucciso un mostro che era nella casella P11, solo se **QUEST\_OBJECTIVE\_COMPLETED** è uguale a 1, compare il testo "You have successfully killed ... "; altrimenti comparirà il testo "Oh no! you killed the evil wizard .." e la Quest sarà fallita.

- **GET(nome)** viene usato per recuperare il valore di una variabile precedentemente assegnato con **[[SET(nome,valore)]]**.
  - Esempio: **[[[(A), ON\_OPEN(N23)]] [[IF: GET(key) = 1]]** You have the Key so you can open this door! **[[OPEN(S23)]] [[ELSEIF]] [[LOCKED]] [[ENDIF]]**





In questo esempio, se la variabile *key* ha il valore 1 allora compare il testo “You have the Key so you can open this door”. Altrimenti, la porta è chiusa. Ricorda che ogni Variabile ha come valore iniziale 0. Nota che programmato in questa maniera, L’azione si verificherà con qualsiasi eroe che prova ad aprire la porta. Si può però creare un’automazione più complessa con ASK che può creare una combinazione.

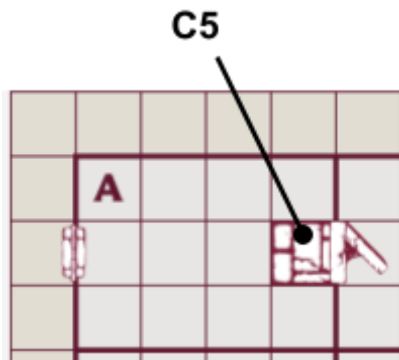
```
[[[(A), ON_OPEN(O23)]] [[IF: GET(key) = 1]] [[ASK: Do you have the key?]] The door is now open
[[OPEN(S23)]] [[ELSE]] [[LOCKED]] [[END]] [[ELSEIF]] [[LOCKED]] [[ENDIF]]]
```

In questo caso quello che accade è che dopo che si prova ad aprire la porta, comparirà la frase “Do you have the key?” e solo se la risposta è sì, allora la porta si aprirà. In tutti gli altri casi la porta rimane chiusa.

## [[HIDE(coordinate\_cella)]]

Questa azione nasconde un elemento del tabellone (elemento di mobilio o una porta normale o segreta o un blocco) dalla cella specificata. Tale elemento può successivamente reso nuovamente visibile con l’azione [[SHOW(coordinate\_cella)]].

- Parametri: (coordinate\_cella)
- Esempio: [[[(A), ON\_ENTER\_ROOM:REPEAT]] As you enter in the room you notice a lever in the middle of it [[IF: GET(block) <> 1]] [[ASK: do you want to pull the lever?]] you hear a noise and the block moves under the floor [[SET(block, 1)]] [[HIDE(C5)]] [[ELSE]] Nothing happens [[END]] [[ENDIF]]]



*In questo esempio per ogni eroe che entra nella stanza comparirà la scritta "As you enter in the room you notice ...". Nota che visto che c'è l'opzione REPEAT, l'azione sarà ripetuta ogni volta che un eroe entrerà nella stanza. In seguito se la variabile "block" ha un valore diverso da 1 verrà attivata una domanda: "Do you want to pull the lever?". Se la risposta è sì, allora la variabile block sarà settata a 1 e viene nascosto il blocco tramite l'azione HIDE. Ad ogni ulteriore ingresso nella stanza (dopo che la leva è tirata) non comparirà più la domanda.*

---

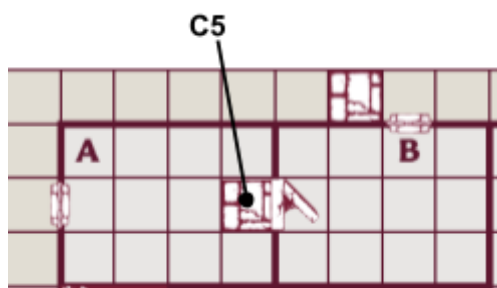
---

## [[SHOW(coordinate\_cella)]]

Questa azione permette di mostrare un elemento (mobilio o porte), precedentemente nascosto con l'azione [[HIDE(cella)]] o l'evento HIDE\_ON, dalla cella specificata.

- Parametri: (coordinate\_cella)
- Esempio:{{{(B) ON\_STEP}} you hear some noise from a nearby room [[SHOW(C5)]] [[SET(block, 0)]]}

L'esempio di SHOW è meglio compreso se associato all'esempio mostrato prima per HIDE. In questo caso, non appena un eroe calpesta la casella con il marcatore B comparirà il messaggio "you hear some noise from a nearby room" e quindi verrà mostrato il blocco nella casella C5 (assumendo che era stato nascosto prima con HIDE o HIDE\_ON).



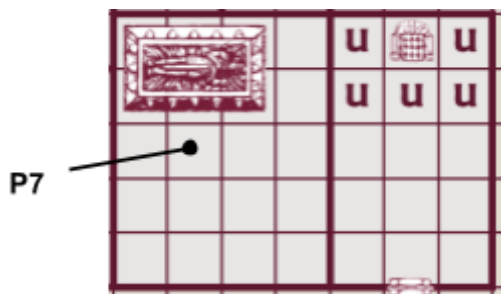
---

## [[MOVE\_HERO(coordinate\_cella\_destinazione)]]

Questa azione teletrasporta l'eroe attivo in quel momento alla cella specificata.

- Parametri: (coordinate\_coordinate\_cella\_destinazione)
- Esempio:{{{(U), ON\_STEP}} As you approach the throne you feel you body fading. Few moments after you found yourself in another room [[MOVE\_HERO(P7)]]}

In questo esempio, non appena un eroe finisce in una delle caselle con il marcatore U, comparirà il messaggio "As you approach the throne ..." e l'eroe verrà spostato nella casella P7.



---

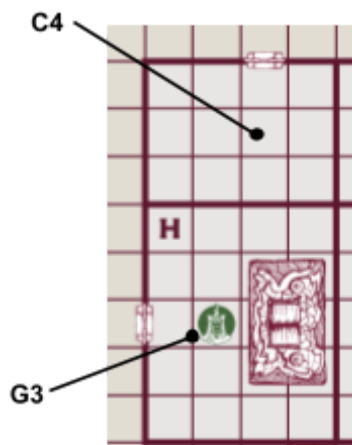
## [[MOVE\_MONSTER(coordinate\_cella\_mostro,coordinate\_cella\_destinazione)]]

Questa azione teletrasporta il mostro posizionato alla cella con valore **coordinate\_cella\_mostro** alla cella specificata **coordinate\_cella\_destinazione**.

Parametri: (**coordinate\_cella\_mostro**,**coordinate\_cella\_destinazione**)

- Esempio:{{{(H), ON\_ENTER\_ROOM} the evil wizard smiles and then disappears in a whirl of sparks [[MOVE\_MONSTER(G3,C4)]]}

*In questo esempio, non appena si entra nella stanza con il Marcatore H, appare il messaggio "The evil wizard smiles and then disappears .. " e lo stregone del terrore viene spostato dalla casella G3 alla casella C4.*



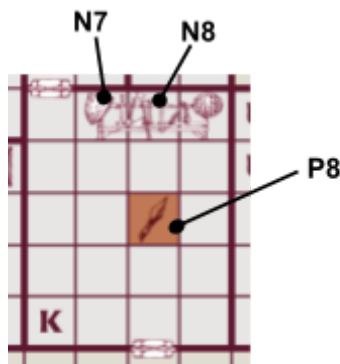
---

## [[MOVE\_OBJ(coordinate\_cella\_oggetto,coordinate\_cella\_destinazione)]]

Teletrasporta l'oggetto (mobili) posizionato alla cella **coordinate\_cella\_oggetto** alla cella specificata **coordinate\_cella\_destinazione**.

- Parametri: (coordinate\_cella\_oggetto,coordinate\_cella\_destinazione)
- Esempio {[[[(K), ON\_TRAP\_TRIGGER(P8)]] A trap springs, launching a spear (resolve the trap normally). Immediately afterwards a complex sets of gears activates moving the weapons rack just in front of you. [[MOVE\_OBJ(N8,N7)]]}

*In questo Esempio, quando un eroe va nella casella P8, attiva l'Evento ON\_TRAP\_TRIGGER(P8). Questo evento fa comparire il testo "A trap springs, launching a spear ..." e quindi muovendo la rastrelliera dalla casella N8 alla casella N7.*



---

*Questa è una panoramica completa degli eventi e delle azioni supportate dal linguaggio QuestDown. Utilizza questa documentazione come riferimento mentre sviluppi le tue mappe interattive per hQuestMaster.*

## Raccomandazioni/Suggerimenti

---

- 1) Se non ti è chiaro come specificare del codice di QuestDown, oltre a vedere gli esempi in questo documento prova a vedere le avventure di esempio che trovi su HQM per prendere spunto. In queste avventure sono presenti diversi esempi di codice funzionante, che puoi riutilizzare. Provandole e vedendo come si comportano può essere molto utile. Puoi copiare parti del codice e modificarle per adattarle alla tua Quest.
  - 2) Quando devi testare le tue automazioni con QuestDown, puoi usare la combinazione **Ctrl+L** direttamente da hQuestBuilder per avviare immediatamente l'avventura su QuestDown.
  - 3) Prima di condividere una Quest scritta con QuestDown, assicurati (tramite debug) che le automazioni si comportino come ti aspetti nella Quest.
  - 4) Se devi fare un debug per le automazioni, per velocizzare e risparmiare tempo,, sposta la casella di partenza degli eroi all'Evento o agli Eventi che devi testare.
  - 5) Ci sono degli errori più facili da commettere a cui puoi prestare particolare attenzione.
    - a) Uno degli errori più comuni con QuestDown è nell'uso errato delle parentesi (es. parentesi aperte e non chiuse, utilizzo di tipo di parentesi sbagliate, etc.). Se un comando non funziona come dovrebbe, prova a controllare attentamente se tutte le parentesi sono utilizzate correttamente.
    - b) Ricorda che ogni Marcatore è in genere associato ad un solo Evento, ma può essere associato anche a più di uno (vedi paragrafo [Inserire più Eventi per la stessa automazione](#)).
    - c) Quando specifichi un Evento, ricorda la virgola dopo il marcatore! (es. `[[ (M), ON_OPEN ]]` ).
  - 6) Se i tuoi eventi di QuestDown alterano l'utilizzo delle regole di base, è fondamentale rendere questo esplicito già dall'introduzione della quest, o tramite appositi messaggi. Ad esempio, se un evento viene attivato dalla ricerca in un corridoio, dovresti specificare all'inizio dell'avventura che è possibile cercare anche nei corridoi. In generale pensa ad ogni avventura che condividi come un'avventura che verrà usata da persona che seguirà le regole di base di HeroQuest.
  - 7) Uno strumento molto potente per sviluppare le tue Quest è con il utilizzo dell'Evento `ON_ENTER_ROOM` per far comparire del testo che descriva la stanza (cosa si vede, gli odori, la reazione dei mostri all'interno, etc.). Una semplice descrizione può avere un enorme impatto sul grado di immersività della Quest.
-

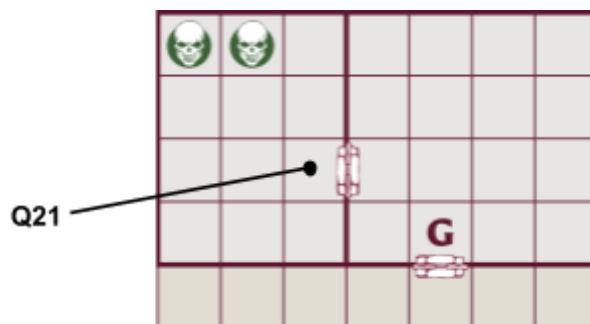
## Glossario

---

**Attributi:** sono quelle caratteristiche (obbligatorie o opzionali) che si possono specificare per i mostri aggiunti tramite Eventi o Azioni. Ad esempio ADD\_MONSTER ha una serie di Attributi obbligatori che definiscono le caratteristiche del mostro (Nome, movimento in caselle, punti corpo, etc.) e come Attributi opzionali, eventuali incantesimi a disposizione del mostro.

**Azioni:** Le **Azioni** sono comandi che specificano cosa avverrà in seguito ad uno specifico Evento. Ad esempio **[[OPEN]]** può essere usato per aprire una porta o una porta segreta. In combinazione con un evento si possono creare delle situazioni dinamiche molto particolari. Ad esempio il comando

**[[[(G), ON\_OPEN]] As soon as you open the door another door opens wide [[OPEN(Q21)]]]**



Il comando indica che non appena si apre la porta che si trova nella casella con il marcatore G, si aprirà una porta della casella con coordinate Q21 (*ricorda per vedere le coordinate di una casella premi contemporaneamente Q+D su hQuestBuilder*). Se la casella Q21 è quella con la porta nella stanza a sinistra della figura, questa risulterebbe aperta (e di conseguenza sarebbero piazzati i due scheletri).

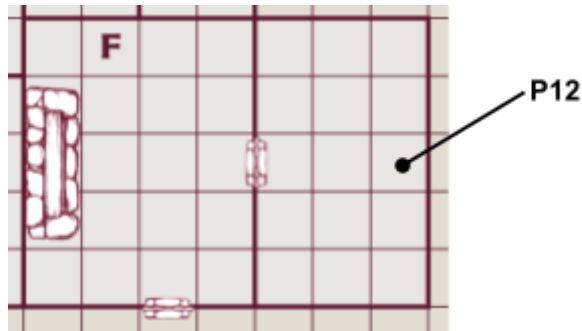
**Eventi:** Gli **Eventi** sono comandi che specificano *quando* avverrà qualcosa di specifico. Ad esempio, all'apertura di una porta, quando viene attivata una trappola, oppure quando si sconfigge uno specifico mostro. Un esempio di evento è **[[[(F), ON\_ENTER\_ROOM]] As soon as you enter in the room you hear some rumbling noise coming from the nearby room [[ADD\_MONSTER(K12, NAME=Orc, KIND=Orc, MOV=8, ATK=3, DEF=2, BODY=1, MIND=2)]] ]**.

Nota l'utilizzo delle parentesi, che deve essere rispettato perché l'evento funzioni correttamente.

Questo evento (così come ogni altro Evento di QuestDown) è caratterizzato da:

- Un Marcatore (cioè una lettera nella mappa di hQuestBuilder che è associato all'evento. Nell'esempio sopra è la lettera **F**)
- il nome dell'Evento (nell'esempio sopra **ON\_ENTER\_ROOM**)
- cioè che avverrà quando l'evento si attiva, che per ogni evento, di base è semplicemente il mostrare del testo. Nell'esempio sopra **As soon as you enter in the room you hear some rumbling noise coming from the nearby room** . Ad ogni Evento è anche possibile associare delle Azioni alle in questo caso **[[ADD\_MONSTER(K12, NAME=Orc, KIND=Orc, MOV=8, ATK=3, DEF=2, BODY=1, MIND=2)]]**

Riassumendo, quando si entra nella stanza con il marcatore F, viene prima mostrato il testo e poi viene aggiunto un orco nella casella P12. L'Evento di questo esempio mostra la versatilità di QuestDown nel gestire automazioni.



**Marcatore:** una casella in cui è segnata una lettera o numero in una Quest. In Hquestmaster è usata per essere associato ad un evento.

**NPC:** non-player character, un personaggio che non sia un mostro, presente nella Quest..

**Parametro:** all'interno di un Evento o Azione sono detti "Parametri" quegli argomenti aggiuntivi che aiutano a definire l'automazione. Negli Elenchi di Eventi e Azioni sono indicati i Parametri associati ad ogni azione. Ad esempio, L'Evento ON\_OPEN contiene un Parametro obbligatorio che indica la casella con porta o porta segreta da aprire

Esempio:

**[[[(A), ON\_OPEN(G16)]] The door is covered by human flesh...]**

Il Parametro obbligatorio è in questo caso "G16", che indica che l'evento si attiva aprendo la porta nella casella G16.

**Quest:** un'avventura di HeroQuest, spesso si sottintende sia sviluppata con hQuestBuilder per essere usata con hQuestMaster.

**Variabile:** il nome di un oggetto nel codice di QuestDown che può essere riutilizzato in seguito e che può assumere valori diversi. Le variabili sono usate per avere delle automazioni che possono cambiare nel corso della partita (Ad esempio, un testo diverso che appare se si possiede o no un certo artefatto, trovato nel corso della Quest). Si vedano gli esempi in SET, e IF.

Tutte le Variabili hanno come valore iniziale 0 (per chi ha familiarità con programmazione:, non è necessario "inizializzarle" prima di utilizzarle in un'Azione con IF).



---

## Credits

---

Documentazione scritta da:

- **Ryuasd:** <https://www.reddit.com/user/Ryuasd>
- **Agorg:** <https://www.reddit.com/user/Agorg2203>

---

## HELP & FAQ

---

Per porre domande su QuestDown oppure per FAQ è possibile andare su:

- **Reddit:** <https://www.reddit.com/r/hQuestMaster/>
- **GitHub:** <https://github.com/Ryuasd/hQuestMaster/discussions>

---

# Indice

---

<b>Documentazione di QuestDown</b>	<b>0</b>
<b>versione 1.0</b>	<b>0</b>
<b>Principi generali di QuestDown</b>	<b>0</b>
Un Esempio di QuestDown	1
QuestDown e regole ufficiali	1
<b>Sintassi generale degli eventi</b>	<b>2</b>
<b>Lista degli Eventi</b>	<b>4</b>
ON_START oppure START	4
ON_SEARCH_TREASURES	6
ON_SEARCH_TRAPS	7
ON_SEARCH_SECRETDOORS	7
ON_ENTER_ROOM	8
ON_SHOW	9
ON_OPEN	10
MONSTER_ON	10
ON_STEP	12
ON_TRAP_TRIGGER	13
ON_DEATH	13
ON_END_FIRSTHERO	14
ON_END_ALLHEROES	15
ON_ALL_HERO_DEATH	16
ON_SINGLE_HERO_DEATH	16
ON_NEW_TURN	17
HIDE_ON	17
Inserire più Eventi per la stessa automazione	18
<b>Lista delle Azioni</b>	<b>19</b>
Nota importante sulle Azioni	19
[[ASK: domanda]] ... [[ELSE]] ... [[END]]	19
[[OPEN(coordinate_cella)]]	20
[[LOCKED]]	21
[[LOCKED: messaggio]]	21
[[REMOVE(coordinate_cella)]]	22
[[ADD_NPC(coordinate_cella, attributi)]]	23
[[ADD_MONSTER(coordinate_cella, ... )]]	24
[[QUEST_OBJECTIVE_COMPLETED]]	26
[[QUEST_COMPLETE]]	26
[[QUEST_FAILED]]	27
[[SET(variabile,valore)]]	28
[[IF:operazione_logica]] ... [[ELSEIF]] ... [[ENDIF]]	29
	41

Operazioni logiche	29
[[HIDE(coordinate_cella)]]	32
[[SHOW(coordinate_cella)]]	34
[[MOVE_HERO(coordinate_cella_destinazione)]]	34
[[MOVE_MONSTER(coordinate_cella_mostro,coordinate_cella_destinazione)]]	35
[[MOVE_OBJ(coordinate_cella_oggetto,coordinate_cella_destinazione)]]	36
<b>Raccomandazioni/Suggerimenti</b>	<b>37</b>
<b>Glossario</b>	<b>38</b>
<b>Credits</b>	<b>40</b>
<b>HELP &amp; FAQ</b>	<b>40</b>
<b>Indice</b>	<b>41</b>