

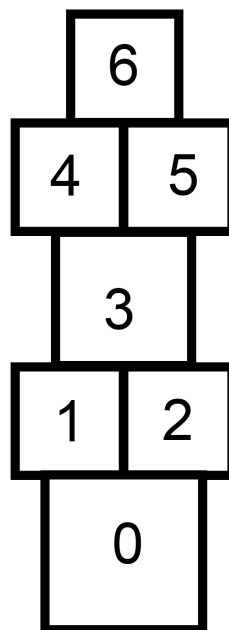
Analisi del gioco

Descrizione ambientazione

Il gioco avrà luogo su di un'isola tropicale sperduta, priva di civiltà, l'unica infrastruttura presente sull'isola sarà un'antica roccaforte militare risalente al basso medioevo, alcuni documenti ritrovati sostengono che sia stata utilizzata dal re dei pirati per nascondere e proteggere il suo inestimabile tesoro.

Alcune leggende raccontate dai pescatori naufragati malauguratamente sull'isola, raccontano che l'antica ciurma di pirati dopo secoli si trova ancora a guardia della fortezza sotto forma di morti viventi e che lo spirito del loro capitano vegli ancora sullo scrigno. l'isola in questione appare come una comune isola tropicale del sud-est asiatico, dal clima umido e dalla fauna e la flora abbondanti; la roccaforte, costruita utilizzando blocchi di roccia calcarea, appare corrosa dal mare e dalle intemperie, presenta inoltre cedimenti strutturali che facilitano l'ingresso ma lo rendono altrettanto pericoloso.

Mappa






La mappa della fortezza nel gioco è strutturata come nell'immagine e verrà mostrata al giocatore con una rappresentazione in caratteri ASCII usando l'oggetto "Mappa della fortezza" dall'inventario.

Ogni stanza ha un numero identificativo e contiene dei nemici e degli oggetti.



Muovendosi verso l'ultima stanza i nemici avranno più punti attacco e più punti vita, ma il giocatore potrà aumentare le proprie statistiche attraverso i vari oggetti che troverà per le stanze.

Il tipo di combattimento sarà a turni, con la possibilità di effettuare un attacco rapido oppure un attacco caricato, che aumenterà il danno del 120% ma farà saltare un turno al giocatore.

Oggetti iniziali

NOME	DESCRIZIONE	CARATTERISTICHE LEGATE AL GIOCO	VINCOLI
Spada Semplice 	Un giorno qualcuno disse "il migliore amico dell'avventuriero è un' affidabile spada di ferro". Una classica spada piatta usata in dotazione dai soldati semplici, un'arma non troppo sofisticata ma meglio di niente.	Con questa spada si potrà effettuare un semplice attacco che infliggerà al nemico 10 punti danno.	Non può essere scartata ma può essere sostituita con un'altra arma.
Fiaschetta curativa 	Un intruglio a base di erbe medicinali sative, composto secondo un'antica ricetta degli alchimisti del tuo regno, ristabilisce i punti vitali anche se il sapore non è il massimo.	Utilizzandola darà 50 punti vita al giocatore.	Singolo utilizzo.
Mappa della fortezza 	Una semplice planimetria della fortezza abbandonata disegnata a mano da qualche viandante ignoto.	Verrà visualizzata la mappa rappresentata con caratteri ASCII.	Non può essere scartata.

Oggetti trovabili per la mappa

NOME	DESCRIZIONE	CARATTERISTICHE E LEGATE AL GIOCO	VINCOLI
<p>Armatura</p> 	una pesante armatura abbandonata da un cavaliere sconosciuto, è un pochino arrugginita ma dovrebbe riuscire a deviare qualche colpo.	Aumenta la statistica "protezione" di 100 punti.	
<p>Fiaschetta curativa</p> 	Un intruglio a base di erbe medicinali sative, composto secondo un'antica ricetta degli alchimisti del tuo regno, ristabilisce i punti vitali anche se il sapore non è il massimo.	Utilizzandola darà 50 punti vita al giocatore.	Singolo utilizzo.
<p>Spada ricurva</p> 	Una spada ricurva molto veloce ed affilata, riesce penetrare nella carne putrefatta dei tuoi nemici con molta facilità.	Con questa spada si potrà effettuare un attacco semplice che infliggerà al nemico 20 punti danno. Un attacco cariato che ti farà saltare due turni ma infliggerai 45 punti danno.	
<p>Alabarda</p> 	Arma da distruzione di massa per eccellenza, non troverai equipaggiamento migliore di questo, perciò fattelo bastare!	Con questa spada si potrà effettuare un attacco semplice che infliggerà al nemico 30 punti danno. Un attacco cariato che ti farà saltare due turni ma infliggerai 65 punti danno.	