

GDR - Riepilogo delle decisioni (non tecniche)

GDR - Riepilogo delle decisioni (non tecniche)

IMPOSTAZIONI GENERALI

- Ambientazione fantasy ispirata a D&D e Baldurs Gate, con elementi originali e realismo fisico nelle meccaniche.
- Visuale 2D in pixel art semplice.
- Gioco in tempo reale, non a turni.
- Il giocatore controlla un solo personaggio; gli altri membri del party sono gestiti da IA.
- Pausa gestita come stato logico del gioco ("gioco", "pausa", "tattica", "menu").
- Le interazioni avvengono tramite prossimità + input (tasto, click, menu contestuale).

PERSONAGGI

- Nessuna classe: avanzamento libero tramite alberi delle abilità.
- Razze: umani, nani, elfi, hobbit, orchi (ognuna con proprio mini-albero razziale).
- Livello massimo: 30.
- Punti Abilità (PA): assegnati per intervalli di livello (346810).

CARATTERISTICHE DEI PERSONAGGI

1. Forza
2. Difesa
3. Resistenza
4. Agilità
5. Concentrazione
6. Riflessi
7. Controllo emotivo
8. Intelligenza
9. Resistenza mentale
10. Carisma
11. Fede

SISTEMA DELLE ABILITÀ

- Macroaree: Combattimento, Psicologiche, Magia Arcana, Magia Divina, Natura.

GDR - Riepilogo delle decisioni (non tecniche)

- Ogni macroarea ha filoni con 6 livelli di profondità (non tutti obbligatori).
- PA richiesti: da 1 a 25 a seconda del livello dell'abilità.

ABILITÀ PSICOLOGICHE

- Influenza nel combattimento: intimidire, ispirare, ecc.
- Abilità sociali: diplomazia, raggirare... (per ora usate solo nei dialoghi).

MAPPA E INTERAZIONE

- Mappa caricata da immagine + JSON (colori = tile).
- Elementi interattivi: leve, porte, oggetti, NPC, casse, trappole, ecc.
- Ogni oggetto ha ID, tipo, posizione, stato, collegamenti.
- Interazione: prossimità + input, slot azione o click.

MOSTRI

- Categorie: bestie, non morti, demoni, umanoidi sociali, aberrazioni.
- Alcuni mostri possono essere non ostili.
- Rilevamento: raggio + linea di vista (Bresenham).
- Movimento: pathfinding parziale (BFS ogni tot), movimento passo-passo.
- IA: azione dichiarata effetto eseguito successivamente (per simultaneità).

EQUIPAGGIAMENTO & SLOT

- Slot principali: armatura, arma principale, arma secondaria/scudo, faretra.
- Accessori: collana, anello, mantello.
- Slot oggetti rapidi: 3.
- Slot zaino: inventario generico.
- Slot azioni contestuali:
 - In combattimento: attacco principale + 3 attacchi secondari.
 - Fuori dal combattimento: abilità utility (cura, scassinare, sabotaggio).
- Slot dinamici a seconda del bersaglio o del contesto.