

JUST DAVIDE

MEMBRI DEL GRUPPO

Volpicella Savino Davide

Descrizione del progetto

Questo documento di game design descrive i dettagli di un gioco per PC di genere rpg ambientato in un mondo fantasy. Il gioco intitolato Power of Dragons permetterà al giocatore di vivere un'avventura fantasy nei panni del protagonista, Aron. Nel corso del gioco, il giocatore dovrà affrontare diverse sfide ed effettuare delle scelte, le quali andranno ad influenzare il modo in cui la storia si evolve.

Team

Il team "Just Davide" è formato da un solo membro: Volpicella Savino Davide, uno studente del corso di informatica dell'università di Bari che in passato ha realizzato altri giochi per altri per altri esami, tra cui: Nathan's Adventure e SpaceFood.

Personaggi

Personaggi principali della storia

1. Aron(umano): Appartiene ad una famiglia di umili contadini. Suo padre è Anders e suo fratello è Rendon. È molto abile con la spada, abilità appresa grazie agli insegnamenti di suo fratello maggiore. Aron è il personaggio che verrà utilizzato dal giocatore, dunque le caratteristiche del suo comportamento si formeranno durante il corso della storia.
2. Rendon(umano): Fratello di Aron, ha un animo gentile, altruista ed è sempre pronto ad aiutare il prossimo. Non fugge mai dagli ostacoli che gli si pongono davanti. Dedicava molto tempo ad aiutare il padre, in quanto sa che è ancora amareggiato dalla morte di sua moglie. È molto abile con la spada e con lo scudo. Questo personaggio ha la funzione di guidare il giocatore all'inizio del gioco.
3. Anders(umano): Padre di Aron e Rendon, ha perso la sua amata durante un freddo inverno a causa di una malattia. Da quando sua moglie Camilla è morta, dedica la maggior parte del tempo ad aiutare gli abitanti del suo villaggio: Riverwood. È molto abile con la spada e con lo scudo.
4. Triss(elfo): Sacerdotessa del tempio di Flemeth dotata di poteri magici. E' una persona molto decisa e devota al suo lavoro. Prova un forte odio nei confronti degli umani.
5. Virrea(elfo): Alto sacerdote del tempio di Flemeth dotato di poteri magici. Ama spendere il tempo studiando le antiche magie elfiche e gli piace testarle principalmente sugli umani.
6. Maern(elfo): Comandante delle truppe elfiche di Morthal. Ha un forte senso di giustizia.
7. Caedrel(draco): Re dell'impero e nemico numero uno degli elfi. Da quando siede al trono, il suo obiettivo è quello di sterminare la razza elfica. Nessuno è a conoscenza del fatto che egli sia in realtà un drago, si presenta sempre nella sua forma umana.

Storia

Intro

L'imperatore Caedrel è un tiranno e vuole la supremazia della razza umana sulla terra.

Il suo obiettivo primario è quello di conquistare le terre delle altre razze: nani ed elfi.

La guerra però ha portato povertà e fame nelle sue stesse terre: le guardie imperiali razziano le risorse dai villaggi e la povera gente ha difficoltà ad affrontare i periodi invernali.

Inoltre, l'imperatore ha imposto diverse regole rigide nel suo regno, tra queste l'obbligo ai giovani di arruolarsi al compimento del loro diciottesimo compleanno.

Capitolo 1

Nel villaggio di Riverwood, gli abitanti hanno preso una decisione comune, ovvero quella di nascondere parte delle risorse all'impero, in modo tale da riuscire ad affrontare l'inverno. Il piano degli abitanti di Riverwood era quello di nascondere le scorte in un deposito sotterraneo segreto, creato appositamente dal fabbro Marcus.

Tutto sembrava procedere bene quando un giorno, uno degli abitanti del villaggio, Rufus, decise di tradire la sua gente. Il motivo del suo tradimento fu dovuto dal fatto che suo figlio Duncun stava per compiere diciott'anni e che presto le guardie sarebbero arrivate per reclutarlo e portarlo via.

Rufus sperava infatti che, grazie alla sua soffiata, l'imperatore non avrebbe più arruolato suo figlio.

All'arrivo delle guardie, gli abitanti del villaggio si allertano e Anders decide di andare al deposito per prendere le difese del suo amico Marcus.

Prima di dirigersi al deposito, Anders ordinò ai suoi figli, Aron e Rendon, di rimanere al sicuro a casa.

I due giovani, avendo percepito il pericolo, decisero comunque di ignorare gli ordini del padre e si diressero anch'essi al deposito.

La motivazione che ha spinto i due giovani di recarsi al deposito fu dovuta dal fatto che i due avevano già perso in passato la propria madre e non volevano perdere anche il padre.

Giunti al deposito, i ragazzi vedono che le guardie stavano incolpando Marcus per aver dato origine ad una ribellione. Il padre prende le difese del fabbro Marcus, affermando che non c'era una ribellione in corso, ma che avevano nascosto le loro scorte per poter sopravvivere al gelido inverno.

A questo punto le guardie, sotto ordine del comandante Cullen, decidono di arrestare anche Anders, ritenendolo anch'esso un traditore dell'impero.

Rendon, assistendo alla scena, si scaglia contro una delle guardie. Quest'ultima si spaventa della sua carica e si gira verso di lui in modo brusco mentre impugnava una spada. La spada trafigge il giovane in pieno petto uccidendolo. Anders, vedendo suo figlio a terra, si infuria e incita Aron ad affrontare le guardie.

I due riescono a fronteggiare diverse guardie, ma quando sopraggiunge Cullen, vengono sconfitti e svengono.

Capitolo 2

Aron si sveglia in un posto chiuso, umido e freddo. Solo dopo aver completamente aperto gli occhi si rende conto che si trova in una cella. All'improvviso si sente osservato. Nella sua stessa cella si trova anche una giovane elfa dai capelli rossi di nome Triss.

Questa guarda Aron con sguardo minaccioso, tuttavia ciò non gli impedisce di fargli delle domande.

Tuttavia, Aron non trova risposte ma solo insulti, in quanto l'elfa si rifiuta di aiutarlo poiché lei disprezza gli umani perché hanno fatto del male alla sua gente.

Triss, tuttavia, vede nella presenza di Aron un'occasione per poter fuggire. A tal fine, ordina al giovane umano di fingersi morto, in modo tale da poter attirare la guardia e ad indurla ad aprire la cella. Il piano di Triss riesce e la guardia, una volta dentro, viene uccisa da quest'ultima. Usciti dalla cella, i due cercano una via di fuga, tuttavia vengono avvistati da una guardia, la quale dà l'allarme. I due saranno quindi costretti ad affrontare le ulteriori guardie che accorrono, ciò nonostante, riescono ad arrivare all'uscita del forte.

A questo punto Triss rivela ad Aron che non può uscire senza aver prima recuperato un oggetto che gli era stato rubato. Aron decide di aiutarla a patto che ella gli dia delle informazioni sul suo conto.

Triss rivela di essere una sacerdotessa del tempio di Flemeth, una dea elfica, e ha come obiettivo quello di recuperare gli artefatti magici che l'impero ha rubato dal tempio. I due iniziano quindi la perlustrazione del forte.

Dopo un po' di ricerche, trovano uno scrigno contenente una fiala con una sostanza liquida rossa al suo interno. Aron domanda a Triss cosa contiene la fiala. Ella gli risponde dicendogli che si tratta del sangue della dea Flameth, una sostanza magica in grado di conferire dei poteri a chi la beve; tuttavia, solo chi possiede un animo nobile sopravvive dopo averla ingerita.

Dopo il ritrovamento dell'artefatto, i due si dirigono nuovamente all'uscita ed escono dal forte.

Una volta fuori, vengono sopraggiunti dal capo guardia Cullen. Triss, osservando il nemico, nota che quest'ultimo indossa un'armatura con incantamenti magici e mette in guardia Aron.

Il combattimento inizia ma la forza di Cullen si fa notare sin da subito. Triss, vedendo che il nemico ha la meglio, incita Aron a bere il sangue di Flemeth. Aron, all'inizio titubante, si prende coraggio e beve la sostanza magica. Aron inizialmente ha un malore, ma dopo po' ritorna carico di vita.

Improvvisamente Aron sputa fuoco dalla sua bocca: la fiala gli aveva conferito dei poteri. Grazie alla sua nuova abilità, riesce ad uccidere Cullen.

Successivamente Triss invita Aron al tempio, dove secondo lei egli potrà imparare a padroneggiare il suo nuovo potere. Aron accetta, tuttavia, vuole prima recarsi a Riverwood per poter salutare per l'ultima volta il fratello defunto.

Capitolo 3

Triss ed Aron si recano nel villaggio elfico di Morthal, luogo in cui è presente il tempio della dea Flameth. Giunti al tempio, incontrano l'alto sacerdote Virrea, il quale rimane sorpreso del fatto che un umano è sopravvissuto all'ingerimento della fiala magica. Aron, mentre si accinge a fare le sue domande, viene interrotto da degli elfi, i quali lo insultano e gli lanciano della frutta addosso. Le guardie elfiche accorrono alla protesta e risolvono la questione portando Aron al cospetto del comandante delle armate elfiche Maern. L'intenzione di Maern inizialmente era quella di giustiziare l'umano, tuttavia, dato che aveva aiutato Triss a fuggire dalla prigione, gli risparmia la vita e lo manda in esilio.

Virrea, affascinato dall'umano, decide di seguirlo e con lui prende la stessa decisione Triss.

Fuori da Morthal, Virrea spiega ad Aron che le risposte che cerca si trovano nel tempio di Flameth, tuttavia, ora che è esiliato, non potrà più accedervi.

Virrea suggerisce ad Aron di guadagnare la fiducia degli abitanti di Morthal risolvendo una questione che era per loro in sospeso: Morthal stava subendo degli attacchi da delle bestie feroci ed in più erano spariti degli abitanti del villaggio.

Aron decide di accettare il consiglio e i tre si recano nell'ultimo luogo dove si sono verificati gli attacchi. Giunti sul posto, si ritrovano in una palude dalla nebbia fitta. Improvvisamente scorgono un'ombra in lontananza e decidono di inseguirla. Dopo un lungo inseguimento, si scopre che si trattava di una delle bestie feroci. La bestia sembra essere ferita ed impaurita. Triss era già pronta ad infliggere un colpo mortale alla bestia ma all'ultimo la bestia parla.

Dal dialogo con la bestia si scopre che in realtà le bestie non sono altro che gli elfi che erano scomparsi dal villaggio. Inoltre, scoprono che la loro trasformazione è dovuta dalla maledizione di un demone e che quest'ultimo si trovava in una caverna situata all'estremo nord della palude.

Prima di incamminarsi verso la caverna, la bestia supplica loro di ucciderla in quanto presto la maledizione gli avrebbe fatto perdere la ragione e che preferiva morire prima che ciò accadesse e così fu fatto.

Dopo un tragitto difficoltoso, i tre riescono a trovare la caverna e sconfiggere il demone. Ritornando verso Morthal, notano che le bestie che avevano ucciso in precedenza si erano trasformate in elfi.

Giunti al villaggio, gli elfi ringraziano Aron per aver ucciso il demone e gli permettono di rimanere con loro.

Capitolo 4

Al tempio Virrea trova delle pergamene scritte in una lingua elfica antica, ormai dimenticata anche dagli elfi stessi. Egli crede che Aron, avendo bevuto il sangue di Flemeth, sia in grado di leggerle e così accade.

Aron dalle pergamene apprende che Flemeth in realtà era un drago dai poteri incredibili e che poter sfruttare i poteri è necessario eliminare l'odio della sua parte umana.

I tre appaiono confusi dalla lettura ma dopo un po' di ricerche scoprono che esiste una magia in grado di fare ciò. L'incantesimo in questione, infatti, permette di portare la coscienza di una persona nel mondo degli spiriti, nel quale è possibile affrontare il lato negativo della propria personalità.

Una volta superata questa sfida, Aron si risveglia in uno stato di torpore e nota che il suo corpo ha subito dei cambiamenti: la sua pelle è composta da scaglie durissime e le sue unghie sono diventate artigli affilati, nota inoltre una coda che gli penzola tra le gambe. Triss e Venzer osservano increduli la trasformazione.

Capitolo 5

Le spie elfiche informano il comandante Maern che si terrà un'esecuzione pubblica nella capitale dell'impero, dove si prevede che il padre di Aron sarà giustiziato. In aggiunta le spie comunicano che anche re Caedrel parteciperà all'evento.

Gli elfi vedono questo avvenimento come un'opportunità per poter attaccare e porre fine una volta per tutte al conflitto.

Giunti alla capitale dell'impero, proprio nel momento in cui il boia sta per infliggere un colpo letale ad Anders, un'ombra gigante pervade la piazza: Aron è arrivato.

Grazie alla confusione che viene generata, i prigionieri riescono a scappare e tra questi anche il padre di Aron. Aron, dopo essersi assicurato che il padre si era messo in salvo, inizia ad attaccare.

Successivamente nota gli elfi inseguire il re all'interno della fortezza principale. Decide dunque di trasformarsi nella forma umanoide e raggiungerli. Dentro la fortezza Aron trova solo morte e distruzione: la maggior parte degli elfi sono stati uccisi, ma per fortuna scopre che Triss e Virrea sono ancora vivi.

I tre decidono quindi di proseguire con l'inseguimento del re verso le segrete. Giunti nelle segrete, spunta re Caedrel.

Lo scontro ha inizio e solo quando sembra essere vinto, Caedrel si trasforma in un drago. Egli rivela di essere l'ultimo drago ancora in vita e che si stava nascondendo nelle sembianze umane in quanto era stato ferito in passato dalla magia elfica.

Inoltre, spiega che in passato gli elfi utilizzavano incantesimi oscuri che permettevano loro di domare i draghi contro la loro volontà.

Caedrel emana una potente energia e spicca il volo, facendo crollare il forte.

Sembrava che per Aron fosse giunta la fine, quando improvvisamente si nota che non ha ancora emanato l'ultimo respiro.

Tema

Il gioco è ambientato in un mondo fantasy e narra le vicende di Aron, un giovane contadino che dovrà far fronte alla presa stretta di Caedrel, un imperatore malvagio il cui obiettivo è quello di sterminare le razze che lui ritiene inferiori.

Trama

Il gioco inizia con un'introduzione che ha lo scopo di spiegare al giocatore il mondo in cui si trova e la realtà che gli esseri viventi che lo popolano stanno vivendo. Subito dopo il giocatore si ritroverà nella stanza di Aron, il quale viene svegliato dal padre che gli chiede di scendere dal letto e andare ad aiutarlo. Da qui in poi il giocatore proseguirà la vicenda nei panni di Aron. Il primo incarico è quindi quello di raggiungere suo padre al piano di sotto. Una volta raggiunto, egli incaricherà Aron di aiutare suo fratello, il quale si trova già a lavorare la terra. A fine dialogo il giocatore potrà uscire dalla casa di Aron e si imbatte subito dopo con Rendon, fratello di Aron. Egli incaricherà il giocatore di portare le scorte da Marcus, il fabbro del villaggio.

A fine dialogo, il giocatore dovrà esplorare il villaggio alla ricerca della casa di Marcus, una volta trovata si avvierà una cutscene al cui termine il giocatore potrà depositare le scorte nel deposito.

Una volta uscito dalla casa di Marcus, Rendon accorrerà verso il protagonista, dicendogli che una bestia si aggira nella foresta e gli proporrà di dargli la caccia.

Aron sarà costretto ad accettare la richiesta e riceverà la sua prima arma.

Il giocatore dovrà quindi dirigersi verso la foresta ed esplorarla alla ricerca del mostro. Una volta trovata, il giocatore dovrà sconfiggere la bestia. La sua uccisione procurerà ad egli un pezzo di carne di maiale e a questo punto Rendon consiglierà di tornare a casa.

Una volta ritornati a casa, si aprirà una cutscene. Dopo la cutscene il giocatore dovrà dirigersi al deposito per scoprire cosa sta accadendo. Una volta raggiunto, vedrà le guardie imperiali che stanno per giustiziare Marcus. Si avvierà dunque una cutscene in cui Rendon perderà la vita e inizierà lo scontro tra le guardie imperiali ed Aron, aiutato da suo padre. Il giocatore dovrà prima sconfiggere le guardie e successivamente dovrà affrontare il comandante Cullen. Il giocatore non potrà sconfiggere Cullen in quanto è troppo forte e dopo la sconfitta si ritroverà in una prigione. Nella prigione si incontrerà un nuovo personaggio, Triss e grazie al suo aiuto riuscirà ad evadere dalla cella. A questo punto il giocatore dovrà esplorare la prigione e sconfiggere le guardie e cercheranno di impedirgli la fuga. Prima di uscire dal forte della prigione, attraverso un dialogo Triss chiederà al giocatore di recuperare un oggetto che gli era stato rubato.

Il giocatore sarà costretto a esplorare anche il secondo piano del forte dove alla fine troverà l'oggetto richiesto: il sangue della dea Flameth.

Si aprirà un dialogo con Triss grazie al quale si scoprirà il segreto dietro la fialetta ritrovata. Successivamente il giocatore potrà finalmente uscire dal forte. All'uscita si imbatte con il comandante Cullen e dovrà combatterlo. Durante la battaglia, dato che Cullen è troppo forte, l'unico modo per batterlo sarà quello di assumere la sostanza magica che farà ottenere un nuovo potere al giocatore. Grazie alla nuova abilità, Cullen potrà essere sconfitto. Subito dopo si aprirà un dialogo, nel quale Triss proporrà di andare con lei al tempio di Flameth per capire come padroneggiare i nuovi poteri che Aron ha ottenuto. Aron accetterà ma prima si avvierà una cutscene in cui Aron saluta per l'ultima volta suo fratello. Subito dopo ci sarà un salto di scena ed il giocatore si ritroverà all'ingresso del villaggio elfico di Morthal, luogo in cui è presente il tempio di Flameth. A questo punto l'obiettivo del giocatore sarà quello di esplorare il posto alla ricerca del tempio. Una volta trovato, si imbatte in un nuovo personaggio: Virrea.

Si aprirà una cutscene in cui si vedrà l'intento di Virrea nell'aiutare il protagonista, ma verrà interrotto da una protesta. Il giocatore si ritroverà al cospetto del comandante elfico Maern, il quale decide di mandare in esilio Aron. Triss e Virrea seguiranno Aron e quest'ultimo, attraverso un dialogo, consiglierà al giocatore di risolvere il mistero delle sparizioni degli abitanti di Morthal, in modo tale da ottenere la fiducia degli elfi.

Il giocatore si ritroverà in una palude dove dovrà affrontare dei nemici. Durante l'esplorazione si imbatte in una bestia che sembra essere diversa dalle altre. Attraverso un dialogo con essa scoprirà che una creatura demonica è la causa dei problemi. Il giocatore a questo punto dovrà proseguire il cammino nella palude alla ricerca di una caverna nella quale il demone si trova. Una volta sconfitto, dovrà ritornare al villaggio elfico.

A questo punto il giocatore potrà entrare nel tempio di Flameth. Qui si aprirà una cutscene nella quale il giocatore scoprirà che per sbloccare i suoi poteri dovrà affrontare una nuova sfida. La sfida consiste nell'andare nel mondo degli spiriti attraverso un incantesimo e sconfiggere l'incarnazione della parte malvagia di Aron. Il giocatore si ritroverà quindi nel mondo degli spiriti e dovrà esplorarlo, dopo diversi ostacoli si imbatte nell'ombra oscura di Aron ed una volta sconfitto si aprirà una cutscene. Il giocatore si ritroverà nuovamente nel mondo reale con delle nuove abilità sbloccate. Successivamente si aprirà una cutscene dove il giocatore scoprirà che il padre di Aron verrà giustiziato nella capitale dell'impero. La scena si sposta dunque nella capitale. Qui il giocatore dovrà affrontare diversi nemici per poter riuscire a salvare Anders. Dopo averlo salvato, si aprirà una cutscene dove si vedrà il re scappare verso la sua roccaforte, inseguito dagli elfi. Il giocatore dovrà esplorare la roccaforte e raggiungere le segrete, dove incontrerà Caedrel e si avvierà un dialogo dove quest'ultimo spiegherà le sue vere motivazioni. A fine dialogo l'ultima battaglia verrà avviata e solo quando questa sembra essere vinta, Caedrel mostra i suoi veri poteri. Si avvia dunque l'ultima cutscene che mostra il protagonista in difficoltà ed il re malvagio riesce a scappare.

Al termine della cutscene si ritornerà alla schermata di inizio del gioco.

Gameplay

Obiettivi

L'obiettivo principale del gioco è quello di completare la storia principale, affrontando i diversi nemici che si presenteranno durante il tragitto. Nel gioco, inoltre, sono presenti delle missioni secondarie. Il giocatore potrà decidere o meno se completarle o meno per ottenere ulteriori ricompense. Durante l'avanzamento del gioco, il giocatore sbloccherà diverse abilità e potrà modificare l'equipaggiamento del proprio personaggio e quello dei suoi seguaci.

Abilità del giocatore

Il giocatore potrà controllare Aron, il protagonista della vicenda ed esplorare le diverse zone del gioco. Durante le battaglie, egli dovrà decidere quali mosse far eseguire ad Aron e ai suoi seguaci. Nel gioco esistono tre classi principali: ladro, guerriero, mago e ciascuna di esse possiede diverse abilità. L'avanzamento del livello porterà il giocatore a sbloccare nuove abilità per i suoi personaggi. Inoltre, il giocatore potrà raccogliere gli oggetti che sono presenti all'interno della mappa: erbe, pozioni, armi, equipaggiamento.

Infine, il giocatore potrà anche vendere gli oggetti ritrovati e comprarne altri dai diversi npc del gioco.

Personaggio: Aron

NOME ABILITA'	DESCRIZIONE ABILITA'
Fendente	Infligge danni ad un nemico
Urlo d'ira	Durante la battaglia aumenta l'attacco di chi lo usa
Turbine	Infligge danni a tutti i nemici
Lama fulminea	Infligge danni e ha la probabilità di paralizzare il nemico
Provocazione	Aumenta la probabilità di venire attaccato e aumenta le difese di chi lo utilizza
Soffio del drago	Infligge danni al nemico

Personaggio: Triss

NOME ABILITA'	DESCRIZIONE ABILITA'
Cura rapida	Cura il personaggio selezionato
Cono di ghiaccio	Infligge danni magici ad un nemico e può congelarlo
Purificazione	Rimuove tutti gli status negativi da un personaggio
Canto magico	Magia che può far addormentare i nemici
Rigenerazione spirituale	Rigenera una piccola parte di mana di tutti i personaggi

Personaggio: Rendon e Anders

NOME ABILITA'	DESCRIZIONE ABILITA'
Colpo di scudo	Infliggi danni ad un nemico e ha la probabilità di paralizzarlo
Provocazione	Aumenta la probabilità di venire attaccato e aumenta le difese di chi lo utilizza
Bendaggio	Cura un alleato
Urla rigeneranti	Cura una piccola percentuale di vita del party

Meccaniche di gioco

- Esplorazione della mappa ed interazione con gli oggetti: il giocatore potrà esplorare la mappa del gioco e raccogliere gli oggetti che sono presenti al suo interno.
- Avvio del combattimento: il combattimento può essere avviato in due modi:
 - Automaticamente a fine di dialoghi o cutscene;
 - Casualmente mentre il giocatore esplora una zona dove possono esserci dei nemici.
- Combattimento: il combattimento del gioco prevede una meccanica a turni. In ogni turno ogni personaggio coinvolto nel combattimento può compiere una singola azione. Il giocatore potrà decidere tra tre diverse azioni:
 - Attacco: attacca il nemico senza consumare risorse, ma infligge poco danno.
 - Magia: azione che comprende una serie di abilità che variano in base ai diversi personaggi. Le abilità richiedono il consumo di una certa quantità di mana.
 - Riposo: mossa che consiste nel non attaccare il nemico e consente di rigenerare una piccola parte di mana.
 - Speciale: azione permessa solo da Aron, protagonista del gioco. Questa azione comprende diverse abilità che possono essere utilizzate con una risorsa diversa dal mana: la rabbia. La rabbia viene ottenuta durante il combattimento mediante l'utilizzo di magie.
- Interazione con gli npc: nelle diverse mappe sono presenti diversi tipi di npc:
 - Vendor: vende equipaggiamento e/o risorse;
 - Di scena: ha il solo scopo di rendere l'ambiente "vivo";
 - Secondario: affida una missione secondaria al giocatore (ritrovamento di oggetti, salvataggio di una persona, consegna di un materiale, etc);
 - Principale: affida delle missioni principali e partecipa ai dialoghi e cutscene della storia;
 - Curatore: rigenera gli hp di tutto il party e rimuove effetti di stato (paralisi, avvelenamento);
 - Seguaci: seguono il protagonista e lo aiutano nelle battaglie.
- Dialogo: durante il corso della vicenda il giocatore dovrà leggere ciò che i personaggi si dicono e in alcuni momenti potrà effettuare delle scelte. Le scelte andranno ad influenzare solamente il modo con cui i seguaci e gli npc principali e secondari rispondono.

- Potenziare il proprio personaggio ed i seguaci: il giocatore, tramite l'uccisione di nemici, guadagnerà esperienza e potrà salire di livello. L'aumento di livello permetterà di sbloccare nuove abilità. Inoltre, con il completamento delle missioni principali e secondarie, il giocatore otterrà nuovi oggetti che lo renderanno più forte.
- Economia all'interno del gioco: nel gioco, tramite la sconfitta di nemici e completamento di missioni, il giocatore potrà guadagnare monete d'oro. Tramite quest'ultime, il giocatore potrà acquistare le risorse che sono disponibili dai diversi vendor.
- Salvataggio: il giocatore dovrà salvare manualmente il gioco. Non è permesso al giocatore di salvare durante una battaglia.

Oggetti e power-ups

Con il completamento delle missioni principali e con l'aumento di livello, il giocatore sbloccherà delle nuove abilità che potrà utilizzare contro i nemici. Inoltre, il giocatore potrà potenziare il protagonista ed i suoi seguaci mediante l'equipaggiamento che si ottiene al completamento di missioni e sconfitta di nemici.

NOME OGGETTO	DESCRIZIONE OGGETTO	TIPO OGGETTO
Soldi del vecchietto	Oggetto chiave di una missione secondaria	Oggetto chiave
Scorte di cibo	Scorte di cibo che saranno utili durante l'inverno	Oggetto chiave
Pozione curativa piccola	Cura una piccola quantità di vita	Consumabile
Pozione curativa media	Cura una media quantità di vita	Consumabile
Sangue di Flemeth	Sangue della dea Flemeth	Oggetto chiave
Carne di maiale gigante	Carne di maiale gigante	Oggetto chiave
Antidoto	Rimedio per il veleno	Consumabile
Radice elfica	Rigenera un po' di mana	Consumabile
Petalone	Cura dalla paralisi	Consumabile

Progressione e sfida

Per completare velocemente le vicende principali della demo, compiere i seguenti passaggi:

- Scendere le scale e raggiungere Anders;
- Uscire di casa e completare il dialogo con Rendon;
- Dirigersi a casa di Marcus (procedere verso destra e scendere, la casa è a forma di L);
- Completare il dialogo e cutscene e depositare la scorda di cibo che si trova in fondo la stanza;
- Uscire da casa di Marcus;
- Completare la cutscene;
- Dirigersi verso la foresta proseguendo in alto e verso sinistra partendo da casa di Marcus;
- Una volta entrati nella foresta proseguire verso l'alto mantenendo la sinistra;
- Raccogliere le piante presenti e consumarle se serve (curano paralisi e rigenerano mana)

- Se si subiscono troppi danni, tornare al villaggio e farsi curare dalla curatrice che si trova nella piccola casetta situata al centro del villaggio;
- Sconfiggere la bestia della foresta;
- Tornare a casa;
- Recarsi nuovamente a casa di Marcus;
- Affrontare le guardie e Cullen;
- Completare la cutscene con Triss;
- Prendere le scale per raggiungere il primo piano del forte;
- Recarsi all'uscita;
- Completare il dialogo con Triss e procedere a destra dove si trovano le scale per il secondo piano;
- Raccogliere gli oggetti che sono contenuti nei forzieri che si trovano in fondo la stanza del secondo piano;
- Tornare all'uscita del forte;
- Procedere verso giù;
- Affrontare Cullen;
- Completare il dialogo e successiva cutscene.

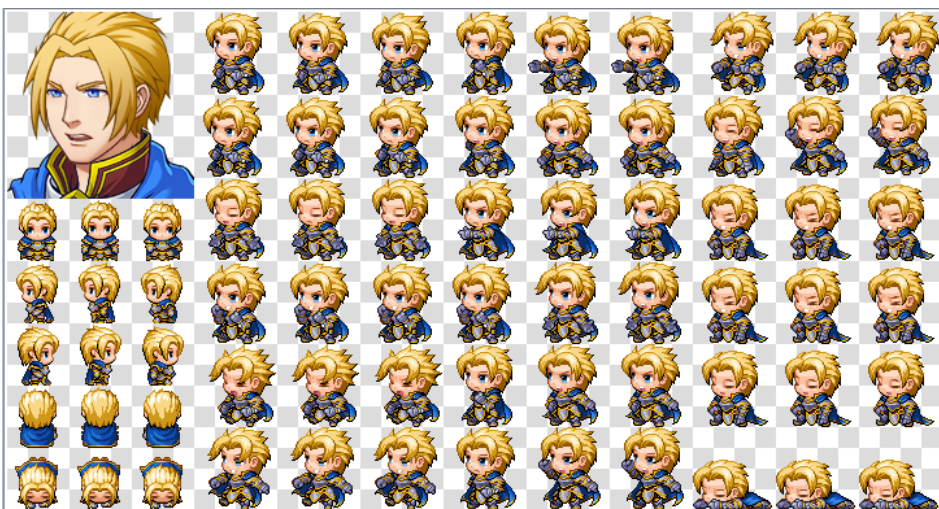
Sconfitta

Nel caso di sconfitta in battaglia, apparirà una schermata di game over e si ritornerà alla schermata iniziale del gioco dove il giocatore potrà caricare l'ultimo salvataggio.

Art Style

Il gioco è un rpg 2D, pseudo-3D. Per la realizzazione delle mappe e dei personaggi è stato utilizzato l'editor messo a disposizione da RPG Maker MV.

Esempio di un personaggio realizzato: Anders



Esempi di mappe realizzate:



Musica e suono

All'interno del gioco sono state inseriti effetti sonori e musiche messe a disposizione da RPG Maker MV.

Dettagli tecnici

Il gioco è stato realizzato per pc, utilizzando RPG Maker MV.

Requisiti di sistema

- Windows
 - MINIMI
Sistema Operativo: Microsoft Windows 7/8/8.1/10 (32-bit/64-bit)
Processore: Intel Core2 Duo o superiore
Memoria: 2GB o superiore
Scheda video: GPU compatibile con Direct 9/OpenGL 4.1
Memoria: 2GB di spazio disponibile
Note aggiuntive: 1280 x 768 o superiore

- MacOS
 - MINIMI
Sistema Operativo: Mac OSX 10.10 o superiore. Non supportata macOS Big Sur 11.0 e successivi
Processore: Intel Core2 Duo o superiori
Memoria: 2GB o superiore
Scheda Video: Compatibile OpenGL 4.1
Memoria: 2GB di spazio disponibile
Note aggiuntive: 1280 x 758 o superiore

- Linux
 - MINIMI
Sistema Operativo: Ubuntu 14.04
Processore: Intel Core2 Duo o superiore
Memoria: 2GB o superiore
Scheda Video: Compatibile OpenGL 4.1
Memoria: 2GB di spazio disponibile
Note aggiuntive: 1280 x 758 o superiore

Mercato

Target

Il gioco è rivolto a tutti coloro che sono amanti del fantasy e appassionati dei classici rpg old style.

Il gioco è rivolto ad un pubblico di età superiore ai 7 anni, il gioco infatti non contiene esplicite scene di violenza.

Piattaforma

Si intende pubblicare il gioco sulla piattaforma Steam.

Localizzazione

Nel gioco è supportata solo la lingua italiana.

Possibili progetti futuri

L'obiettivo è quello di sviluppare in futuro un altro gioco per proseguire con la storia.