

---

# Documentazione di QuestDown

## Versione 1.1

---

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.

---

## Changelog

---

### ★ Versione 1.1:

- Modificato evento START: ora supporta l'esecuzione delle azioni, come tutti gli altri eventi. Inoltre può essere usato per esplicitare celle (o porte o scale), come celle di partenza.
- Aggiunto evento EXIT: per poter specificare le celle (o porte o scale) di uscita, ed eseguire eventi al loro utilizzo.
- Aggiunto evento ON\_END: viene eseguito ogni volta un Eroe esce dalla quest.
- Modificato evento MONSTER\_ON: aggiunto parametro opzionale ICON per poter specificare una icona custom del Mostro.
- Modificata azione ADD\_NPC: aggiunto parametro opzionale ICON per poter specificare una icona custom dell'NPC.
- Modificata azione ADD\_MONSTER: aggiunto parametro opzionale ICON per poter specificare una icona custom del Mostro.
- Aggiunta azione REMOVE\_HERO: per poter rimuovere un eroe dalla quest.
- Aggiunte azioni BG\_PLAY, BG\_PAUSE, BG\_RESUME, BG\_STOP: per poter eseguire audio in sottofondo.
- Aggiunte azioni EFFECT\_PLAY, EFFECT\_PAUSE, EFFECT\_RESUME, EFFECT\_STOP: per poter eseguire audio di effetti.

### ★ Versione 1.0:

- Prima versione della documentazione.

---

## Principi generali di QuestDown

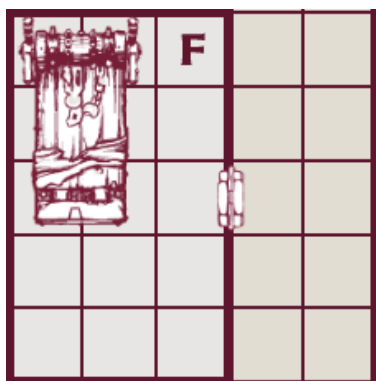
---

- 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 cella 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.

## hQuestMaster e regole ufficiali

hQuestMaster 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 [[azione1]] [[azione2]],...].
```

L'ordine di testo e/o azioni non è obbligatorio, è possibile avere solo testo, solo azioni, o prima un testo e poi azioni, o prima azioni e poi un testo, anche alternanza tra testo e azioni!

Esempi:

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

o

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

o

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

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 [[azione1]] [[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"

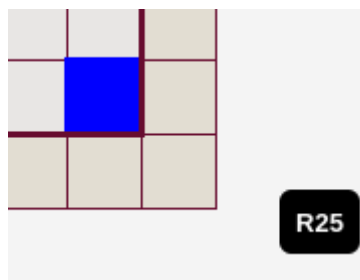


Dopo il marcatore, vengono elencati uno o più Eventi separati da virgole.

- 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 perchè va comunque specificato in altro modo dove avrà effetto (es. ON\_OPEN).

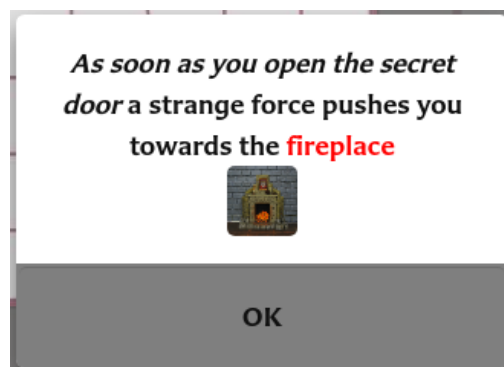
Attenzione: se un marcatore non è presente nella mappa, gli eventi associati a quel marcatore non verranno mai attivati.

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.



I testi possono essere scritti in linguaggio html, e quindi è possibile formattare il testo come è più desiderato, con tag <b></b> <i></i> o con css per cambiare colore, o inserire immagini tramite il tag <img>.

Esempio: `{[[G,ON_OPEN]] <i>As soon as you open the secret door</i> a strange <b>force</b> pushes you towards the <b style="color: red;">fireplace</b>  [[MOVE_HERO(K12)]]}`



Nota: 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.

---

### START or ON\_START

Questo evento serve per indicare la posizione iniziale degli eroi. Si usa come START o START(eroe\_numero), oppure ON\_START o ON\_START(eroe\_numero).

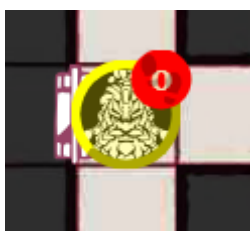
Questo evento inoltre si attiva al momento del posizionamento degli eroi (o del singolo eroe), sul tabellone.

NOTA: Se la cella che contiene il Marker di START è una Porta, questa verrà colorata di grigio per contrassegnare la porta di ferro (in maniera analoga alle porte dell'espansione “La rocca di Kellar”).  
Se la cella che contiene il Marker di START è una Scala, questa verrà usata come posizione di partenza degli eroi.

- Parametri: (eroe\_numero) E' valore opzionale, se presente, START indicherà la posizione iniziale dell'eroe numero **eroe\_numero** (es, se 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]}}`

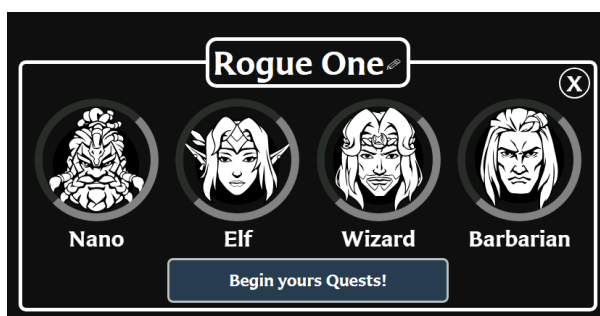
- Esempio 2: `{{[(X), START(2)]}}`
- Esempio 3: `{{[(X), ON_START(3)]}}`
- Esempio 4: `{{[(X), START]] Oh brave Heroes! your quest is beginning!}}`

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



*I primi due esempi sono equivalenti.*

*Nell'Esempio 3, col comando `{{[(X), START(3)]}}` si specifica che comincerà dalla cella 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 START separati, associati a Marcatori separati.

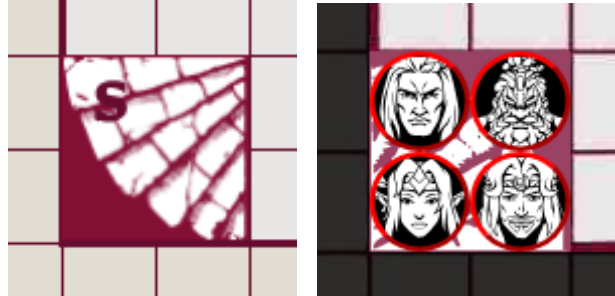
- Esempio 5: `{{[(Arrow), START]]}}`

*Nell'Esempio 5 la cella di partenza è quella con il marcatore con la freccia. Dal momento che c'è una porta essa verrà colorata di grigio (come nell'espansione "La Rocca di Kellar").*



- Esempio 6:  $\{[(S), \text{START}]\}$

*Nell'Esempio 6 la cella di partenza è quella con il marcatore S. Dal momento che c'è posizionata su le scale, gli eroi verranno posizionati su di essa.*





---

## EXIT or ON\_EXIT

Questo evento serve per indicare una cella che segnala l'uscita dal dungeon. Se questa è una Porta, la essa verrà marcata con il colore marrone (ad indicare una porta di legno, porta di uscita come nell'espansione "La Rocca di Kellar").

Se la cella che contiene il Marker di EXIT è una Scala, tutte le celle della scala saranno usate come celle di uscita.

Questo evento inoltre si attiva all'uscita di un eroe, da quella precisa uscita, eseguendo le azioni associate.

Per questo Evento è possibile specificare l'opzione **:REPEAT**, o **:LAST**.

Attenzione: Questo, in assenza dell'opzione **:REPEAT**, questo evento si attiverà solo la prima volta che un eroe esce da questa uscita.

NOTA: L'Evento EXIT può essere usato in più celle. Ogni cella associata a questo Evento potrà essere usata come uscita dal dungeon.

- Esempio 1: **{[[Y), EXIT]] You are the first hero to complete the dungeon!}**
- Esempio 2: **{[[Y), EXIT:REPEAT]] You found the exit of the dungeon!}**

*Sia nell'Esempio 1 che nell'Esempio 2, la porta accanto al marcatore Y viene colorata di marrone per segnare che è una porta di uscita. Nell'Esempio 2, inoltre, viene mostrato un messaggio personalizzato che sarà ripetuto per ogni eroe che esce.*

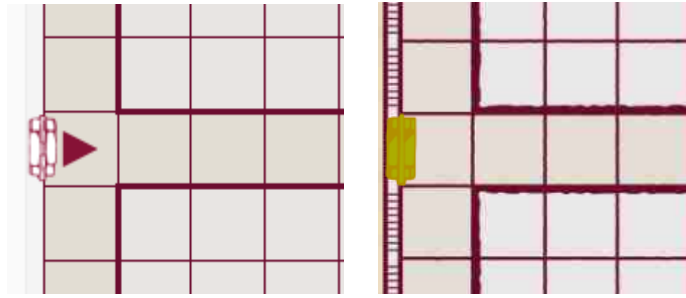


- Esempio 3: **{[[Y), EXIT:LAST]] You are the last hero to escape from the dungeon!}**

Nell'Esempio 3, viene mostrato il testo **"You are the last hero to escape from the dungeon!"** solo quando l'ultimo eroe finisce la partita passando da questa uscita.

- Esempio 4: **{[[Arrow), FINISH]]}**

*Nell'Esempio 4 la cella di partenza è quella con il marcatore con la freccia. Dal momento che c'è una porta essa verrà colorata di marrone (come nell'espansione "La Rocca di Kellar").*



---

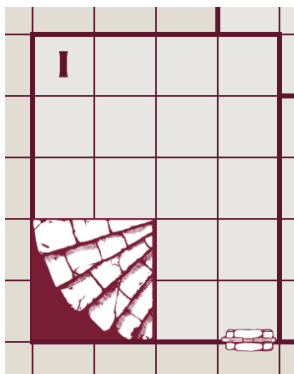
## ON\_END

Questo Evento si attiva automaticamente ogni volta che un eroe termina una quest, ed esegue gli eventi associati.

Nota: Questo evento è come se avesse l'opzione **REPEAT** sempre attiva, perchè si ripete sempre, ogni volta che un eroe esce dal dungeon. Può essere equiparata ad un evento EXIT:REPEAT, ma a sua differenza si applica però a tutte le uscite.

- Esempio 1: `{{(I), ON_END}} Congratulations! }`

Con questo esempio, al termine della partita del primo eroe



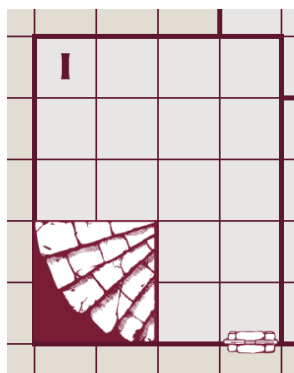
---

## 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 celle 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).*



---

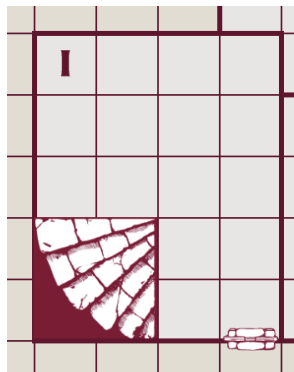
## ON\_END\_ALLHEROES

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.*



---

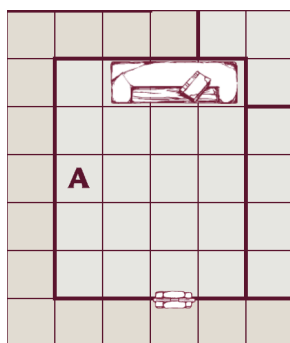
## ON\_SEARCH\_TREASURES

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

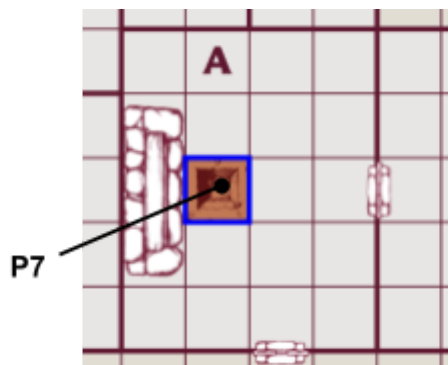
Questo evento è attivato alla prima ricerca di Trappole, fatta da un qualsiasi eroe. Se il Marcatore è in una Stanza, viene eseguito quando viene effettuata una ricerca in quella stanza; Se è in un Corridoio, viene eseguito quando viene effettuata una ricerca e il marcatore è in linea di visuale con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

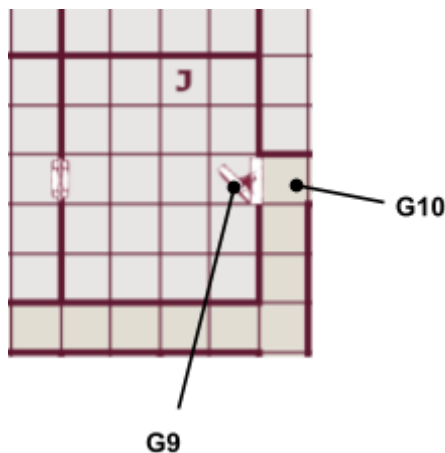
NOTA: Per questo Evento è possibile specificare l'opzione REPEAT.

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 cella nelle coordinate G9. Nota che ogni porta nascosta si riferisce a due celle (le due mense in connessione dalla porta). Nell'Esempio 2 quindi sarebbe stato anche corretto ed equivalente mettere SHOW(G10) invece di SHOW(G9).*





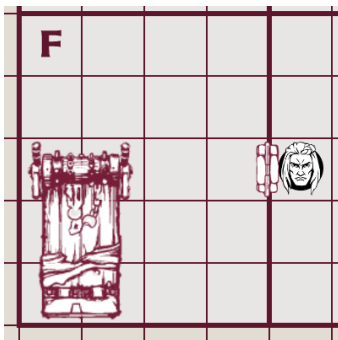
---

## 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.*



---

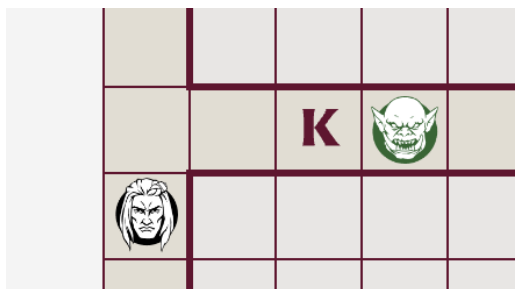
## ON\_SHOW

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*

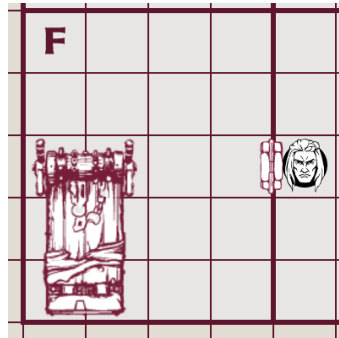


---

## 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 cella 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 omesso verrà usata la normale AI dei mostri.
- **ICON**: L'icona personalizzata da associare al mostro.
- **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:

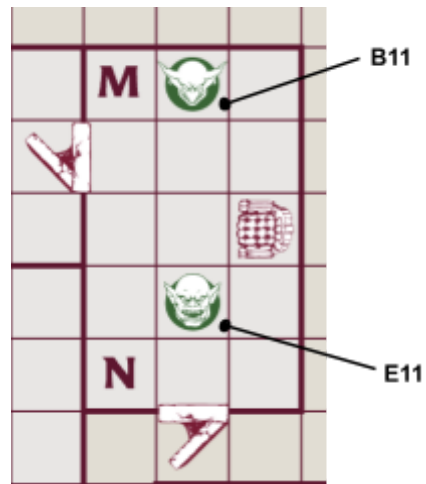
- *summonUndead*
- *summonOrc*
- *tempest*
- *command*
- *fear*
- *sleep*
- *firestorm*
- *ballofFlame*
- *escape[cella]* : Questa è l'unica magia che prevede un parametro, il valore cella indicato tra parentesi quadre. Tale cella è quella dove il mostro si teletrasporterà al lancio della magia **escape**.

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 cella 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 cella 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 cella C12, quando utilizzato), Sleep e BallofFlame).*



---

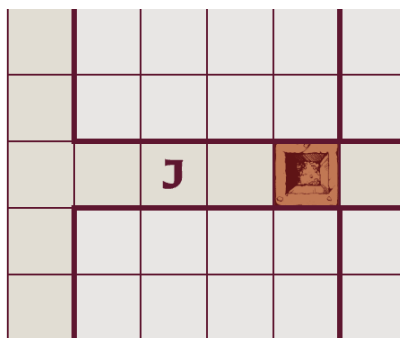
## ON\_STEP

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 cella 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 celle 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.."*



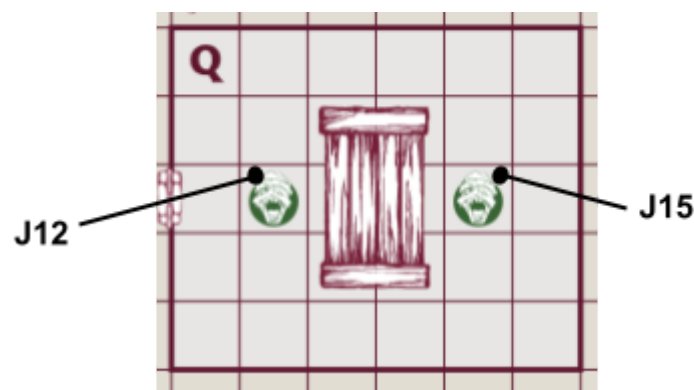
---

## 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.*



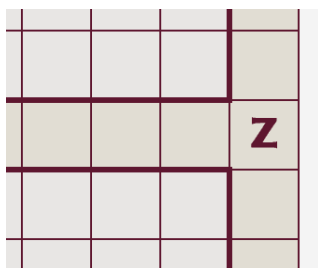
---

## ON\_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 cella 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 cella del tabellone.*



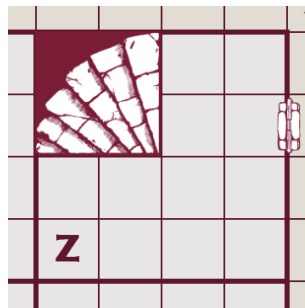
---

## 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.*



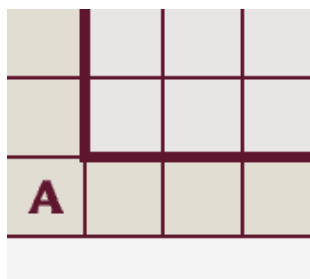
---

## 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 cella sarebbe andata ugualmente bene).*



---

## HIDE\_ON

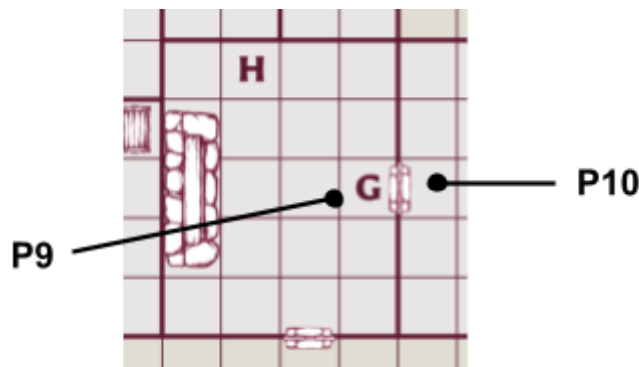
Questo Evento si attiva automaticamente all'inizio della partita. Serve per indicare che all'inizio della Quest l'elemento (elemento di mobilio o porte) posizionato alla cella indicata è nascosto, sarà quindi possibile renderlo visibile con l'azione **[[SHOW(coordinate\_cella)]]**.

- 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 celle 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 cella 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)]]**.*

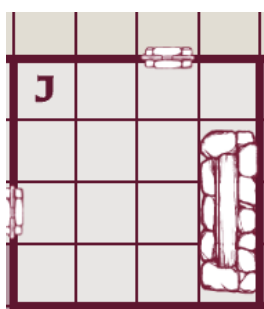


## Inserire più Eventi per la stessa automazione

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}



## Mostri Erranti

Per specificare il mostro errante della Quest, basta specificare il nome del mostro (Es. Orc, Zombie, etc), nel campo "Mostro Errante" di hquestbuilder.

Tramite QuestDown è però possibile anche definire degli Eventi specifici che si attivano quando appare un mostro errante (questo avviene quando, dopo la ricerca di un tesoro, un giocatore dichiara di avere pescato la carta mostro errante).

In questo caso per fare apparire un mostro occorre usare l'evento ADD\_MONSTER con il Parametro NEAR che specifichi la posizione (in modo che appaia accanto all'eroe di turno), insieme a del testo personalizzato che apparirà ad ogni evento.

NOTA: nel caso di di mostri Erranti nota che non è necessario utilizzare un Evento dalla Lista Degli Eventi perché avvenga (l'evento è l'apparizione del mostro errante).

Esempio 1: **A powerful zombie orc appear from the ground! [[ADD\_MONSTER(NEAR, NAME=Zombie Orc, KIND=Orc, MOV=10, ATK=3, DEF=3, BODY=1, MIND=0)]]**

*In questo esempio, ogni volta che viene pescata una carta con mostro errante, viene mostrato del testo "A powerful zombie orc.." e viene piazzato vicino all'eroe di turno un mostro con gli Attributi specificati. La figura sotto specifica come inserire questo comando dentro il campo "Mostro Errante" di Hquestbuilder*

### Mostro Errante

**A powerful zombie orc appear from the ground! [[ADD\_MONSTER(NEAR, NAME=Zombi**

### Toggle Grid Reference



Tramite QuestDown è anche possibile creare automazioni più complesse

Esempio 2: **[[IF: RND(1,6) > 4 ]] A powerful zombie orc appear from the ground! [[ADD\_MONSTER(NEAR, NAME=Zombie Orc, KIND=Orc, MOV=7, ATK=3, DEF=2, BODY=1, MIND=0)]] [[ELSEIF]] A powerful zombie goblin appear from the ground! [[ADD\_MONSTER(NEAR, NAME=Zombie Goblin, KIND=Goblin, MOV=8, ATK=2, DEF=2, BODY=1, MIND=0)]] [[ENDIF]]**

*In questo esempio ogni volta che appare un mostro errante viene fatto un check random generando un numero da 1 a 6 (è l'equivalente di tirare 1D6). Se il numero è maggiore di 4 (cioè 5 o 6), viene aggiunto un orco zombie con gli attributi specificati. In tutti gli altri casi viene generato uno zombie goblin con gli attributi specificati. Per questa automazione è stata usata l'azione IF (vedi Lista delle azioni).*

---

## 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.

---

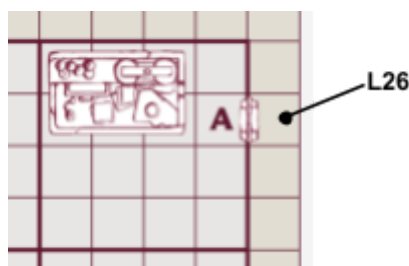
### [[ASK: domanda]] ... [[ELSE]] ... [[END]]

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.



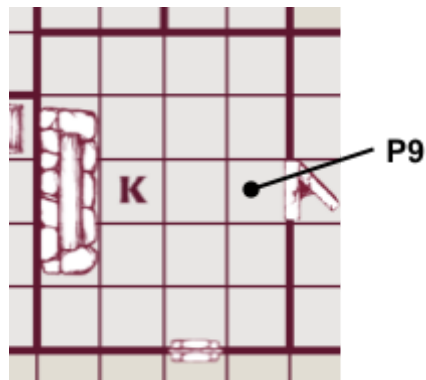
---

## [[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 cella 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.*



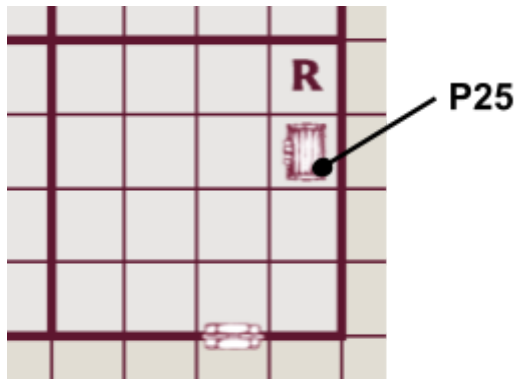
---

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

Questa Azione rimuove un elemento (di mobilio 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 mobilio 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 giocatore (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.

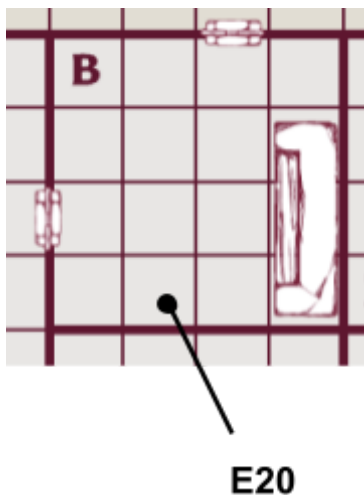
Il Parametro obbligatorio è:

- **NAME:** Il nome proprio del NPC.
- **ICON:** L'icona personalizzata da associare all'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 cella B (es. aprendo la porta o entrando nella stanza, comparirà nella cella E20 un NPC di nome Prince Bart. Nel caso in cui venga ucciso, la Quest sarà conclusa come fallita.*



- Esempio 2: {{{(B), ON\_SHOW}} [[ADD\_NPC(E20, NAME=Gerald, ICON=<http://north-american.yeoldeinn.com/images/quest-design/usiak-mercenary-crossbowman.gif>)]}}

*In questo esempio, nel momento in cui si vede la cella B un NPC di nome Gerald, con l'icona personalizzata (in questo caso presa dal link <http://north-american.yeoldeinn.com/images/quest-design/usiak-mercenary-crossbowman.gif>).*



---

## [[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
- **ICON**: L'icona personalizzata da associare al mostro.

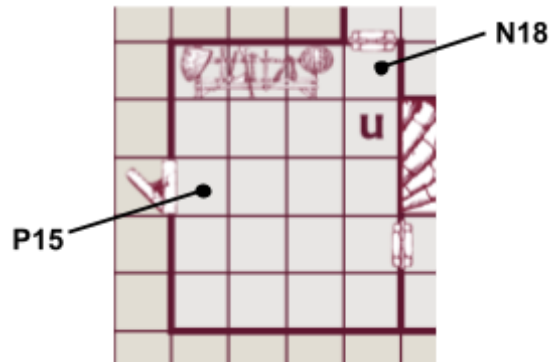
I Parametri opzionali sono:

- **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 langio 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 cella P15, innanzitutto verrà mostrato il messaggio "As you start opening the secret passage ...". quindi un mostro apparirà nella cella 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.*



- Esempio 3: `{[[ (E), ON_ENTER_ROOM]] [[ADD_MONSTER(H8, NAME=Zargon, KIND=Chaos Sorcerer, SPELLS=fear;ballofFlame), ICON=http://north-american.yeoldeinn.com/images/quest-design/drathe-zargon.gif]]}`

*In questo Esempio, non appena un eroe entrerà nella stanza con il marcatore E, verrà aggiunto un mostro, con l'icona personalizzata specificata.*

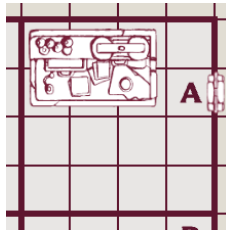


---

## [[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.*

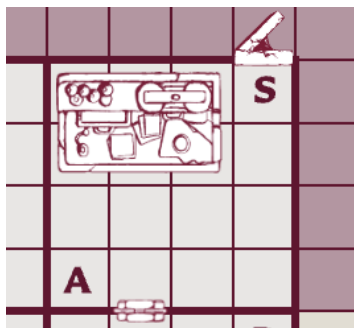
---

## [[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.

Quando 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.*

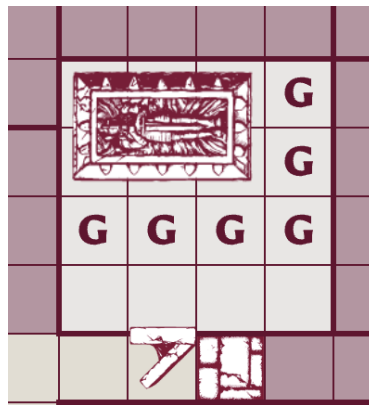


---

## [[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 celle 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 celle 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.

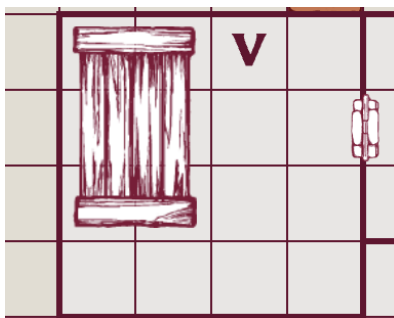
I nomi delle Variabili devono essere solo alfanumerici, non possono contenere spazi o altri caratteri speciali. I valori assegnati possono essere numeri o testo.

- [[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)]]]**

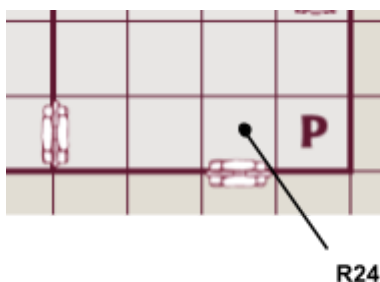
*Usando il codice dell'Esempio 3 fa sì che dopo che è ucciso il boss Orco, verrà settata la variabile boss\_killed a 1. Questo elemento potrà essere riutilizzato da altre automazioni. ( vedi esempi con IF)*

## [[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]]**

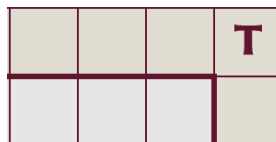
Questo codice di esempio controlla che la Variabile "lever" abbia come valore 1. Se il valore è 1 allora l'operazione logica ha come risultato "Vero", in tutti gli altri casi in cui lever non ha valore = 1, darà come risultato "Falso".

- **[[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".

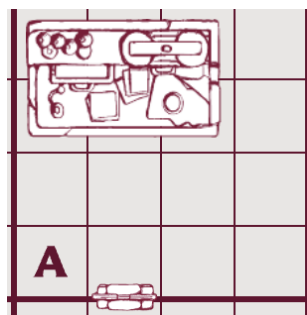
Di seguito sono riportati alcuni esempi per varie possibilità di utilizzo di operazioni logiche con le speciali parole chiave. Per esempio il codice

- **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]]**



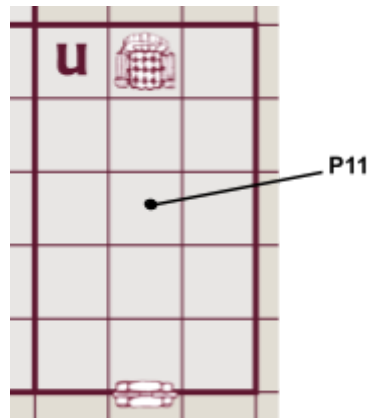
*In questo esempio all'inizio di ogni turno dei giocatori viene fatto un check, se il Turno è maggiore di 10 allora compare il messaggio "Too much time has passed, .." e la Quest si conclude con un fallimento. Nota che come sempre per QuestDown, è necessario associare l'Evento ad un Marcatore. In questo 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]]**



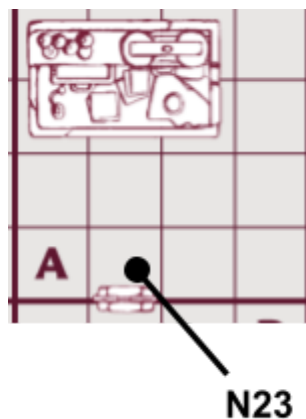
Questa Azione con IF si attiva in ricerca di tesori nella stanza con il marcatore A. In questo caso c'è una possibilità su 5 che si trovino 100 monete d'oro. Questo perché viene pescato un numero random tra 1 e 5 e se è pari a 5, allora compare il messaggio "You are lucky, you ...". In tutti gli altri 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 cella 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}}**

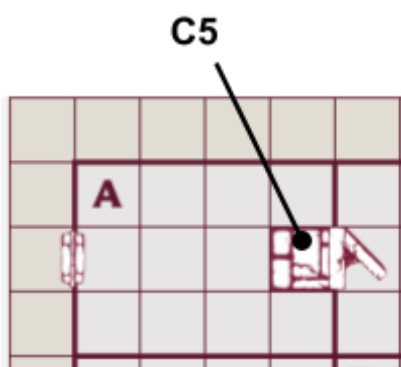
*In questo caso quello che accade è che dopo che si prova ad aprire la porta, comparirà la frase "Do you have the key?" e solo se la risposta è sì, allora la porta si aprirà. In tutti gli altri casi la porta rimane chiusa.*

---

## [[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.*

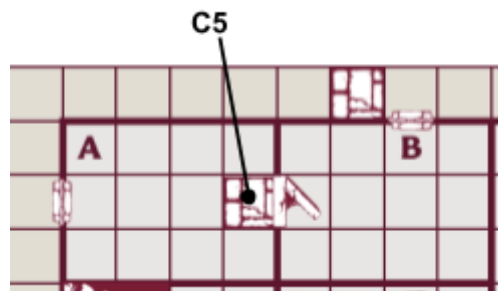
---

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

Questa azione permette di mostrare un elemento (mobili 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 cella con il marcatore B comparirà il messaggio "you hear some noise from a nearby room" e quindi verrà mostrato il blocco nella cella C5 (assumendo che era stato nascosto prima con HIDE o HIDE\_ON).





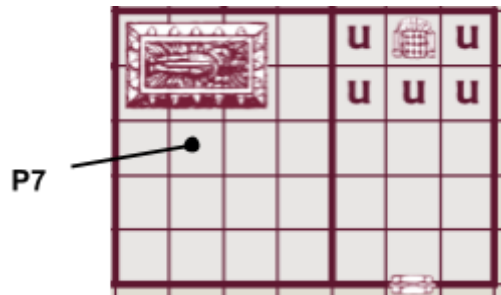
---

## [[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 celle con il marcatore U, comparirà il messaggio "As you approach the throne ..." e l'eroe verrà spostato nella cella P7.*



---

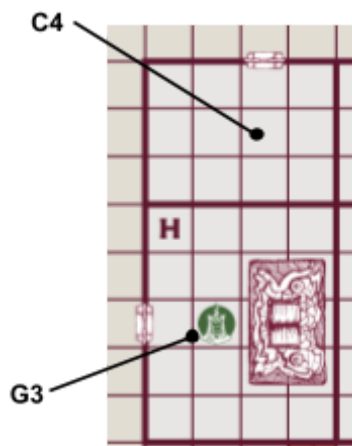
## [[MOVE\_MONSTER(coordinate\_cella\_mostro,coordinate\_cella\_destinazione)]]

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 cella G3 alla cella C4.*



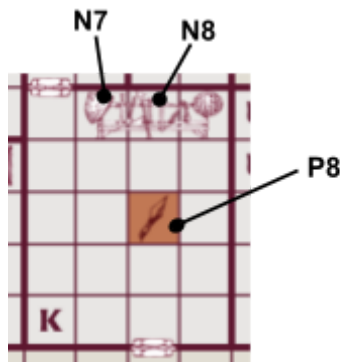
---

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

Teletrasporta l'oggetto (mobilio) 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 cella 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 cella N8 alla cella N7.*



---

## [[REMOVE\_HERO]]

Questa azione rimuove dal tabellone l'eroe di turno. Può essere usato per creare dei finali personalizzati all'avventura.

- Esempio `[[[(G), ON_STEP:REPEAT(P8)]] as soon as you step in front of the throne, you are dragged towards the portal.]]REMOVE_HERO]]`

*In questo Esempio, quando un eroe va in una qualsiasi delle celle con il marcatore G verrà letta la frase e l'eroe verrà rimosso dal tabellone.*



NOTA: affinché venga mostrato un messaggio che la quest è finita quando tutti gli eroi sono rimossi dal tabellone, ricordati di aggiungere un evento ON\_END\_ALLHEROES

---

**[[BG\_PLAY: path\_audio\_file]]**

**[[BG\_PAUSE]]**

**[[BG\_RESUME]]**

**[[BG\_STOP]]**

**[[EFFECT\_PLAY: path\_audio\_file]]**

**[[EFFECT\_PAUSE]]**

**[[EFFECT\_RESUME]]**

**[[EFFECT\_STOP]]**

Questo insieme di azioni servono controllare i due canali Audio di hQuestMaster: il canale audio di sottofondo (Background) e il secondo canale audio pensato per gli effetti (Effect) per possono essere usati rispettivamente per: far partire delle tracce audio (formato .mp3) che siano specificate come percorso (su internet) al file stesso, per mettere in Pausa l'esecuzione, per far Riprendere l'esecuzione, per Fermare l'esecuzione.

- Esempio 1: {{{(1, ON\_SHOW(1)) [[BG\_PLAY: path\_1]] }  
{{{(2, ON\_SHOW(2)) [[BG\_STOP]] [[BG\_PLAY: path\_2]]}}



*Nell'Esempio 1 (sopra) all'inizio della Quest sarà avviata la musica specificata nel path\_1. Non appena però sarà visibile la cella 2, sarà fermata la traccia specificata con il path\_1 e partirà la traccia con il path\_2.*

- Esempio 2 : {{{(1, ON\_SHOW(1)) [[BG\_PLAY: path\_1]] }  
{{{(2, ON\_SHOW(2)) [[BG\_PAUSE]] [[EFFECT\_PLAY: path\_2]]}  
{{{(3, ON\_DEATH(D3) [[EFFECT\_STOP]] [[BG\_RESUME]]}}



*Nell'Esempio 2 (sopra) quando gli eroi sono nel corridoio con il marcatore 1 e il marcatore è in vista sarà suonata la traccia specificata con il path1. Non appena entreranno nella stanza con il marcatore 2, questa traccia sarà messa in pausa e partirà la traccia path\_2 (es. potrebbe essere una traccia più drammatica e che suggerisca un combattimento imminente, visto che c'è un gargoyle). Alla morte del gargoyle (mostro della cella D3), riprenderà la traccia del path\_1 dal punto in cui era stata messa in pausa prima.*

Attenzione: I volumi audio di tali canali possono essere modificati solo dall'utente dalle impostazioni di hQuestMaster.

*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.  
(NOTA: Se questa combinazione non sembra funzionare, prova semplicemente a cliccare su un'altra cella con il cursore prima di premere Ctrl+L)
  - 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 cella 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.
-

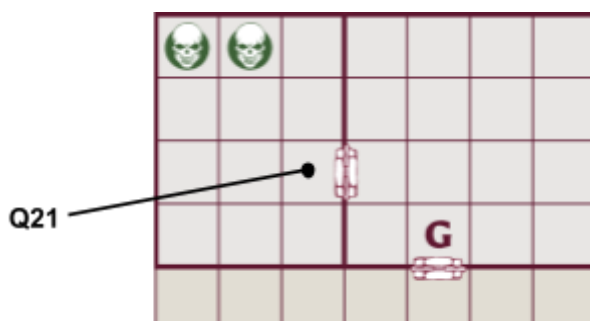


## Glossario

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

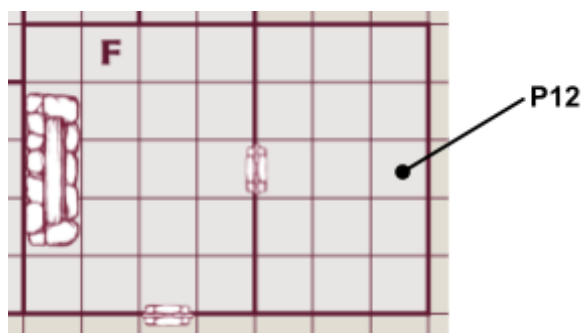
**Eventi:** Gli **Eventi** sono comandi che specificano *quando* avverrà qualcosa di specifico. Ad esempio, all'apertura di una porta, quando viene attivata una trappola, oppure quando si sconfigge uno specifico mostro. Un esempio di evento è **[[[(F), ON\_ENTER\_ROOM]] As soon as you enter in the room 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 cella P12. L'Evento di questo esempio mostra la versatilità di QuestDown nel gestire automazioni.



**Marcatore:** una cella 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 cella 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 cella 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/>
- **Facebook:** <https://www.facebook.com/hQuestMaster/>
- **GitHub:** <https://github.com/Ryuasd/hQuestMaster/discussions>

---

# Indice

---

<b>Documentazione di QuestDown</b>	<b>0</b>
<b>versione 1.1</b>	<b>0</b>
<b>Principi generali di QuestDown</b>	<b>0</b>
Un Esempio di QuestDown	1
hQuestMaster e regole ufficiali	1
<b>Sintassi generale degli eventi</b>	<b>2</b>
<b>Lista degli Eventi</b>	<b>4</b>
START or ON_START	4
EXIT or ON_EXIT	7
ON_END	9
ON_END_FIRSTHERO	10
ON_END_ALLHEROES	11
ON_SEARCH_TREASURES	12
ON_SEARCH_TRAPS	13
ON_SEARCH_SECRETDOORS	14
ON_ENTER_ROOM	15
ON_SHOW	16
ON_OPEN	17
MONSTER_ON	18
ON_STEP	20
ON_TRAP_TRIGGER	21
ON_DEATH	22
ON_ALL_HERO_DEATH	23
ON_SINGLE_HERO_DEATH	24
ON_NEW_TURN	25
HIDE_ON	26
Inserire più Eventi per la stessa automazione	27
Mostri Erranti	28
<b>Lista delle Azioni</b>	<b>29</b>
Nota importante sulle Azioni	29
[[ASK: domanda]] ... [[ELSE]] ... [[END]]	29
[[OPEN(coordinate_cella)]]	30
[[LOCKED]]	31
[[LOCKED: messaggio]]	31
[[REMOVE(coordinate_cella)]]	32
[[ADD_NPC(coordinate_cella, attributi)]]	33
[[ADD_MONSTER(coordinate_cella, ... )]]	35
[[QUEST_OBJECTIVE_COMPLETED]]	37
[[QUEST_COMPLETE]]	38
[[QUEST_FAILED]]	39
[[SET(variabile,valore)]]	40
[[IF:operazione_logica]] ... [[ELSEIF]] ... [[ENDIF]]	41
	<b>59</b>

Operazioni logiche	42
[[HIDE(coordinate_cella)]]	45
[[SHOW(coordinate_cella)]]	46
[[MOVE_HERO(coordinate_cella_destinazione)]]	47
[[MOVE_MONSTER(coordinate_cella_mostro,coordinate_cella_destinazione)]]	48
[[MOVE_OBJ(coordinate_cella_oggetto,coordinate_cella_destinazione)]]	49
[[REMOVE_HERO]]	50
[[BG_PLAY: path_audio_file]]	51
[[BG_PAUSE]]	51
[[BG_RESUME]]	51
[[BG STOP]]	51
[[EFFECT_PLAY: path_audio_file]]	51
[[EFFECT_PAUSE]]	51
[[EFFECT_RESUME]]	51
[[EFFECT_STOP]]	51
<b>Raccomandazioni/Suggerimenti</b>	<b>54</b>
<b>Glossario</b>	<b>55</b>
<b>Credits</b>	<b>57</b>
<b>HELP &amp; FAQ</b>	<b>57</b>
<b>Indice</b>	<b>58</b>