

KEEMAR

THE GAME

INTRO

Il gioco è fondamentalmente un action **RPG** in terza persona ambientato in un mondo medioevale/fantasy, ricco di paesaggi aperti, dungeon ed edifici al chiuso.

Lo storyboard si basa sui libri di [Keemar](#) e ripercorre le vicende del protagonista, il paladino **Reogard**, che dovrà esplorare un mondo aperto, combattere con nemici di diverso tipo e taglia, utilizzando armi da mischia e da distanza, oltre a poter fare uso di scudi e di magie.

- Spade ad una mano e spadoni a due mani
- Asce e martelli, ad una o due mani
- Archi e balestre
- Magie uniche del protagonista
- Magie derivare da pergamene ed oggetti magici
- Utilizzo di scudi e schivate

Saranno presenti sessioni di combattimento con “boss” e “mini-boss”, sessioni di cinematiche sottotitolate e un sistema di dialogo a scelte multiple.

Il gameplay è fortemente influenzato dall’aspetto narrativo della storia su cui si basa. Lo scopo finale del gioco sarà giungere allo scontro finale con il **Negromante Morgenshein** che metterà luce sul passato del paladino e le origini delle sue capacità.

Il mondo di gioco:

Lo sviluppo del mondo di gioco pone le sue fondamenta sulla ricostruzione di ambienti realmente esistenti e visitabili anche nella vita reale. Luoghi come [Rocca Varano](#), il [Castello Magalotti](#), la [Rocca Borsessa](#) sono solo alcuni dei luoghi realmente esistenti in cui saranno ambientate le vicende del gioco.

Il gameplay seguirà il filo logico della storia principale, le mappe saranno aperte in modo graduale nel momento in cui il giocatore avrà completato la quest della storia principale che riguarda una specifica

mappa. Oltre a seguire il path della storia principale, ogni mappa presenta delle sotto quest inventate ad hoc che esulano dalla storia dei libri.

Una volta sbloccate le mappe, esse saranno percorribili anche a ritroso e sarà possibile esplorare di nuovo gli ambienti già visitati e completare le sotto-quest presenti in quella zona.

Il passaggio tra una mappa e l'altra presenta dei caricamenti, dunque non si può definire un vero e proprio gioco open-world.

Le diverse sessioni di gioco sono intermezze da cinematiche in real-time che raccontano in modo specifico le vicende e i legami tra i vari personaggi, che sarà sempre un aspetto fondamentale del gioco.

Molto marcata è la componente **RPG**, ovvero la possibilità di potenziare il personaggio, fare esperienza e salire di livello, indossare abiti ed oggetti con diverse proprietà e spendere punti esperienza su un albero di skills legate al “**Dono**” del protagonista, ovvero la sua capacità soprannaturale del tutto unica che lo rende abile all'uso di diversi tipi di magie.

Da definire:

Il personaggio potrà eseguire manovre *stealt* che lo aiuteranno a superare determinati punti del gioco.

La possibilità di *Crafting* è già applicabile al gioco ma non ancora implementata.

La possibilità di potenziare le armi e gli oggetti in possesso del giocatore, con pietre e rune da inserire negli oggetti.

Rendere il gioco un vero open-world con le zone della mappa caricate in modo asincrono durante il gameplay dunque senza stacchi tra una zona e l'altra.

DESCRIZIONI PERSONAGGI

Reogard (Umano - Ex-Paladino)

E' il personaggio principale, alter-ego del giocatore.

Ex-Paladino, agile e forte, abile con spada e armi in generale.

Presenta una profonda ferita all'occhio sinistro che l'ha reso cieco da quell'occhio.

La cicatrice gli fu inferta in uno scontro con una *Belva Oscura* durante la fuga dalle prigioni dei Nani. In quell'occasione, nella fuga fu aiutato dall'amico **Petalo Nero**. Da quel giorno **Reogard** tenta di coprire la sua ferita con un panno avvolto sulla fronte che cala sulla parte sinistra del volto o all'occorrenza con una ciocca di capelli.

NOTA: La fuga dalle prigioni dei nani rappresenta il primo capitolo/livello del gioco.

Attraverso la cicatrice viene emanata una flebile luce pulsante che sembra provenire da dove in origine c'era il bulbo oculare. Questa peculiarità gli permette di sprigionare una luce accecante che al suo volere esplode e si espande da tutto il suo corpo accecando e stordendo i nemici per alcuni secondi. La sua esplosione di luce sembra essere letale per i “non morti” che si polverizzano quando investiti dalla luce. *Questa caratteristica, nel gioco sarà estesa in modi diversi, potendo migliorare questo potere su diversi rami di crescita, partendo da quello di base dell'esplosione che stordisce i nemici per alcuni secondi, fino ad arrivare ad un'esplosione che provoca danni ai nemici nelle vicinanze.*

Per esempio tra le skill ci sarà un ramo dei potenziamenti che implica un attacco dalle mani,

da cui può fuoriuscire una sorta di “fiamma bianca di luce” che brucia gli avversari, oppure una palla di luce come una specie di “palla di fuoco bianco”.

Anche il ramo delle difese avrà origini dallo stesso potere, come lo scudo di protezione fatto di luce... Per non snaturare troppo il personaggio, il potere del paladino deriverà sempre dal potere della luce, chiamato **Dono**.

NOTA PER CHI HA LETTO I LIBRI: All’inizio, durante la fuga dalle prigioni nel primo livello del gioco, Reogard non ha la cicatrice.

Durante il primo capitolo del gioco, dopo una serie di nemici minori, il giocatore affronterà una Belva Oscura nei condotti fognari di Incudine, dopo essere uscito dalle prigioni dei Nani. Il giocatore dovrà superare questo “mid-boss” fino a ferirlo (quando la barra dell’energia della Belva Oscura sarà al 20%, essa sferrerà il colpo che sfigurerà Reogard che uscirà dallo scontro ferito, senza l’occhio). Petalo Nero finirà la Belva e porterà in salvo Reogard.

Altra caratteristica unica del **Reogard** dei libri sta nel fatto che le sue ferite si rimarginino quasi istantaneamente, con la sola eccezione della ferita all’occhio. Dopo uno scontro, anche le sue ossa di riassestano e si risaldano dopo pochi secondi. Nel gioco non lo si può rendere immortale ma questa è una caratteristica basilare per rendere il protagonista particolarmente refrattario alla morte.

Innamorato di **Amion**, altro personaggio principale della storia con cui è cresciuto sin da bambino. **Reogard** è mosso dal solo sentimento che prova per **Amion** a prescindere dal destino di tutti gli altri esseri viventi del mondo. Prima di decadere come Paladino, **Reogard** fu costretto ad allontanarsi da **Amion** per volere dei suoi “padroni”. Essendo un Paladino ha dovuto obbedire al volere di chi serviva.



Amion (Elfa)

Donna di origini elfiche, lunghi capelli biondi e occhi azzurri, orecchie a punta che si intravedono tra i capelli. Lineamenti morbidi e perfetti. Dolce e premurosa di natura ma che all'occorrenza può mostrarsi forte e decisa. Una donna di una bellezza disarmante ma da un carattere che sarebbe saggio non contrariare mai. Ogni uomo che la osserva rimane rapito dalla sua perfezione estetica e dal suo carattere selvaggio e indomabile.

Amion possiede abilità magiche devastanti che durante la storia sembra derivino da un Demone che risiede in lei. In realtà, al termine dei libri, verrà svelato che non è così.

Amion ricambia l'amore di **Reogard** in egual modo, anche se all'inizio della storia prova un forte risentimento per l'abbandono che **Reogard** è stato costretto a compiere nei suoi confronti.

Petalo Nero (Umano - Assassino)

Un assassino infallibile. Molto abile con tutti i tipi di armi da taglio, specialmente coltelli. Fuggito dalla gilda degli assassini *La Rosa del Deserto*, per seguire il suo amico **Reogard** che, quando si conobbero, molti anni prima delle vicende del libri, gli risparmiò la vita. E' considerato come un traditore e nemico giurato dai suoi ex-compagni della gilda degli assassini.

Il sentimento di **Petalo Nero** nei confronti a **Reogard** è morboso, un legame di devozione che rasenta l'infatuazione. Odia profondamente **Amion** che vorrebbe uccidere alla prima occasione, cosa che non può fare senza far allontanare per sempre **Reogard** da lui .

Ha la peculiarità di essere muto e il suo viso non viene mai mostrato nella sua interezza.



Nell'immagine tratta dal fumetto, durante l'iniziazione dell'assassino, gli anziani della *Rosa del Deserto* tagliano la lingua a Petalo Nero.

Si confonde con le ombre e riesce a muoversi senza emettere il minimo rumore. Indossa una pelliccia di *Belva Oscura* che gli dona la capacità di mimetizzarsi alla perfezione in presenza di poca luce e divenire un nemico letale per chiunque.

Il suo modo di muoversi tra le ombre sembra provenire da una sorta di magia che gli permette di sparire completamente nell'oscurità per riapparire fuoriuscendo anche dalla parte opposta.

Morgenshein (Elfo - Negromante)

E' il potente negromante della storia. E' forse la figura più potente di tutte. Colui che muove i fili di tutte le vicende raccontate nei libri.

Possiede il potere di far risorgere i morti e farli combattere al suo fianco. In alcuni casi può prendere il controllo anche di persone non ancora morte e farle agire come burattini a suo comando, presumibilmente le più deboli in spirito e volontà.

Possiede molte capacità oscure tra cui quella di controllare anche le ombre a proprio piacimento che a loro volta possono attaccare i nemici.

Esteriormente si presenta come un elfo alto e magro, sottili labbra rosso/porpora che risaltano sulla sua carnagione molto chiara, lunghi capelli celesti che cadono sulle spalle, orecchie a punta e occhi da gatto color rosso rubino. Veste di nero e porta con sé due spade incrociate sulle spalle. Infatti non è solo abile con la magia oscura ma anche con le armi da taglio che però usa raramente.

Il suo scopo è stato sempre quello di poter elevare la posizione dei reietti come lui, coloro che sono sempre stati visti come mostri, emarginati dalla collettività di Keemar, costretti a vivere nel sottosuolo. **Morgenshein** vuole trasformare tutti gli esseri viventi di Keemar in morti ambulanti al suo comando, donandogli a suo dire, l'immortalità.

Jurkkek (Mezz'Orco)

Il Re degli orchi. Metà umano e metà orco. Meno curvo nella postura rispetto ad un orco normale, il che lo rende leggermente più alto rispetto ai suoi simili.

La sua origine meticcica fa sì che le sue zanne siano più piccole e meno vistose rispetto ad un normale orco e la sua pelle meno scura/verdastra. Le sue origini lo rendono sempre in preda al timore che qualche suo simile non lo reputi degno del ruolo che ricopre. Guardingo e cruento, sempre pronto ad uccidere chiunque. Feroce assassino anche tra i suoi simili. Pronto ad attaccare per un semplice sgarbo o solo nell'eventualità che la sua leadership possa essere messa in discussione.

Possiede la capacità di poter invocare "Gli Spiriti degli Avi" ogni qual volta gli serva un aiuto in uno scontro. Essi sono una sorta di fantasmi molto potenti che attaccano il nemico e che donano all'evocatore il favore della vittoria nella battaglia.

Si alleerà presto con **Morgenshein** per poter schiacciare tutte le altre razze. Teme e ammira profondamente le capacità oscure del Negromante ma allo stesso tempo lo odia e vorrebbe distruggerlo. Più avanti nella storia diverrà un burattino "non morto" sotto il comando di **Morgenshein**.

Molydeus (Umano-posseduto)

E' l'uomo in cui risiede il Demone evocato da **Morgenshein**.

In principio è un uomo semplice, poco più di un anonimo servitore soggiogato dai poteri forti. Anche lui al servizio degli stessi padroni per cui **Reogard** ha prestato servizio come Paladino per molti anni.

Il destino ha voluto che il suo corpo fosse il raro involucro adatto a poter contenere un Demone. **Molydeus** sa bene che nel suo corpo cova un Demone. Si sottopone al rito di **Morgenshein** volontariamente. Con la promessa dell'immortalità **Morgenshein** compie su **Molydeus** un rituale di evocazione che gli farà soffrire dolori indicibili. **Molydeus** diverrà così il portatore di un essere dal potere sconfinato, difficile da contrastare persino dallo stesso **Morgenshein** a cui si ribellerà in più di un'occasione. A dimostrazione che l'evocazione dei

Demoni per i propri scopi personali non è mai una buona mossa per nessuno, neanche per il più grande Negromante che la storia abbia mai visto.

Molydeus possiede il dono di poter assorbire ricordi, nozioni e poteri da chi uccide bevendone il sangue. Durante questo rito riesce a vedere a ritroso i momenti più significanti della vita di coloro i quali si sta nutrendo. Può carpire e fare sue anche le capacità magiche di chi uccide e può imparare nozioni dai libri semplicemente sfiorandoli con le dita.

Lothori (Umano-Mago)

Il mago più potente di Keemar e un elemento di spicco nella società di Keemar.

Uno dei “padroni” a cui si fa riferimento a riguardo di **Reogard** e **Molydeus**.

Nella storia originale **Lothori** ha un ruolo *importante e marginale allo stesso tempo*, ovvero, è un personaggio che viene menzionato spesso, di cui le azioni sono alla base del background generale, ma la sua presenza effettiva durante lo svolgimento della storia è marginale, appare poco durante la storia e muore senza compiere azioni particolari. Questo è uno degli aspetti saranno rivisitati nel gioco.

In passato **Lothori** riuscì ad eliminare un Demone chiamato *il Divoratore*, insieme all’aiuto di altri, maghi e negromanti.

Infatti quello di **Molydeus** non è il primo Demone che calpesta le terre del piano dimensionale di Keemar. Molti secoli prima delle vicende raccontate nei libri e molti secoli prima della nascita di **Reogard**, fu evocato il *Divoratore*. **Lothori** fu l’unico in grado di annientare il Demone, seppur con l’aiuto di altri, tra i quali, i negromanti.

A differenza dei libri, nel gioco **Lothori** avrà un ruolo più attivo.

Irgendin (nana)

E’ la Generalessa dei Nani.

Incudine è la Capitale dei Nani, un territorio circondato da alte mura impenetrabili. Le mura di **Incudine** rappresentano le difese dei territori di Keemar sul versante della **Terra degli Orchi**.



Nella foto, un concept di Irgnedin.

Irgendin è una nana guerriera molto temuta, essa è la **Generalessa** al comando dell’esercito dei nani, chiamato **// Martello Spezzato**. Combatte con un’ascia magica molto potente.



Nella foto l'ascia di Irgnedin in game.

Irgendin odia profondamente **Reogard** dal giorno in cui egli riuscì a fuggire dalle sue prigioni. La fuga di **Reogard** fu un affronto nei riguardi di **Irgendin** che mise in cattiva luce la Generalessa agli occhi dei suoi sottoposti. Per questo motivo il territorio dei Nani è terra off-limits per **Reogard**, territorio nel quale evita di passare se non per motivi vincolanti, per non incorrere nel rischio che venga catturato, torturato ed ucciso dalla Generalessa. Durante la storia dei libri, il Re dei Nani viene ucciso ed **Irgendin** diviene temporaneamente la Regina dei Nani, anche se per pochi istanti prima di essere eliminata anch'essa da **Jurkkek**.

Per forza di cose, nel gioco **Irgendin** dovrà essere affrontata ed eliminata dal player, quindi da **Reogard**.

STORIA (attenzione Spoiler Libri)

ADATTAMENTO ROMANZO --> GIOCO

Per adattare la storia al gameplay di gioco con visuale in terza persona, alcuni fatti avvenuti nella storia originale dovranno essere forzatamente modificati.

Il giocatore dovrà affrontare i suoi nemici anche se nella storia originale alcune vicende sono accadute non alla presenza di Reogard.

La storia narra di un Paladino decaduto che dovrà confrontarsi con Demoni, Orchi, Nani e Negromanti, passando per diverse quest, fino allo scontro finale con il negromante più potente di tutti, spesso chiamato semplicemente **Il Negromante**, ovvero **Morgenshein**.

Il Negromante è affiancato da Demone nel corpo di **Molydeus** da lui evocato e cavalca un drago composto da ombre simili a fumo nero.

ATTENZIONE SPOILER STORIA:

Reogard, il Paladino protagonista della storia e alter-ego del giocatore, possiede delle capacità straordinarie derivate dal Demone che cova il lui. Fondamentalmente si può asserire

che anche **Reogard è in realtà un Demone** la cui “bramosia di sangue” è sopita dall’amore che prova per **Amion**. Possiamo definire **Reogard** come un Demone con una coscienza. Nella storia dei libri **Reogard** e i suoi amici non conoscono la vera natura dei suoi poteri. Anche nel gioco, la presenza del Demone che cova in **Reogard** non verrà svelata subito.

Durante il gioco **Reogard** potrà utilizzare svariate abilità legate all’essere soprannaturale che risiede in lui. Tutte le sue abilità derivano dalla luce. Non può definirsi un mago, ma potrà eseguire diversi tipi di magie legati al potere donatogli dal Demone. Il giocatore potrà sbloccare e potenziare le sue capacità spendendo i punti esperienza che accumulerà durante il gioco. Potrà scegliere quali abilità sbloccare su un albero di skills.

Lo scopo finale del giocatore sarà quello di affrontare il **Negromante Morgenshein**.

Nella storia dei libri così come nel gioco, **Morgenshein** vincerà la battaglia finale.

Sarà dunque il nemico del player ad uscire vittorioso dallo scontro.

Reogard non morirà ma il Demone che risiedeva in lui verrà estirpato ed imprigionato.

Come nei libri, il gioco percorrerà le stesse gesta di **Reogard** e **Morgenshein**.

La battaglia finale sarà divisa in due parti, il primo vedrà lo scontro tra **Reogard** e il Demone che affianca **Morgenshein, Molydeus**.

Superato lo scontro con **Molydeus**, si passerà al secondo scontro, ovvero il confronto con **Morgenshein** in persona.

Vincere lo scontro con **Morgenshein** non vuol dire ucciderlo, ma semplicemente non essere uccisi. Terminato lo scontro con **Morgenshein** il gioco finirà, il protagonista verrà liberato dal Demone che lo “possedeva” ma **Morgenshein** avrà vinto comunque la sua battaglia.

Ovviamente perdere la battaglia con **Morgenshein** significa morire insieme al Demone.

Ad inizio gioco, nel primo capitolo ambientato nei sotterranei di **Incudine**, il giocatore avrà a disposizione solo una spada semplice e non sarà in possesso dei suoi poteri.

Solo dal secondo capitolo in poi **Reogard** potrà usufruire del **Dono**, inizialmente in forma base, ovvero la luce accecante che si espande dal suo corpo come un’esplosione che stordisce i nemici che si trovano nelle immediate vicinanze del giocatore, senza ucciderli. Tutti i poteri utilizzati da **Reogard** hanno un periodo di “ricarica” migliorabile con i punti esperienza in versione I (base) II e III.

Il gioco sarà diviso in Capitoli.

Inizio - Dal Romanzo al Gioco

Il gioco inizia con **Reogard** si trova prigioniero nella prigione dei Nani.

Con l’aiuto di **Petalo Nero** riuscirà a fuggire dalla cella in cui era rinchiuso.

Il personaggio di **Petalo Nero** è un “*companion*” del protagonista con una AI propria che lo accompagnerà per un breve lasso di tempo, dall’uscita della cella a poco dopo, facendo strada al paladino, lasciando una serie di cadaveri lungo la strada che indicherà la giusta via da seguire lungo i condotti fognari della città.

Questo fino a quando **Reogard** verrà inevitabilmente colpito dalla Belva Oscura che gli procurerà la ferita all’occhio e lo farà stramazzone al suolo svenuto, come nel libro.

Nel momento in cui **Reogard** perderà i sensi a causa dell’attacco della Belva Oscura, sarà concluso il capitolo introduttivo. Una breve cinematica mostrerà **Petalo Nero** che finisce la belva e prende **Reogard** sulle spalle, come nel fumetto. **Petalo Nero** porterà **Reogard** fuori da **Incudine** anche se ormai sfigurato.

Il secondo capitolo riprende con una narrazione avanti di cinque anni da questo episodio.

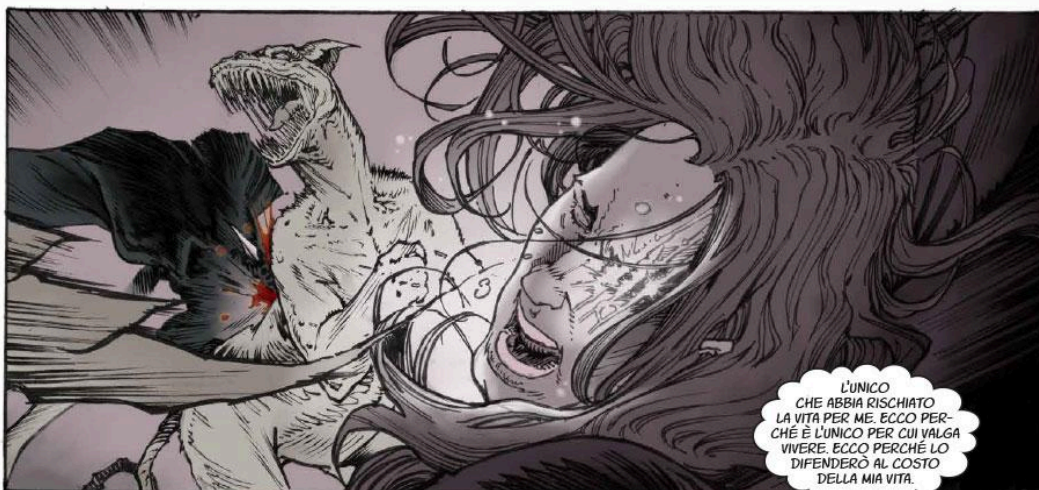
Durante la fuga del primo capitolo il giocatore dovrà affrontare solo nani, armati di asce, spade e armi contundenti. Nulla di troppo complicato, per dare la possibilità al giocatore di prendere confidenza con i comandi del gioco. Questo fino alla scena dove incontrerà la Belva Oscura. Durante il tragitto il giocatore potrà raccogliere altri tipi di armi, seppur sempre “base”, come asce e altre spade.

Petalo Nero ha la capacità di sparire e riapparire tra le ombre, dunque, come detto, poco dopo l'uscita dalla cella esso sparirà per proseguire davanti al giocatore.

Tutto il primo capitolo si svolge al chiuso, da prima nelle prigioni per poi passare nei stretti condotti sotto la città di **Incudine**, la città dei nani.

Pur essendo **Incudine** la città dei nani, le prigioni sono a misura d'uomo, a differenza delle abitazioni della città. Questo perché nelle prigioni possono essere rinchiusi persone di qualunque razza.

Durante le storie narrate dai libri, avvengono due fughe dalla prigione dei Nani da parte di **Reogard**. Quella che interessa il capitolo introduttivo del gioco è la prima fuga, avvenuta qualche anno prima del “presente” in cui si svolgono le vicende narrate dal libro. Nella storia dei libri questa fuga viene citata spesso tra i dialoghi dei personaggi ma non avviene durante l'arco temporale del romanzo.



Nell'immagine (tratta dal fumetto), si vede la Belva Oscura che colpisce Reogard procurandogli la perdita dell'occhio. Anche nel fumetto questa scena viene raccontata con dei flashback di Petalo Nero che racconta di eventi passati. Nel gioco invece, come detto, questo sarà il primo capitolo da giocare. Nella vignetta si vede anche Petalo Nero che ferisce a morte la belva dopo che essa ha sfigurato il paladino.

Alla fine di questa “missione” il gioco inizierà dalle vicende narrate nel libro. Al termine del capitolo introduttivo ci sarà una scritta “cinque anni dopo...” che farà intendere che dalla fuga dalle prigioni sono trascorsi cinque anni, come nella storia originale del romanzo.

In seguito **Reogard** verrà imprigionato per una seconda volta, trattenuto nelle stesse prigioni dalle quali fuggirà di nuovo, ma quella è un'altra storia che avverrà in un altro capitolo.

GAMEPLAY

(per la maggior parte è da riprogettare)

- I controlli del personaggio guidato dal player, **Reogard**, si basano sui tipici controlli dei giochi del genere.

Da PC si potrà usare sia l'accoppiata tastiera/mouse sia il Joypad.

Q/E (L1 R1 sul Joypad) sono i tasti con cui si può navigare tra i diversi elementi del menu.

AWSD per i movimenti da tastiera

MouseSX per l'attacco (attacco combo consequenziale)

MouseCentrale per l'attacco secondario (attacco pesante)

MouseDX per la difesa

Spazio per rotolare

(da riprogettare, probabilmente gli attacchi con spade da distanza non saranno automatici ma attivabili a discrezione del giocatore, con un apposito tasto)

Gli attacchi automatici (cioè il protagonista rivolge il suo attacco ad un nemico specifico) sono concepiti con un calcolo della distanza tra il player e il suo nemico.

Attraverso un sistema di **SoftLock**, durante un combattimento in mischia, se il player si troverà ad una determinata distanza da un nemico, su di esso apparirà una particolare icona con il simbolo del tasto da premere per compiere un attacco mirato a quel nemico. Premendo l'apposito tasto verrà effettuato un attacco che sarà differente a seconda della distanza player/nemico.

Mentre un nemico agganciato (**Hard-Lock**) è evidenziato con un cerchietto grigio.

Quando si usa l'**Hard-Lock** su un nemico, il **Soft-Lock** sarà disabilitato.

(da rivedere per renderlo conforme con l'uso del joypad)

Tasti da **1** a **5** per selezionare il **Dono** da utilizzare

Oppure si potranno ciclare i **Doni** con i tasti **Q/E (L1 R1)**.

C (o apposito tasto del Joypad) per usare il **Dono** selezionato.

Tasti da **6** a **0** per selezionare l'*oggetto veloce* da utilizzare

E per usare l'oggetto selezionato

TAB per agganciare un nemico e tenerlo sempre a schermo.

Rotellina del Mouse per zoommare la telecamera.

- Può interagire con oggetti come porte, leve ed altri elementi ambientali, può aprire casse e scrigni (tasto **F**).
- Può usare sia armi ad una mano che a due mani.

- La sua capacità speciale è chiamata semplicemente **Dono** e raggruppa una serie di abilità che gli permettono di sprigionare magie derivate dal potere del Demone che cova in lui.
- Possiede due capacità fisiche di difesa: esso può “rotolare” per schivare gli attacchi oppure porsi in stato di difesa, parando i colpi ricevuti, sia imbracciando uno scudo o anche senza.
- Il giocatore potrà raccogliere *oggetti* e porli nell’inventario. Oltre che alle armi e i suoi poteri di base, esso potrà utilizzare anche pergamene monouso di vario genere, per esempio potrà scagliare incantesimi di attacco e difesa di diverso tipo utilizzando oggetti speciali.
- Nel gioco sono presenti alcuni oggetti utilizzabili più volte, con una propria ricarica di energia per essere riutilizzati. Essi sono utilizzabili come oggetti veloci (slots da 6 a 0) ma non verranno distrutti al loro uso come gli oggetti monouso, bensì partirà una ricarica automatica.

UI IN GAME (da definire)



La UI del player mostra tre barre in alto a sinistra che rappresentano:

- L'energia vitale (rossa)
- La stamina (gialla)
- Il Dono (bianca celestina)

Energia vitale HP (Health Points)

L'energia vitale del player, come narrato nei libri, si ricarica automaticamente. Le ferite guariscono da sole, anche quelle più profonde e teoricamente mortali. Essa sarà ricaricabile più velocemente tramite l'uso di pozioni di cura ma con il passare del tempo essa si ricaricherà anche da sola.

Il palyer non sarà ovviamente immortale, se la sua Energia Vitale giungerà a zero, morirà come chiunque altro.

Stamina

Il player ha di default una capienza di stamina massima di 100.

Anche la stamina si ricarica automaticamente e può essere "ampliata" temporaneamente con l'uso di cibo e bevande (e alcune pozioni).

Attenzione, questo non significa che mangiando si ricaricherà la Stamina attuale.

Semplicemente, mangiando la barra della Stamina massima accumulabile sarà più lunga.

Esempio:

Quando il player mangia un tozzo di pane, la sua **stamina massima** sarà ampliata temporaneamente di 20 unità e sarà pari a 120 ma la stamina attuale rimarrà invariata e bisognerà attendere che si ricarichi da sola fino a 120.

Se per esempio il player mangia nel momento in cui ha Stamina 40, essa rimarrà 40.

La barra della Stamina si ricaricherà sempre alla stessa velocità ma dopo aver mangiato, si potrà usufruire di maggiore autonomia nelle azioni fisiche, come la corsa e i combattimenti che consumano Stamina. L'effetto del cibo sparirà dopo tot secondi a seconda di cosa si è mangiato.

L'effetto di cibo e bevande è cumulabile fino ad un massimo di 200, ovvero il doppio del normale. Se il player mangia abbastanza da avere Stamina 200, Reogard si rifiuterà di mangiare ancora.

Il Dono

Le magie di **Reogard** derivate dal **Dono** utilizzano la stessa fonte/barra di energia. Vale a dire che se il player usa una magia consumando tutta la barra del **Dono**, non potrà usarne altre fino a che tale barra non si sarà ricaricata il minimo necessario per effettuare un'altra magia.

Ogni magia consuma un tot di energia a seconda del livello e del potere della stessa.

Questo implica un certo livello di strategia nell'uso del **Dono**. Se per esempio il player avrà abbastanza energia per un doppio attacco consequenziale, potrà prima usare il **Dono** per tramortire e in un secondo attacco espandere la sua energia per polverizzarli. Al contrario, se usasse subito il **Dono** con un effetto distruttivo, esso non avrà lo stesso effetto.

Allo stesso modo, alcuni incantesimi esterni (pergamene ed oggetti magici) avranno la capacità di amplificare il consequenziale attacco con un **Dono**.

Oggetti e incantesimi sulla UI (provvisorio, da rivedere)

Sulla UI sono presenti 5 slot per gli *oggetti veloci* e 5 per i **Doni**.

Questi dieci slot sono gestibili tramite il menu del giocatore che potrà scegliere quali oggetti/doni applicare ai diversi slot a disposizione selezionandoli e premendo il tasto numerico corrispondente. All'apertura del menu, i dieci slots della UI principale saranno sempre visibili (anche ad inventario aperto).

Gli *oggetti* saranno trascinabili dall'inventario ai cinque slot degli *oggetti*
I **Doni** saranno trascinabili dall'albero dei **Doni** ai cinque slot dei **Doni**.

CAPITOLO 1 (capitolo introduttivo)

Il player si trova in una cella al piano inferiore delle prigioni di Incudine, costruite su due piani. Il player inizia con la barra dell'energia vitale già parzialmente consumata e come primo passo dovrà trovare qualcosa che ricarichi le sue forze.

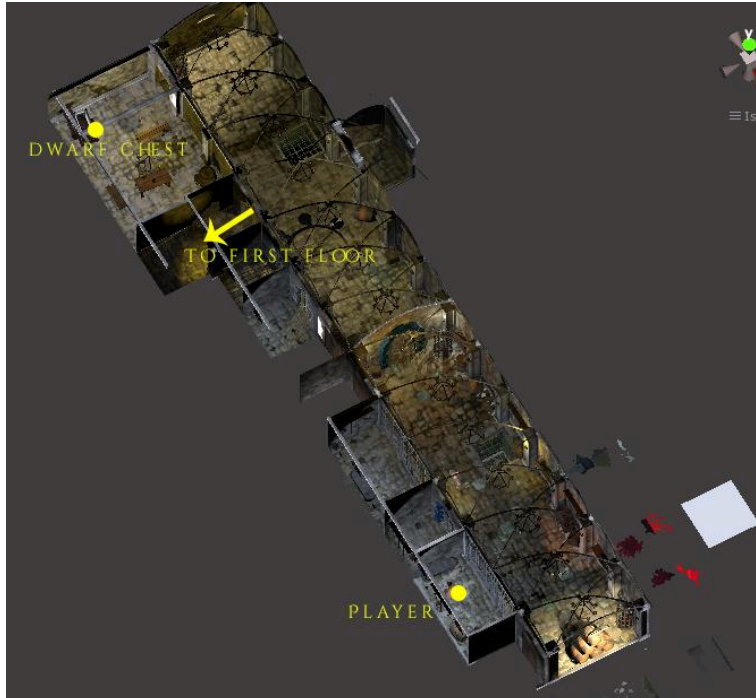
Ad inizio gioco esso non possiede nessun potere straordinario e la sua energia non si ricarica autonomamente.

La cella da dove si inizia ha la porta socchiusa, il player può semplicemente spingere la porta ed uscire.

Appena fuori dalla cella ci si trova in un corridoio dove sono sparpagliati dei cadaveri di nani, segno del passaggio di Petalo Nero.

Come prima "quest" il player dovrà trovare una chiave su uno dei cadaveri lungo il corridoio (alternativamente, la stessa chiave si può trovare all'interno di una delle chest presenti nelle stanze di ristoro dei Nani).

Questa chiave apre un forziere che si trova nelle stanze delle guardie. All'interno del forziere si trova del cibo (che ricarica l'energia) e una piccola spada. Le stanze delle guardie si trovano alla fine del corridoio, poco dopo l'accesso al piano superiore (che il player non dovrà imboccare prima di aver aperto il forziere. Se il player prova ad andare al piano superiore senza prima trovare il forziere, dovrà affrontare i nemici che incontrerà a mani nude e con la barra d'energia non ricaricata, dunque sarà praticamente impossibile vincere uno scontro con dei nani corazzati).



Nella foto si vede il corridoio iniziale ancora in costruzione dove vengono evidenziati alcuni punti focali del gameplay

Fine antepima Kemar GDD