

Nome super provvisorio: Tales from the Kingdoms

Known Issues

- Party limit ora a 3 e non 2
- Sezione immagine per ora sembra inutile
- Nome del sito si può cambiare con quello provvisorio
- Possibilità di creare due party con lo stesso nome
- Doppio tasto per creare un new party
- Creazione di un party vuoto senza nome
- Nessun messaggio quando si crea un personaggio vuoto dovrebbe dare un'errore per me
- Nessun tasto per annullare la creazione del personaggio

Intro

8 regni inviano ogni 5 anni due campioni per sfidarsi nel labirinto. I campioni ottengono fama Gloria e ricchezza, i regni così facendo mantengono la pace da più di 300 anni. (Wow che merda devo scriverla meglio)

Le statistiche/competenze/hp/mana e stamina vanno da 4 a 10 come valori base. Con i buff delle classi le statistiche possono salire oltre il 10, ma con i debuff non possono scendere sotto 1.

Ogni personaggio ha almeno una statistica a 10.

HP inizia a 20 per ogni personaggio (salvo buff/debuf).

Statistiche:

- HP,
- Mana,
- Stamina,
- Attacco
- Abilità armi 1 mano
- Abilità armi 2 mani
- Arco
- Magia

Razze

Umano

Paladino

- ❖ Statistiche:
 - Mana +3
 - Attacco +2
 - hp +2,
 - Magia +1.
 - Stamina +2,
 - armi
 - 1 mano -1
 - 2 mani +2,
 - arco -3.
- ❖ Passive skill:
 - Protezione di Radiel: il personaggio è protetto dalla sua divinità (non può ammalarsi e ogni tanto riceve ricompense) è possibile però perdere la passive skill quando si effettuano atti immorali (es. Cannibalismo) → si trasforma in rinnegato dagli dei, il player ottiene un +2 in tutte le statistiche ma è preda di un costante istinto omicida, che lo porta alla follia man mano che il game continua (se non uccide entro tot turni si suicida)

Bandito

- ❖ Statistiche
 - HP: -1
 - Mana -2
 - Stamina +4
 - Attacco +1
- ❖ Armi:
 - 1 mano :+4,
 - armi 2 mani -3,
 - arco +1,
 - magia +1.
- ❖ Passive skill:
 - lupo solitario: +1 a tutte le statistiche quando combatte da solo, +3 in hp e +1 stamina quando il suo compagno di squadra muore (da rivedere). Il bandito durante i combattimenti ha un +35% alla fuga. Debuff: Essendo un reietto della società il suo regno non contribuisce alla sua battaglia. -75% possibilità di ricevere ricompense.

Strega:

- ❖ Statistiche:
 - HP 0,
 - Mana +3,
 - Stamina -1
- ❖ Armi:
 - armi 1 mano -2,
 - armi a 2 mani -3,
 - arco -3,
 - magia +4
- ❖ Passive skill:
 - Patto di Arzathel, corrotta da un antico Dio la strega possiede grandi capacità magiche ed utilizza una magia antica e proibita. Nuove magie uniche per la sottoclasse: Abbraccio del male: una potente magia capace di infliggere ingenti danni 7 danno, ma con un contraccolpo -3hp. Corruzione del vuoto: la strega obbliga l'avversario a colpirsi da solo, il danno dipende dalle statistiche dell'avversario, -3hp. La strega può usare una sola delle due magie per combattimento.

Elfi

Elfo Alto:

- ❖ Statistiche:
 - Hp -2,
 - Mana +2,
 - Stamina +6,
 - Attacco 0
- ❖ Armi:
 - Armi 1 mano +2,
 - Armi a 2 mani -2.
 - Arco +5,
 - magia +1
- ❖ Passive Skill:
 - Viandante della Foresta: Elfo Alto è capace di seguire le tracce, vantaggio nel rintracciare altri player nel labirinto, es non può essere colpito alle spalle o di sorpresa. Abituato alla vita nella foresta l'Elfo Alto ha ottime capacità di survivability, riduzione della fame e della sete, impossibilità di impazzire. Debuff: Elfo Alto ha costante bisogno di essere a contatto con la natura, ogni 3 round perde 1 uno di stamina.

Elfo Oscuro:

- ❖ Statistiche:
 - Hp 0,
 - Mana +4
 - Stamina +2
 - Attacco +2
- ❖ Armi:
 - Armi 1 mano +3,
 - Armi a 2 mani -2,
 - Arco -1,
 - Magia +3
- ❖ Passive Skill:
 - Colui che giace nelle ombre: Gli elfi oscuri sono noti per la loro potente magia oscura e di sangue. Trasfusione: se elfo oscuro è ferito mangiare corpi gli farà ripristinare un 25% della vita totale, ripristinerà la fame e non avrà penalità all'acqua (cannibalismo da un debuff al consumo di acqua normalmente).
Magia Unica: Discepolo di Hemos, rendi impossibile all'elfo oscuro morire in battaglia per quel 1 turno (rimane ad 1 hp) (utilizzabile una volta per partita).
Debuff: Le pratiche esoteriche degli elfi oscuri non ottengono alcun supporto dai regni, marchiato dagli dei: gli elfi oscuri sono incapaci ad utilizzare magie di altre razze/classi

Nano:

Sottoclassi:

Nano delle Montagne

- ❖ Stats:
 - Hp +4,
 - Mana -2,
 - Stamina +3;
 - Attacco +2
- ❖ Armi:
 - 1 mano 0,
 - 2 mani +4,
 - Arco -3,
 - Magia -3,
- ❖ Passive Skill:
 - L'unione fa la forza: Se Nano delle montagne si trova in party con un altro nano ottiene bonus alle statistiche: hp +2, Stamina +1, 2 mani +1. (non dipende dal party) --> Ingegneria Nanica: -25% consumo delle provviste, possibilità di compiere interazioni uniche con l'ambiente (es. creazione di trappole complesse), non può morire dalle trappole (solo ferito). Protezione Runica: -15% danno magico ricevuto solo per i primi 2 attacchi magici (si

intende per partita). Debuff: +25% danno magico subito, gli attacchi del nano sono più potenti ma consuma una grande quantità di energia +2 danno generico può attaccare un turno sì e uno no.

Nano delle Colline:

- ❖ Stats:
 - Hp +1,
 - Mana +1.
 - Stamina +3,
 - Attacco +3
- ❖ Armi:
 - 1 mano +2,
 - 2 mani +1,
 - Arco 0
 - Magia +1,
- ❖ Passive Skill:
 - L'unione fa la forza: Se Nano delle colline si trova in party con un altro nano ottiene bonus alle statistiche: hp +2, Stamina +1, magia +2. (non dipende dal party) → Saggezza del mondo che fù: i nani delle colline tramandano da generazioni la loro conoscenza sul mondo appresa durante le diverse generazioni: Nano delle colline conosce passaggi segreti nel labirinto, inizia l'avventura con un'arma a sua scelta. Protezione degli Antenati: Se si ammala o rimane ferito ogni turno ha il 40% di guarire naturalmente. Debuff: Nano delle colline è marchiato con il peso della conoscenza, la sua sanità mentale si deteriora continuamente ad ogni turno. Se la sanità supera una certa soglia, nano delle colline aumenta i consumi delle razioni.

```
Paladin:
- Stats:
  - hp: 4
  - mana: 0
  - attack: 1
  - magic: 1
  - stamina: 2
- Weapons:
  - oneHand: 1
  - twoHands: 4
  - bow: 0
  - enchantments: 3
```

```
Bandit:
- Stats:
  - hp: 1
```

- mana: 0
- stamina: 4
- attack: 2
- magic: 1
- Weapons:
 - oneHand: 4
 - twoHands: 0
 - bow: 4
 - enchantments: 0

Witch:

- Stats:
 - hp: 0
 - mana: 4
 - stamina: 0
 - attack: 0
 - magic: 4
- Weapons:
 - oneHand: 2
 - twoHands: 0
 - bow: 0
 - enchantments: 6

High Elf:

- Stats:
 - hp: 0
 - mana: 2
 - stamina: 5
 - attack: 0
 - magic: 1
- Weapons:
 - oneHand: 2
 - twoHands: 0
 - bow: 5
 - enchantments: 1

Dark Elf:

- Stats:
 - hp: 0
 - mana: 3
 - stamina: 0
 - attack: 2
 - magic: 3

```
- Weapons:  
  - oneHand: 3  
  - twoHands: 0  
  - bow: 2  
  - enchantments: 3
```

Mountain Dwarf:

```
- Stats:  
  - hp: 4  
  - mana: 0  
  - stamina: 3  
  - attack: 1  
  - magic: 0  
- Weapons:  
  - oneHand: 4  
  - twoHands: 4  
  - bow: 0  
  - enchantments: 0
```

Hill Dwarf:

```
- Stats:  
  - hp: 2  
  - mana: 0  
  - stamina: 2  
  - attack: 4  
  - magic: 0  
- Weapons:  
  - oneHand: 4  
  - twoHands: 4  
  - bow: 0  
  - enchantments: 0
```

Armi

- Armi Comuni(bianche):
 - Pugnale in ferro,
 - Arco malridotto,
 - Spada in ferro,
 - Martello,
 - Bastone,
 -

- Armi Rare (blu):
 - Pugnale in acciaio,
 - Arco lungo,
 - Spada in acciaio,
 - Spadone in acciaio,
 - Martello da guerra,
 - Bastone magico,
- Armi epiche (viola):
 - Pugnale del rinnegato,
 - Arco della grande quercia,
 - Spada del conquistatore,
 - Spadone del titano,
 - Martello delle forge naniche,
 - Bastone in legno pregiato,
- Armi leggendarie (oro)
 - Lama del traditore,
 - Arco in legno dell'albero sacro,
 - Excalibur,
 - Spadone a due mani della guerra dei 38 anni,
 - Martello di ossidiana?
 - L'occhio di **Chronosyra**,
- Pozioni:
 - Pozione della vitalità piccola: 15% salute massima
 - Pozione vitalità media: 35% salute massima
 - Pozione vitalità grande: 50% salute massima
 - Pozione del vigore: 20% salute massima + 5% * 3 turni

Gioco

Il gioco è composto da giornate, ogni giornata è composta da due round, giorno e notte. In questi round ogni utente compie un'azione, giorno e notte hanno azioni diverse.

Formule attacco:

- attacchi fisici: $baseATK + weaponATK$
- attacchi magici: $\frac{weaponATK}{2} + spellDMG$
- Hit rate: $(50 + (weaponATK - enemy weaponATK * 10)\%)$
- Attacco alla schiena: $2 \times attacco fisico$
- Attacco magico alla schiena: $1.5 * attacco magico$

Azioni del giorno

- Attacco

- Quando un utente attacca un altro inizia un combattimento, questo combattimento dura 4 round. Il primo attacco è sferrato dall'utente che attacca.
- Loot
 - Cibo
 - Ogni 2 turni il personaggio perde 2 punti cibo, su un totale di 10, il cibo ne restituisce X e viene mangiato automaticamente quando non viene sprecato.
 - Ogni personaggio inizia con 2 pagnotte che restituiscono 3 di cibo.
 - Acqua
 - Ogni turno il personaggio perde 1 punto di acqua.
 - Ogni personaggio inizia con 3 bottiglie d'acqua che restituiscono 2 di acqua
 - Armi
 - Medicine
 - Benedizione degli dei
 - Aumenta attacco base di 1
 - Dormire fa recuperare 30% missing HP o 3HP, qualunque sia più alto
- Regno
 - I regni daranno al personaggio l'item di cui ha più bisogno con questo ordine di priorità
 - Pozioni
 - Armi
 - Cibo e Acqua
 - I regni daranno solo loot di grado raro o maggiore, con percentuali di 50% 35% 15%
- Viaggio
 - Quando un personaggio viaggia può incontrare altri personaggi.
 - Durante il viaggio il giocare può imbattersi in luoghi magici e ancestrali, il labirinto è un ambiente in continuo mutamento, che piano piano porta tutti i giocatori ad incontrarsi, ogni stanza è diversa dalla precedente e non vi è modo di tornare indietro. (Es di stanze: foresta, riva di un fiume, deserto, montagna, spiaggia ecc..)
- Incontro
 - Il turno successivo ad un incontro con un personaggio in un viaggio e possono succedere due cose
 - Relazione
 - Positiva
 - Diminuisce la possibilità di essere attaccati
 - Negativa
 - Aumenta la possibilità di essere attaccati
 - Attacco
 - Avviene un attacco, vedere sopra

Azioni della notte

- Attacco alle spalle
 - Due personaggi con relazione negativa dopo un incontro in un turno di notte hanno la possibilità di eseguire un attacco alle spalle uno all'altro.
 - Non è un combattimento, il danno è eseguito dal personaggio che si muove per primo
 - Il personaggio attaccato, se sopravvive, è obbligato a scappare
- Scappare
 - Dopo un combattimento o un attacco alle spalle il perdente è costretto a scappare, questo consuma 2 di sete e 2 di fame
- Dormire
 - Il personaggio recupera 15% missing HP e 100% mana
- Maledizione degli dei
 - Dopo aver ucciso qualcuno protetto da una divinità si ha il rischio di essere maledetti da essa.
 - Maledizione della divinità: Riduce l'attacco base di 2 punti e per 5 turni il sonno non fa recuperare HP

Malattie:

- Disidratazione: Perdi 2hp per turno, stamina -3 e danno generico -1 (si raggiunge quando la sete arriva a 0)
- Fame: Perdi 1hp per turno, stamina -3 danno -1 (si raggiunge quando la fame arriva a 0)
-