

Background (non influisce sull'avventura):

A metà del XIII secolo, l'esercito del regno di Holte è l'unica forza militare ad opporsi all'avanzata dell'impero Garay, che ha ormai conquistato l'intera area scandinava. La famiglia reale del regno di Holte ha ormai radunato l'ultimo corpo dell'esercito nel castello situato in un isolotto dell'area per opporre strenua resistenza ma da lì a poco tutti i soldati saranno sconfitti e la famiglia reale sarà prima imprigionata e poi sterminata.

Trama:

Il giocatore impersona il predestinato erede al trono Aelwith Holte, l'unico superstite a sfuggire all'assalto del castello. Egli non ha più niente da perdere e proverà, dopo mezzo secolo dalla conquista, ad assassinare il Re dell'impero e riprendersi la corona che gli spetta.

Protagonista: Aelwith Holte.

Nell'avventura assumerà un atteggiamento spietato e furtivo, tipico di un assassino. Varcherà l'entrata del castello nascondendosi in una carovana di rifornimenti, ed entrerà in azione nella notte.

Missione del protagonista:

Entrare nel Palazzo Reale, trovare e assassinare il Re. Infine prendere la Corona Reale. L'impresa non sarà facile perché per varcare all'interno del Palazzo e andare da una stanza all'altra dovrà recuperare oggetti, chiavi, leggere indizi e uccidere le guardie.

Sistema di checkpoint:

Il protagonista ha un numero di vite iniziali pari a 3. Vale inoltre la vita 'zero'.

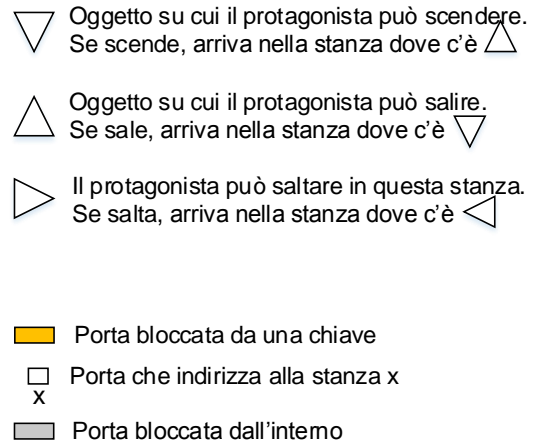
Egli perde una vita se, dopo un combattimento, i suoi punti salute si azzerano oppure quando esegue una determinata azione su un oggetto.

Dopo aver perso una vita:

- se ne ha ancora almeno un'altra riprende il gioco dalla stanza in cui l'ha persa, con la quantità normale di punti salute e con l'inventario intatto.
- se non rimangono vite, il giocatore deve re-iniziare la partita, perdendo i progressi del gioco e ripartendo da 3 vite iniziali.

Mappa: di seguito sono elencate due rappresentazioni delle mappe. La prima ha l'unico scopo di rendere l'idea dell'ambientazione. La seconda indica il collegamento tra le varie stanze.





Descrizione Mappa (omesse le descrizioni). (*) Stanza dove si trova il giocatore a inizio gioco

ID	Nome	Nord	Est	Sud	Ovest
1	Prigione del Castello			6	
2	Altare della Chiesa del Castello			7	
3	<i>non utilizzata</i>				
4	Altare del Re			9	
5	Passaggio segreto Biblioteca Reale – Torre EST			10	
50	Torre EST				
6	Torre OVEST	1		11	
7	Entrata con navata della Chiesa del Castello	2		12	70
70	Passaggio segreto Navata – Prigione del Castello		7		
8	Androne del Palazzo Reale		9	13	
9	Sala Reale	4	10	14	8
10	Biblioteca Reale	5			9
11	Proseguo torre OVEST	6			
12	Piccola area rurale del Castello. Qui vi è la Scuderia	7	13	17	120
120	Scuderia			12	
13	Piazza principale	8		18	12
130	Fondo del Pozzo				
14	Sala da Pranzo del Castello	9		19	
15	Stanza da letto del Castello			20	
16	<i>non utilizzata</i>				
17	Giardino del Castello	12	18		
170	Parte alta di un albero				
18*	Spiazzale del Castello	13			17
19	Cucina e deposito	14			
20	Armeria Reale	15			

Attributi + Tabella Oggetti:

S = Si può salire sull'oggetto

s = Si può scendere dall'oggetto

i = Oggetto ispezionabile

p = Oggetto prendibile

A = Oggetto apribile e in tal caso il protagonista si sposta oltre l'oggetto in questione (senza dare il comando vai)

a = Oggetto apribile e in tal caso contiene altri oggetti

u = Oggetto usabile

e = Oggetto equipaggiabile

l = Oggetto leggibile

m = Oggetto mangiabile

w = Oggetto con cui il protagonista può scontrarsi.

NOTA: Se una stessa porta/portone/scala/grata collega le stanze x e y, essendo visibile da entrambe le stanze, risulta essere duplicata e quindi presente in entrambe le stanze x e y.

NOTA: In grassetto gli oggetti il cui funzionamento è simile a una chiave generica.

ID stanza	ID oggetto genitore	ID oggetto [PK]	Nome	Attributi
1	-1	10	Scala (1-70)	i, S
	-1	11	Chiocciola (1-6)	i, S
	-1	12	Prigioni	i
	-1	13	Cassetto	i, a
2	-1	20	Scultura	i, l
	-1	21	Candelabro	i, p, u
	-1	22	Falcastro	i, p, e
4	-1	40	Trono	i
	-1	41	Statua	i
	-1	42	Gufo	i, p
5	-1	50	Portale (5-10)	i, A
	-1	51	Scala (5-50)	i, S
6	-1	60	Chiocciola (6-1)	i, s
	-1	61	Porta (6-11)	i, A
	-1	62	Fuocherello	i
7	-1	70	Portone (7-12)	i, A
	-1	71	Inginocchiatoio	i
	-1	72	Grata (7-70)	i, A
8	-1	80	Porta (8-13)	i, A
	-1	81	Ritratto	i
	-1	82	Camino	i, s
	-1	83	Statuetta	i
	-1	84	Teca	i, a
9	-1	90	Portone (9-14)	i, A
	-1	91	Porta_a_bilico (9-10)	i, A
	-1	92	Tavolo	i
	-1	93	Sedie	i
	-1	94	Cassetto	i, a
10	-1	100	Porta_a_bilico (10-9)	i, A
	-1	101	Tavolino	i
	-1	102	Statuetta	i, l
	-1	103	Sedia	i
	-1	104	Quadro	i
	-1	105	Cassetto	i, a
	-1	106	Libreria	i

	-1	107	Portale (10-5)	i,A
11	-1	110	Porta (11-6)	i,A
	-1	111	Guardia	i,w
	-1	112	Chiave_palazzo	i,p
12	-1	120	Porta_saloon (12-120)	i,A
	-1	121	Portone (12-7)	i,A
13	-1	131	Statua	i,l
	-1	132	Pozzo	i
	-1	133	Passaggio_fune (13-130)	i,s
	-1	134	Porta (13-8)	i,A
14	-1	140	Portone (14-9)	i,A
	-1	141	Porta (14-19)	i,A
	-1	142	Tavolo	i
	-1	143	Sedie	i
	-1	144	Caffe	i,m
15	-1	150	Re	i,w
	-1	151	Corona	i,p
	-1	152	Portone (15-20)	i,A
17	-1	170	Cipresso (17-70)	i,S
18	-1	180	Carovana	i,a
19	-1	190	Porta (19-14)	i,A
	-1	191	Bancone	i
	-1	192	Cassa	i,a
20	-1	200	Scalino	i,S
	-1	201	Portone (20-15)	i,A
	-1	202	Teca	i,a
130	-1	1300	Passaggio_fune (130-13)	i,S
	-1	1301	Chiave_grata	i,p
120	-1	1200	Porta_saloon (120-12)	i,A
	-1	1201	Cavalli	i
	-1	1202	Guardiano	i,w
	-1	1203	Fune	i,p,u
	-1	1204	Chiave_porta_saloon	i,p
170	-1	1700	Cipresso (170-17)	i,s
	-1	1701	Baccarance	i,p,m
70	-1	700	Grata (70-7)	i,A
	-1	701	Scala (70-1)	i,s
50	-1	500	Scala (50-5)	i,s
	-1	501	Scalino	i,s
	-1	502	Guardia	i,w
	-1	503	Chiave_dorata	i,p
-1	13	130	Ciondolo	i,p,u
-1	84	840	Piuma	i,p,u
-1	94	940	Mappa_palazzo	i,p,l
-1	94	941	Medaglie	i,p
-1	94	942	Chiave_biblioteca	i,p
-1	105	1050	Diamante_grezzo	i,p,u
-1	180	1800	Mela	i,p,m
-1	192	1920	Mandorle	i,p,m
-1	202	2020	Spada	i,p,e
-1	202	2021	Ascia	i,p,e
-1	202	2022	Pugnale	i,p,e

Vincoli legati all'operazione "scendere":

(8) Se si scende da "Camino", si perde una vita.

Vincoli legati all'operazione "prendere":

(4) Se si prende "Gufo Reale", si perde una vita.

(15) Se si prende "Corona" (visibile dopo aver ucciso "Re") si vince il gioco.

Vincoli legati all'operazione "usare":

(2) "Candelabro (spento)" si utilizza dopo aver ispezionato "Fuocherello".

In tal caso diventa "Candelabro (acceso)"

(10a) Dopo aver ispezionato "Libreria", si deve utilizzare l'oggetto "Piuma di Gufo".

Se si utilizzano altri oggetti, si perde una vita.

(10b) "Portale" non visibile fino a quando non si ispeziona "Libreria" e si utilizza "Piuma di Gufo"

(13) "Passaggio fune" non visibile fino a che si ispeziona "Pozzo" e si utilizza "Fune"

Vincoli legati all'operazione "saltare":

(170) Saltando dalla stanza 170, ci si trasporta in stanza 120

Vincoli legati all'operazione "aprire":

(11) "Chiave palazzo" e "candelabro (acceso)", permette di aprire "Porta (13-8)"

(120) Permette di aprire l'oggetto "Porta saloon (120-12)"

(130) "Chiave grata" permette di aprire "Grata (7-70)"

Dimensione inventario: illimitata, ovvero ha una capienza massima pari ad 80 e il numero di oggetti prendibili nel gioco è minore di 80

Oggetti nell'inventario del protagonista (a inizio del gioco): nessuno

Oggetti inutili: Tutti gli oggetti della Tabella Oggetti aventi come unico attributo 'i'

Caratteristiche Protagonista e Nemici:

ID	Nome	Salute	Forza	Salute Max	Forza Max	ID oggetti rilasciati
1	Aelwith Holte	20	5 (senza armi equipaggiate)	illimitato	15	
1202	Guardiano Scuderia	30	1			1203, 1204
111	Guardia Torre OVEST	40	8			112
502	Guardia Torre EST	40	10			503
150	Re	22	13			151

Caratteristiche armi:

ID	Nome	Bonus Salute	Bonus Forza
22	Falcastro	0	+4
2020	Spada	+12	+3
2021	Ascia	+10	+5
2022	Pugnale	+6	+6

Sistema di combattimento:

Nel gioco, il sistema di combattimento si avvia quando il protagonista si vuole scontrare con nemico, cioè quando esegue il comando 'uccidi'. Il funzionamento è descritto di seguito:

Input	Output
Status Protagonista (Salute1, Forza1)	Danno che il Protagonista subisce affrontando il nemico.
Status Nemico (Salute2, Forza2)	

- $0 \leq \text{danno} < \text{Salute1}$
Il protagonista uccide il Nemico ma i suoi punti Salute sono decrementati in quantità pari al danno
- $\text{danno} \geq \text{Salute1}$
Il protagonista è sconfitto dalla guardia. Dunque perde una vita e i suoi punti salute ritornano 20.

Il sistema di combattimento funziona nella maniera seguente: finché uno dei due avversari non muore si tira un dado da 1-15:

- ▽ se il valore del dado è minore o uguale a Forza1 il protagonista infligge al nemico almeno un danno pari a Forza1.
- ▽ se il valore del dado è compreso tra Forza1 e Forza2 si confrontano Forza1 e Forza2:
se $\text{Forza1} < \text{Forza2}$ il protagonista subisce un danno pari al valore del dado.
se $\text{Forza1} > \text{Forza2}$ il protagonista infligge un danno casuale compreso tra le due forze.
- ▽ se il valore del dado è maggiore di Forza2 si confrontano Forza 1 e Forza2:
se $\text{Forza1} < \text{Forza2}$ il protagonista subisce un danno pari alla metà del dado o di Forza2
se $\text{Forza1} > \text{Forza2}$ uno a caso tra il protagonista e il nemico subiscono un danno pari a 1.

Sequenza azioni per finire il gioco:

Il giocatore inizia in stanza 18.

Apri carovana, prendi mela, vai nord, vai ovest, vai nord, vai nord, prendi falcastro, equipaggia falcastro, prendi candelabro, vai sud, vai sud, vai sud, sali quercia, prendi ghiande, salta, uccidi guardiano, mangia mela, prendi fune, prendi chiave porta saloon, apri porta saloon, vai est, ispeziona pozzo, usa fune, scendi passaggio fune, prendi chiave grata, sali passaggio fune

Vai ovest, vai nord, apri grata, scendi scala, sali chiocciola, ispeziona fuocherello, usa candelabro, vai sud, uccidi guardia, mangia ghiande, prendi chiave palazzo, vai nord, scendi chiocciola, sali scala, apri grata, vai sud, vai est, apri porta.

Apri teca, prendi piuma, vai est, apri cassetto, prendi mappa palazzo, prendi chiave biblioteca, leggi mappa palazzo, apri porta a bilico, ispeziona libreria, usa piuma, apri portale, sali scala, uccidi guardia, prendi chiave dorata, scendi scalino, apri teca, prendi pugnale, equipaggia pugnale, vai nord, uccidi re, prendi corona.