

Gruppo 23

Azioni

AZIONE	INPUT	OUTPUT	DESCRIZIONE	EVENTUALI VINCOLI
raccogli	nome oggetto	aggiungi oggetto raccolto all'inventario	in ogni stanza verranno elencati diversi tipi di oggetti che potranno essere raccolti attraverso il comando raccogli seguito dal nome dell'oggetto, che verrà aggiunto all'inventario del giocatore	Per l'azione "raccogli" è necessario che ci sia un oggetto nella stanza e che i nemici siano stati sconfitti.
attraversa	"direzione"	cambia la stanza in cui si trova il personaggio.	Passa alla prossima stanza. Nel caso di un bivio bisogna specificare se si vuole passare alla stanza sinistra o destra.	Per cambiare stanza è necessario che la stanza corrente abbia una porta.
attacca	"tipo di attacco"	riduce hp	Questo comando permetterà di attaccare un nemico a scelta attraverso i vari tipi di attacco in base all'arma equipaggiata. esempio: attacca "nemico" con attacchi semplice.	Per attaccare è necessario che ci sia un nemico nella stanza corrente.
usa	"nome oggetto"	Applica l'effetto dell'oggetto utilizzato.	Usa un oggetto dall'inventario.	Per usare un oggetto è necessario che sia presente nell'inventario.

inventario		Mostra gli oggetti contenuti nell'inventario.	Stampa una tabella che contiene i nomi degli oggetti nell'inventario.	
aiuto		Mostra i tutti i comandi e la loro descrizione.	Stampa la lista dei comandi accompagnati da una descrizione.	
Esci		Termina il gioco.	Esci dal gioco.	

Nemici

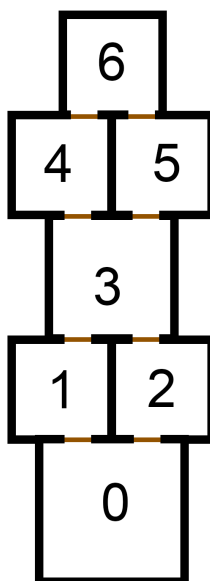
I nemici del gioco sono i componenti di un equipaggio di pirati, ogni nemico verrà introdotto da una descrizione dettagliata sull'aspetto e alcuni tratti del comportamento, in base al grado alcuni nemici avranno delle azioni particolari in battaglia. la difficoltà dei nemici (statistiche di punti vita e punti danno) crescerà in modo graduale fino ad arrivare al boss finale. Alcuni nemici si troveranno a coppie condividendo le stesse statistiche. Essendo il combattimento a turni e con statistiche ben definite, le armi e le descrizioni dei nemici saranno puramente di carattere narrativo ed estetico non andando ad influenzare il combattimento ma aumenteranno l'immersività complessiva dell'avventura.

NEMICO	PUNTI VITA (HP)	PUNTI DANNO	DESCRIZIONE
Cuoco di bordo	30	5	Il cuoco apparirà come un nemico corpulento ma non molto resistente, la sua arma sarà un mestolo di legno che infligge scarsi danni, il suo obiettivo sarà cucinarti e banchettare con la tua carne insieme alla ciurma
Mozzo	30	5	un nemico privo di acume e non tanto sveglio, ma altrettanto feroce e vorace, data la sua stazza minuta è molto agile a scagliare colpi con la sua piccola daga di ferro.

Navigatore	35	7	Il Navigatore è il nemico apparentemente meno aggressivo, una figura minuta e priva di armi, ma con la sua astuzia e sfruttando l'ambiente circostante riuscirà ad opporsi al passaggio del giocatore.
Timoniere	35	7	il timoniere ha giurato fedeltà al suo capitano, niente l'avrebbe smosso dal suo timone durante le lunghe giornate di navigazione, e niente lo convincerà a lasciarvi passare senza prima combattere con la sua spada ricurva.
Maestro d'armi	60	15	Il membro della ciurma incaricato di armare i suoi compagni, sfrutterà diversi tipi di arma con diversi stili di combattimento, un nemico mortale e molto abile nel combattimento corpo a corpo grazie alla sua forza fisica.
Cannoniere	60	15	il cannoniere è un piromane ossessivo, porterà con se qualsiasi tipo di esplosivo e polvere da sparo per poter far saltare in aria qualsiasi nemico.
Medico	60 può curarsi una volta	15	Il medico è uno degli avversari più temibili, è una figura tanto intelligente quanto potente, sarà in

			grado di ferirvi nei punti più letali grazie ai suoi lunghi studi sull'anatomia umana, inoltre potrà curarsi con una pozione quando i suoi punti vita saranno bassi.
Artigliere capo	75	15	L'artigliere capo è il braccio destro del comandante, è il membro più temibile e letale, è stato addestrato da quando era piccolo dal comandante stesso, una vera e propria macchina da guerra, dotato di due spade ricurve e di una forza sovrumana.
Comandante della ciurma	150	19	il temibile comandante della ciurma appare come uno spirito fluttuante che emette una forte luce verde, è un nemico più grande e più forte di tutti quelli incontrati prima, saranno necessari molti più colpi per annientarlo. il suo obiettivo è sorvegliare il suo tesoro e proteggerlo.

Mappa



Ogni stanza della mappa, che sarà ambientata in una fortezza, sarà pressoché simile, un ambiente lugubre in cui l'unica fonte di luce sarà quella naturale che penetrerà attraverso piccole feritoie sulle pareti o buchi nel soffitto. Ogni stanza verrà introdotta da una dettagliata descrizione dell'ambiente e di ciò che conterrà, quando si cambierà stanza nella linea di comando sarà stampata la mappa rappresentata in caratteri ASCII con un simbolo per identificare la propria posizione e una descrizione della stanza con i vari oggetti e nemici.

La stanza numero zero sarà una stanza priva di oggetti e nemici e funge da introduzione all'avventura, da questa stanza si potrà scegliere se accedere alla stanza numero 1 o 2

Se scelta nella stanza numero uno il giocatore dovrà affrontare il suo primo nemico, nella stanza inoltre potrà raccogliere o meno la pozione presente per poi continuare la propria avventura entrando nella stanza numero 3

Se scelta nella stanza numero due il giocatore dovrà affrontare il suo primo nemico per poi continuare la sua avventure nella stanza numero 3.

Nella stanza numero 3 il giocatore si troverà a dover tenere testa a due nemici .Nella stanza inoltre potrà raccogliere o meno diversi oggetti e interagendo con mappa potrà accedere ad un bonus extra per poi dover scegliere se entrare nella stanza 4 o 5

Le stanze quattro e cinque contengono due nemici ciascuno.