Corsairs Compass

Il libro del gioco



Bozza 0.2 · ottobre 2026

Indice

Benvenuto, capitano 4

Il mondo 6

I personaggi 10

Il ciclo del pirata 18

Navigare 22

Combattimento 26

La flotta 28

Il porto 32

Il menu del porto 38

La vita del porto e le imprese 42

Isole e tesori 46

Nemici e mostri 50

Equipaggio e ricerche 56

Oro, Perle e il negozio 58

Carriera del capitano 62

La rotta: cosa arriva e quando 64

Come lo chiamiamo? 66





Capitolo 1

Benvenuto, capitano

Corsairs Compass è un'avventura piratesca per telefono, in **3D cartoon con visuale isometrica**. Parti dal tuo porto, salpi verso un arcipelago sempre diverso, combatti navi nemiche, scavi tesori e torni a casa per spendere il bottino in navi, potenziamenti ed edifici.

Ogni viaggio dura **3–8 minuti** e si gioca con una mano. Il gioco cresce invece per settimane: nuove navi, zone più pericolose, mostri marini, fino al leggendario Kraken.

L'ambientazione

Caraibi immaginari, **età d'oro della pirateria (1650–1730)**, in chiave fantasy leggera:

- niente tecnologia moderna;
- sono ammessi serpenti marini, navi fantasma, mappe maledette e un Kraken;
- violenza stilizzata e niente sangue, adatto a un pubblico **13+** (classificazione PEGI 7).

Le quattro regole del gioco

Pilastro	Cosa significa
Navigare è piacevole	La nave ha peso, inerzia e scia. Virare bene è un'abilità, non un dettaglio
Rischio contro ricompensa	Più resti in mare, più guadagni, ma più rischi di perdere il bottino
Sessioni brevi, progressione lunga	Un viaggio in pochi minuti, una carriera da capitano lunga mesi
Chi paga va più forte	Le Perle fanno progredire più in fretta, ma tutto si ottiene anche giocando gratis

> **Come leggere questo libro.** Accanto a ogni funzione c'è la fase in cui arriva: MVP è la prima versione giocabile, V1 il gioco completo, V2 i contenuti a lungo termine.

Piattaforme

- Android MVP, iOS V2.
- Solo in orizzontale.
- Inglese e italiano MVP, altre lingue V2.
- Gioco **per giocatore singolo** e **offline**: Internet serve solo per acquisti, pubblicità e salvataggio cloud.



Capitolo 2

Il mondo

> *Le isole non stanno ferme. Segui la Bussola e scopri su cosa poggiano.*

Nota: i nomi propri di questo capitolo e del prossimo sono proposte, in attesa di conferma.

L'Arcipelago Errante

Nel mondo di *Corsairs Compass* le isole **scivolano** lentamente sul mare. Per questo ogni viaggio mostra un arcipelago diverso: l'isola che ieri stava a destra, oggi sta un po' più a sinistra. Perché si muovano è un mistero, e il gioco lo svela a poco a poco.

Il tono è quello dell'avventura piratesca: **70% meraviglia e pericolo, 30% ironia** nei dialoghi.

La Bussola e Ago

Il capitano riceve in dono una **Bussola d'ottone** che non indica il nord: indica **ciò che il suo proprietario desidera di più**. Spesso è un tesoro; a volte è molto di più.

Nella Bussola vive **Ago**, uno spirito minuscolo, brontolone e leale. Ama i tesori, odia vento, pioggia e pesci, e commenta ogni viaggio. È la voce guida del gioco.

> "Per di là. No, per di là. Ti sto indicando, non ti sto consigliando." — Ago

Le quattro fazioni

Nessuna reputazione obbligatoria, nessuna scelta che chiuda contenuti: il capitano è libero. Le fazioni spiegano **chi sono i nemici** e dove li incontri.

Fazione	Chi sono	Nemici	Dove
Marina Reale	Uniformi blu, bandiera con la corona. Pattuglia le rotte "per proteggerle"	Cutter MVP, Fregate V1	Ovunque, soprattutto Rotte Blu e Forte Corona
Lega del Sale	Mercanti e armatori, bandiere gialle e bianche. Contano solo i profitti	Mercantili MVP	Tutte le zone, Mercato del porto
Fratelli della Risacca	Pirati teatrali e cortesi: si presentano prima di sparare	Capitani rivali V1	Barriera dei Sussurri, Rotte Blu, Mare dei Tuoni
Custodi della Marea	Ordine mistico di Porto Conchiglia. Avvisano, poi respingono	Serpenti marini V1, navi fantasma V2	Barriera (di notte), Mare dei Tuoni

Sopra tutti, senza fazione, dorme **il Kraken**: la creatura su cui poggia l'arcipelago. Temibile, ma non malvagio.

I luoghi

Porto Salmastro è casa tua: case colorate attorno a una baia riparata, un molo di legno e un faro bianco e rosso. Gli edifici del porto (Cantiere, Officina, Taverna, Biblioteca, Mercato, Forziere, Faro) sono i luoghi dove incontri i personaggi.

Il mare si divide in cinque zone, sempre più pericolose:

Zona	Livello	Atmosfera	Fase
Acque Chiare	1	Acqua turchese, mercantili, pattuglie di cutter. Qui si impara	MVP
Barriera dei Sussurri	4	Coralli rosa, scogli, brezza che sussurra nomi. Notti con serpenti	V1
Rotte Blu	8	Acque indaco, boe e fari della Marina	V1
Mare dei Tuoni	12	Cielo grigioverde, fulmini, navi fantasma	V2
Abisso del Cuore	16	Acqua nera, luci azzurre, gorghi come un battito	V2

Isole speciali da scoprire:

- **Forte Corona** V1: fortezza bianca della Marina; abbatti la torre e si apre un forziere grande.
- **Porto Conchiglia** V1: villaggio di conchiglie e lanterne, neutrale, con riparazioni e rum.
- **Isola Testadura** V2: una roccia a forma di teschio, dove è nascosto il tesoro leggendario. Ma è davvero solo una roccia?

La storia a capitoli

Ogni capitolo è una missione da uno o due viaggi brevi. I capitoli si sbloccano **solo giocando**: le Perle possono farti arrivare prima con navi e potenziamenti, ma non vendono né saltano la storia.

Prologo MVP**.** All'alba, sul molo di Porto Salmastro, il vecchio Ottavio ti consegna la Bussola. Dentro dorme Ago. Il tutorial parte da qui ed è esteso con i primi due capitoli.

#	Titolo	Dove	Fase
1	La Bussola si sveglia	Acque Chiare	MVP
2	Il mercantile scomparso	Acque Chiare	MVP
3	Duello alla Barriera	Barriera dei Sussurri	V2
4	Il sussurro dei serpenti	Barriera, di notte	V2
5	L'ammiraglio e l'Arpione	Rotte Blu	V2
6	Il pasticcere pirata	Rotte Blu	V2
7	La Nave Senza Ciurma	Mare dei Tuoni, di notte	V2
8	L'onore di Tramontana	Mare dei Tuoni	V2
9	Isola Testadura	Mare dei Tuoni	V2
10	Il Cuore del Mare	Abisso del Cuore	V2

Tre capitani rivali custodiscono i **frammenti di una mappa**. Ma non è la mappa di un tesoro qualsiasi, e c'è chi la vuole per ragioni molto diverse dalle tue. Alla fine, davanti a ciò che dorme nell'Abisso, **il capitano dovrà scegliere**. Qualunque scelta faccia, il tesoro sarà suo: cambierà il modo in cui il mondo lo ricorderà.



Capitolo 3

I personaggi

Tredici volti, compreso uno spirito. **I nomi sono proposte**: servono conferma e, se serve, ritocchi. Ogni personaggio ha un suo modo di parlare, che riconoscerai anche senza vederlo.

Al porto



Ottavio "Gabbiano" Scarpa

Mentore. Ex capitano con una gamba di legno, consegna la Bussola nel prologo e guida il tutorial. Caloroso e paziente, racconta storie esagerate ma dice sempre qualcosa di utile. Sulla spalla ha il gabbiano Biscotto, l'unico che osa contraddirlo.

> "La Bussola non indica il nord, capitano. Indica quello che il tuo cuore chiede a gran voce."



Rosalba "Zuppa" Cortese

Taverniera. Sa ogni voce del porto e dei mari e vende pettegolezzi come altri vendono pesce: freschi. Chiacchierona, curiosa, ironica. Gestisce la Taverna "La Zuppa Salata".

"Siediti, capitano. La zuppa è calda e le voci lo sono ancora di più."



Fiorenza Astrolabio

Cartografa. Studia la Bussola e le ricerche nella Biblioteca. Distratta e geniale, perde il filo a metà frase e lo ritrova su una carta. Sa più della Bussola di quanto dica.

"Questa isola non c'era, ieri. Oppure c'era, ma stava un po' più a sinistra."



Baldassarre "Chiodo" Martello

Maestro d'ascia. Un gigante gentile che vende navi e potenziamenti. Poche parole, mani enormi, cuore tenero: chiama le navi "le mie figlie" e si offende se le maltrattate.

"Un buco nello scafo è una ferita. Portamela e la sistemo."



Don Teodoro Ducato

Mercante della Lega del Sale. Compra gemme e spezie dal suo banco al Mercato. Avido ma simpatico, parla per sconti, interessi e "opportunità". Tratta ogni cosa come un affare, perfino un saluto.

> "Le gemme? Le prendo io, a un prezzo onesto. Per me, naturalmente."



Ago

Spirito della Bussola. Minuscolo, brontolone, leale. Segnala i tesori, commenta il viaggio e si lamenta di vento, pioggia e pesci. È la voce guida del gioco.

> "Un forziere! Anzi due! Posso averne almeno uno? Una moneta? Un bottone?"



Pepe Sartiame

Nostromo. Parla in mare e commenta ogni evento con un proverbio inventato. Pratico e ottimista.

> "Vela a babordo, capitano! Bandiera blu, di quelle che non offrono il tè."

I rivali, Fratelli della Risacca



Capitana Scarlatta Venturi

Primo frammento di mappa. Regna sulla Barriera dei Sussurri. Elegante e duellante, ama le sfide leali e si presenta sempre prima di sparare.

> "Scarlatta Venturi, al vostro servizio. Prego, fuoco per primi: l'ospite ha la precedenza."



Gedeone "Barbadolce" Pece

Secondo frammento di mappa. Ex pasticcere, bonario e testardo, abita un'isola che profuma di zucchero. Prima di sparare offre un biscotto, e se rifiuti si offende.

> "Un cannolo, capitano? Poi litighiamo con calma."



Vasco Tramontana

Terzo frammento di mappa. Ex ufficiale della Marina, cupo e orgoglioso, parla d'onore. Ha lasciato la divisa dopo aver visto cosa si voleva fare al Kraken.

> "L'onore è la mia bussola, capitano. La vostra, almeno, indica qualcosa."

La Marina



Ammiraglio Leopoldo Ferraguti

Ammiraglio della Marina Reale. Rigido e onesto, convinto di proteggere le rotte. Detesta i pirati, ma detesta di più essere ingannato.

> "Le rotte sono sicure finché c'è la Marina. Voi, capitano, siete una smentita galleggiante."



Lady Vittoria Arpione

Cacciatrice di Mostri. L'antagonista: fredda, affascinante, mai volgare. Crede che il Kraken sia una risorsa da incatenare, non una creatura da capire.

> "Un mostro addormentato è una miniera, capitano. Non è colpa mia se nessuno aveva una pala."

I Custodi



Nonna Anemone

Custode della Marea. Vive a Porto Conchiglia e spiega la verità sul Kraken. Serena e ironica, racconta cose enormi con la voce con cui si parla del tempo.

> "Non è il mostro che si agita, bambino. Siamo noi che gli camminiamo sulla schiena."



Capitolo 4

Il ciclo del pirata

Tutto il gioco gira attorno a un cerchio semplice: **porto → viaggio → ritorno**.



La mappa di un viaggio: ogni arcipelago è generato da un numero, il "seed"

1. Al porto

Spendi l'oro guadagnato:

- compri navi nuove;
- potenzi quella che hai;
- costruisci e migliori gli edifici.

Poi scegli la zona di mare e **salpi**.

2. In mare

Esplori un arcipelago generato apposta per quel viaggio. Combatti, raccogli forzieri, scavi tesori sepolti.

Tutto quello che trovi è **"a bordo"**: non è ancora tuo finché non torni a casa.

3. Il ritorno

Come finisce il viaggio	Cosa tieni
Torni al molo, o usi una **Bandiera di ritorno**	**100%** del bottino
La nave affonda	**50%** del bottino (solo il 25% di perdita nelle tue prime 3 partite)
L'equipaggio si ammutina V1	Come un affondamento

Alla fine del viaggio una pergamena riassume:

- oro e oggetti;
- esperienza guadagnata;
- nemici sconfitti;
- sfide completate.

> **Se ti chiama qualcuno a metà viaggio** puoi chiudere tranquillamente: il gioco salva ogni pochi secondi e alla riapertura riprendi esattamente da dove eri.

Il ciclo lungo

- Il **livello del capitano** sale con l'esperienza.
- Ogni livello apre zone più difficili, che danno bottini migliori, che comprano navi migliori.
- Ogni giorno ci sono **3 sfide** e una ricompensa di accesso V1.





Capitolo 5

Navigare

La nave non è un cursore: ha **peso e inerzia**.

- Il **joystick** a sinistra appare dove appoggi il pollice. Indica la direzione, e la nave **ruota gradualmente** verso di essa.
- Le **vele** a destra hanno tre posizioni: ferma, metà, piena. Decidono la velocità.
- Una nave ferma vira male: serve acqua sotto il timone. Chi impara a manovrare vince i duelli.



Il mare

- Ogni viaggio si svolge in un'area finita, circondata da una **nebbia** che respinge la nave.
- La **minimappa** si rivela man mano che esplori MVP.
- Isole e scogli sono solidi: **sbatterci contro a velocità danneggia lo scafo**.
- Lo scafo **non si ripara da solo** in mare: il rischio è reale.

Vento, notte e tempeste V1



Una tempesta notturna: pericolosa, ma il bottino vale il doppio

Elemento	Effetto
Vento	Cambia lentamente direzione. Col vento in poppa +20% di velocità, controvento –30%
Giorno e notte	Ciclo di 4 minuti. Di notte si vede meno e appaiono nemici notturni
Tempeste	Zone di mare con danno lieve e continuo e onde che spingono la nave, ma bottino migliore







Capitolo 6

Combattimento

Le fiancate MVP

I cannoni stanno sui **lati** della nave, ognuno con un arco di tiro di 60°.

Quando un nemico entra nell'arco ed è a tiro, la fiancata **spara da sola** una raffica, poi ricarica. Il tuo compito è manovrare per tenere il nemico di lato, non davanti né dietro. Le palle mirano anticipando il movimento del bersaglio, ma restano dentro l'arco.

In V1 si può scegliere il **fuoco manuale**, con due pulsanti (sinistra e destra).

Munizioni V1

Munizione	Effetto
Palla tonda	Danno base allo scafo
Palla incatenata	Meno danno, ma rallenta il nemico del 40% per 4 secondi: colpisce le vele
Mitraglia	Gittata corta, abbassa il morale dell'equipaggio nemico
Palla incendiaria	Il nemico brucia per 5 secondi

Abbordaggio V2

Una nave nemica sotto il 25% di scafo si può **abbordare**: un mini-gioco veloce, e se vinci catturi **l'intero carico**.

Scafo e riparazioni

- Lo scafo è la vita della nave.
- Al porto la riparazione è gratuita nel MVP. In V1 costa oro, con lo sconto del Cantiere.
- In mare si ripara solo con gli **Assi e pece** (+25%).
- Il **Carpentiere di bordo** V1 ripara lentamente quando non combatti.



Capitolo 7

La flotta

Ogni nave ha un carattere diverso: le piccole sono agili, le grandi sono fortezze galleggianti. Le **skin** (vele e bandiere) cambiano l'aspetto, mai le statistiche.

Sloop MVP

La nave di partenza: **piccola, veloce, nervosa**. Perdona gli errori di manovra e scappa da tutto, ma due cannoni per lato non bastano contro le navi della Marina.



Scafo	Velocità	Virata	Cannoni/lato	Stiva	Costo
100	6.0	120°/s	2	6	gratis

Goletta MVP

Snella ed elegante, è **la prima vera nave da pirata**. Si compra dopo una decina di viaggi.



Scafo	Velocità	Virata	Cannoni/lato	Stiva	Costo
140	6.5	100°/s	3	8	1 500 oro · livello 3

Brigantino V1

Robusto e affidabile, il **cavallo da guerra** dei Caraibi.



Scafo	Velocità	Virata	Cannoni/lato	Stiva	Costo
200	5.5	85°/s	4	12	5 000 oro · livello 6

Fregata V1

Sei cannoni per lato: **una bordata della Fregata affonda un cutter** in un colpo.



Scafo	Velocità	Virata	Cannoni/lato	Stiva	Costo
300	5.0	70°/s	6	16	15 000 oro · livello 10

Galeone V2

Lento, enorme, dorato. **Il sogno di ogni capitano**, e l'unica nave che può sfidare il Kraken.



Scafo	Velocità	Virata	Cannoni/lato	Stiva	Costo
450	4.0	50°/s	8	24	40 000 oro · livello 15

Potenziamenti

Ogni nave ha **4 componenti**, ognuno con 10 livelli, e i potenziamenti valgono solo per quella nave.

Componente	Ogni livello dà	Fase
Scafo	+8% scafo massimo	MVP
Vele	+4% velocità, +3% virata	MVP
Cannoni	+6% danno	MVP
Stiva	+1 slot	V1

I grandi potenziamenti (dal livello 6 in su) richiedono **tempo di lavoro** in Officina V1, accelerabile con le Perle.

Dove si fa cosa. Le navi si comprano al Cantiere; i potenziamenti si fanno in Officina, e il suo livello decide fin dove arrivano (2, 4, 6, 8, 10). Le ricerche della Biblioteca, invece, migliorano tutte le navi insieme. La tabella "Edificio → cosa sblocca per le navi" è alla fine del capitolo *Il porto*.

> "La Goletta è veloce. Ma ricorda: va trattata bene." — Chiodo



Capitolo 8

Il porto

Il porto è la tua casa: un'isola con **posti fissi** per gli edifici. Ogni edificio ha **5 livelli**, e ogni livello ne aumenta l'effetto.

> **Tempi di costruzione** V1**.** Costruire e migliorare richiede tempo reale:
>
> - livello 1: istantaneo;
> - livello 2: 5 minuti;
> - livello 3: 30 minuti;
> - livello 4: 2 ore;
> - livello 5: 8 ore.
>
> Si può accelerare con le Perle o guardando una pubblicità (–15 minuti, fino a 3 volte al giorno). Un solo cantiere lavora alla volta; un secondo costruttore si compra con le Perle.

Il Molo MVP

Sempre presente. Da qui si salpa e qui si ripara la nave.

> "Il bottino conta solo se arriva a casa, capitano." — Ottavio, sul Molo

Il Cantiere navale MVP

Qui si comprano le navi nuove (vedi *La flotta*). Più è alto il livello, più costano poco le riparazioni.

> "Un buco nello scafo è una ferita. Portamela e la sistemo." — Chiodo, al Cantiere



L'Officina MVP

Qui si potenziano scafo, vele, cannoni e stiva. Il livello dell'Officina decide **fin dove si può potenziare** ogni componente:



Officina	1	2	3	4	5
Livello massimo dei potenziamenti	2	4	6	8	10

I potenziamenti dal livello 6 in su sono **grandi lavori**: richiedono tempo in Officina V1, accelerabile con le Perle. Quelli piccoli e le riparazioni restano istantanei.

La Taverna V1

Qui si arruolano i marinai. Ai livelli alti arrivano marinai migliori e, in V2, gli **Ufficiali**.



La Biblioteca del Cartografo V1

Qui si fanno le **ricerche**: scoperte che valgono per **tutte le navi** insieme, a differenza dei potenziamenti, che valgono per una nave sola. Alcuni esempi: *Fasciame di rame* (meno danni dagli scogli), *Cannocchiale* (cannoni con più gittata), *Carpentiere di bordo* (lo scafo si rigenera da solo fuori combattimento). Ogni ricerca si fa una volta sola, e le più grandi richiedono tempo.



Il Mercato V1

Qui si vendono gemme e spezie in cambio di oro.



Il Forziere del porto V1

Ogni livello mette al sicuro un 10% in più del bottino in caso di affondamento.

Il Faro V1

Di notte si vede di più e incontri meno nemici notturni.



Edificio	Costo livello 1	Livello L
Officina	500	costo × 2^(L–1)
Taverna	800	
Mercato	1 000	
Biblioteca	1 500	
Forziere	2 000	
Faro	2 500	

Edificio → cosa sblocca per le navi

Edificio	Cosa fa per le navi	Come cresce col livello
Molo	riparazione della nave	sempre presente
Cantiere navale	**compra le navi** (Sloop, Goletta, Brigantino…)	sconto sulle riparazioni
Officina	potenzia scafo, vele, cannoni, stiva di ogni nave	livello massimo dei potenziamenti: 2 / 4 / 6 / 8 / 10
Biblioteca V1	ricerche che migliorano **tutte** le navi	nuove ricerche disponibili
Taverna V1	arruola l'equipaggio che sale a bordo	marinai migliori, Ufficiali V2
Forziere V1	non riguarda la nave ma il bottino se affonda	+10% al sicuro per livello

I **grandi lavori** (edifici di livello alto, potenziamenti dal livello 6, ricerche) richiedono tempo reale; le Perle li accelerano.





Capitolo 9

Il menu del porto

Il porto è il menu. Quando il gioco si è caricato (e, al primo avvio, hai accettato la privacy) entri direttamente nel porto: niente schermata titolo, niente elenco di voci. Tutto ciò che puoi fare parte da qui, toccando gli edifici o i pulsanti ai bordi dello schermo. Lo stile è quello del libro: legno, pergamena, corde e ottone, con testi grandi e pulsanti comodi per il pollice.

Lo schermo del porto MVP



Barra in alto. Il livello del capitano con la barra dell'esperienza, l'**Oro**, le **Perle** con un "+" che apre il negozio, e l'**ingranaggio** delle impostazioni.

Il porto. Tocca un edificio per aprire la sua schermata; gli edifici in costruzione mostrano il loro timer. Trascinando con il dito sposti la visuale.

Barra in basso. Cinque voci:

- **Flotta**: le navi che possiedi e i loro potenziamenti, con scorciatoie al Cantiere e all'Officina MVP;
- **Sfide**: le imprese del giorno e della settimana V1;
- **SALPA**: il grande pulsante al centro, che porta alla scelta della zona MVP;
- **Negozio** V1;
- **Storia**: i capitoli della trama V2.

Le voci delle fasi future restano **nascoste** finché non sono disponibili: nel primo gioco la barra ne mostra solo due.

Pausa e impostazioni MVP

In mare, il pulsante in alto a destra apre la **pausa**: riprendi, impostazioni, oppure abbandona il viaggio (che conta come affondamento). Le **impostazioni** si aprono anche dall'ingranaggio del porto.

Impostazione	Cosa fa
Musica	interruttore e volume a parte
Effetti	interruttore e volume a parte
Voci	interruttore e volume a parte: puoi spegnere i personaggi e tenere la musica
Lingua	italiano o inglese
Vibrazione	si attiva quando la nave viene colpita; si può disattivare
Mancini	inverte i controlli dello schermo
Privacy	rivedi il consenso dato al primo avvio

Dialoghi e voci

I personaggi parlano. Ogni battuta ha il suo **sottotitolo, sempre acceso**, così il gioco si capisce anche con l'audio spento o in metropolitana.

- **Ago e Pepe** commentano il viaggio in mare con battute brevi;
- gli abitanti del porto salutano e raccontano quando tocchi il loro edificio;
- il **tutorial è narrato** da Ottavio e Ago MVP, se la qualità delle voci è buona;
- tutte le altre voci arrivano in V1. Sono **generate in locale**, senza registrare attori, quindi si possono aggiungere o correggere in fretta.

> "Una nave riparata al Molo vale il doppio di una fortunata." — Ottavio, al porto

> "Cannoni pronti: la fiancata tiene d'occhio il loro fianco!" — Pepe, in mare





Capitolo 10

La vita del porto e le imprese

Tornare a casa deve essere un piacere. Per questo il porto ha una vita sua, ma ogni sistema costa **meno di 30 secondi** al ritorno: niente timer in più, tutto offline.

Radio Ago e la Gazzetta del porto [MVP: testo] [V1: voce]

Ad ogni ritorno Ago commenta con ironia il viaggio appena fatto: record, figuracce, nemici, fazioni. Sono **1–3 battute**, scelte da un catalogo di frasi legate a condizioni ("affondato al primo viaggio", "tornato con lo scafo al 5%").

> "Notizie del porto: il capitano è tornato con lo scafo al 5%. Il molo ringrazia, la scialuppa meno."

> "Tre cutter affondati in un viaggio. La Marina ha chiesto di parlarti. Io ho detto che eri fuori."

> "Affondato al primo viaggio, record negativo battuto. Complimenti, è un inizio."

> "Un solo mercantile salvato. Don Teodoro ha mandato un biglietto. Non l'ho aperto: profuma di fattura."

La reputazione delle fazioni V1

Ognuna delle quattro fazioni ti giudica da **−100 a +100**, in base a ciò che fai: nessuna scelta è obbligata e nulla si chiude.

Fazione	Sale se…	Scende se…	Effetti
Marina Reale	—	affondi cutter	pattuglie più o meno frequenti; con reputazione molto bassa, la **taglia**
Lega del Sale	commerci	assalti i mercantili	prezzi al Mercato, contratti
Fratelli della Risacca	affondi cutter della Marina	—	dialoghi e sfide dei rivali
Custodi della Marea	rispetti i santuari	—	dialoghi, aiuti a Porto Conchiglia

Con la Marina molto in basso scatta la **taglia sulla tua testa**: più pattuglie, ma **bottino migliore**. Un rischio che puoi scegliere.

Rotte commerciali V1

Il Mercato offre 2–3 **contratti**: "porta 5 spezie a Porto Conchiglia entro 2 viaggi". Le merci occupano la stiva e si perdono se affondi. Ricompensa: oro e reputazione con la Lega.

L'Almanacco del capitano V1

Il libro dei tuoi ricordi: **bestiario** (i mostri incontrati, con una battuta di Ago), isole scoperte, navi affondate per tipo, record personali. Completare una pagina dà piccole ricompense, anche **Perle gratuite**.

Eventi del porto V1

Al massimo uno a ogni ritorno, con una carta e due scelte: *Ratti nella stiva*, *Raid della Marina* (paga, nasconditi o combatti), *Festa in porto*. Non si pagano mai: gli oggetti protettivi si ottengono anche giocando.

Abbellire il porto V1

Gli slot decorativi accolgono statue, lanterne, stendardi e **trofei delle imprese**. Attirano **visitatori** a passeggio, come un mercante, un bardo o una spia, con battute e piccoli bonus di morale. Le decorazioni sono gratuite (si vincono con le imprese) o cosmetiche, in Perle.

Le imprese V1

Niente "raccogli dieci oggetti": le missioni chiedono **imprese** che danno soddisfazione, raccontate da Ago.

Tre al giorno, da completare in uno o due viaggi. Alcuni esempi:

- affonda un cutter con una sola bordata;
- torna al molo con lo scafo sotto il 15% e il bottino intatto;
- sconfiggi due nemici entro 30 secondi;
- compi un viaggio senza mai ammainare le vele;
- **Speronatore**: affonda una nave con un urto.

Una alla settimana: l'*Impresa della settimana*, a catena di tre tappe con una mini-storia. Per esempio **Il fantasma del faro** (tappe indicative):

1. **Indaga**: scopri chi ha spento la luce del Faro;
2. **Insegui**: segui la luce spettrale tra le isole;
3. **Affronta**: sfida il fantasma e riaccendi il Faro.

Alla fine un **trofeo da esporre nel porto**, un titolo, una bandiera, oro e Perle gratuite.

Che soddisfazione. Una schermata con il forziere che si apre, il commento di Ago, il trofeo che appare in piazza. Una **serie di giorni** dà un bonus crescente, e se salti un giorno non succede niente. Una sostituzione gratuita al giorno per la missione che non ti piace. Le imprese **non si comprano**: una pubblicità facoltativa regala solo +1 missione al giorno.





Capitolo 11

Isole e tesori

Le isole

	Isola	Cosa trovi	Fase
	**Isolotto**	0–1 forziere	MVP
	**Isola giungla**	1–2 forzieri, 30% di tesoro sepolto	MVP
	Scogliera	Solo ostacoli: attenzione allo scafo	MVP
	**Forte della Marina**	Una torre che spara; se la distruggi, forziere grande	V1
	Villaggio neutrale	Riparazioni al 50% a pagamento, rum	V1
	**Isola del teschio**	Il tesoro leggendario della mappa	V1

Come si trova il bottino

- **Forzieri sulla spiaggia** MVP: basta passarci vicino con la nave.
- **Tesori sepolti** MVP: segnati da una **X**. Ti fermi vicino alla riva e premi *Scava*. Ci vogliono 3 secondi, e se ti colpiscono lo scavo si interrompe.
- **Frammenti di mappa** V1: tre frammenti fanno una mappa del tesoro, che porta a un tesoro leggendario.
- **Relitti** V1: bottino in mare aperto, a volte custodito da un mostro.

Gli oggetti

Oggetto	Effetto	Fase
Sacchetto d'oro	10–30 oro	MVP
Forziere di legno	40–120 oro	MVP
Forziere di ferro (sepolto)	150–400 oro, 30% di probabilità di una gemma	MVP
Assi e pece	Ripara il 25% dello scafo	MVP
Bandiera di ritorno	Torni subito a casa con tutto il bottino	MVP
Gemma, Spezie	Si vendono al Mercato (250 e 80 oro)	V1
Barile di rum	+20 morale	V1
Esca per mostri	Fa apparire un mostro con bottino doppio	V1

Gli oggetti occupano **slot di stiva**; l'oro no.

Le zone

Zona	Livello	Bottino	Nemici	Fase
Acque Basse	1	×1.0	×1.0	MVP
Barriera Corallina	4	×1.6	×1.5	MVP
Rotte della Marina	8	×2.5	×2.2	V1
Mare delle Tempeste	12	×4.0	×3.2	V1
Abisso del Kraken	16	×6.0	×4.5	V2





Capitolo 12

Nemici e mostri

Ogni nemico ha un comportamento riconoscibile: alcuni pattugliano, altri inseguono, altri scappano. Quando sono ridotti male, alcuni tentano la fuga.

Cutter della Marina MVP

Pattuglia il mare. Se ti vede ti insegue e cerca di metterti nell'arco della sua fiancata.

Scafo 60 · danno 6 · bottino 30–60 oro.



Mercantile MVP

Non spara: **scappa**. È lento ma robusto, e la stiva è piena.

Scafo 120 · bottino 80–200 oro e spezie.



Capitano rivale V1

Difende la sua isola e ti attacca se ti avvicini. A volte custodisce un frammento di mappa.

Scafo 200 · danno 10 · bottino 150–300 oro.



Fregata della Marina V1

Aggressiva, cerca di affiancarti. Si incontra dalla terza zona in poi.

Scafo 260 · danno 12 · bottino 200–400 oro.

Serpente marino V1



Il serpente emerge vicino agli scogli, poi si immerge e per 3 secondi è invulnerabile

Scafo 180 · morso 15 · bottino: una gemma. Si incontra di notte, dalla seconda zona.

Nave fantasma V2



Appare solo di notte e attraversa le isole

Scafo 300 · danno 14 · bottino: due gemme.

Il Kraken V2

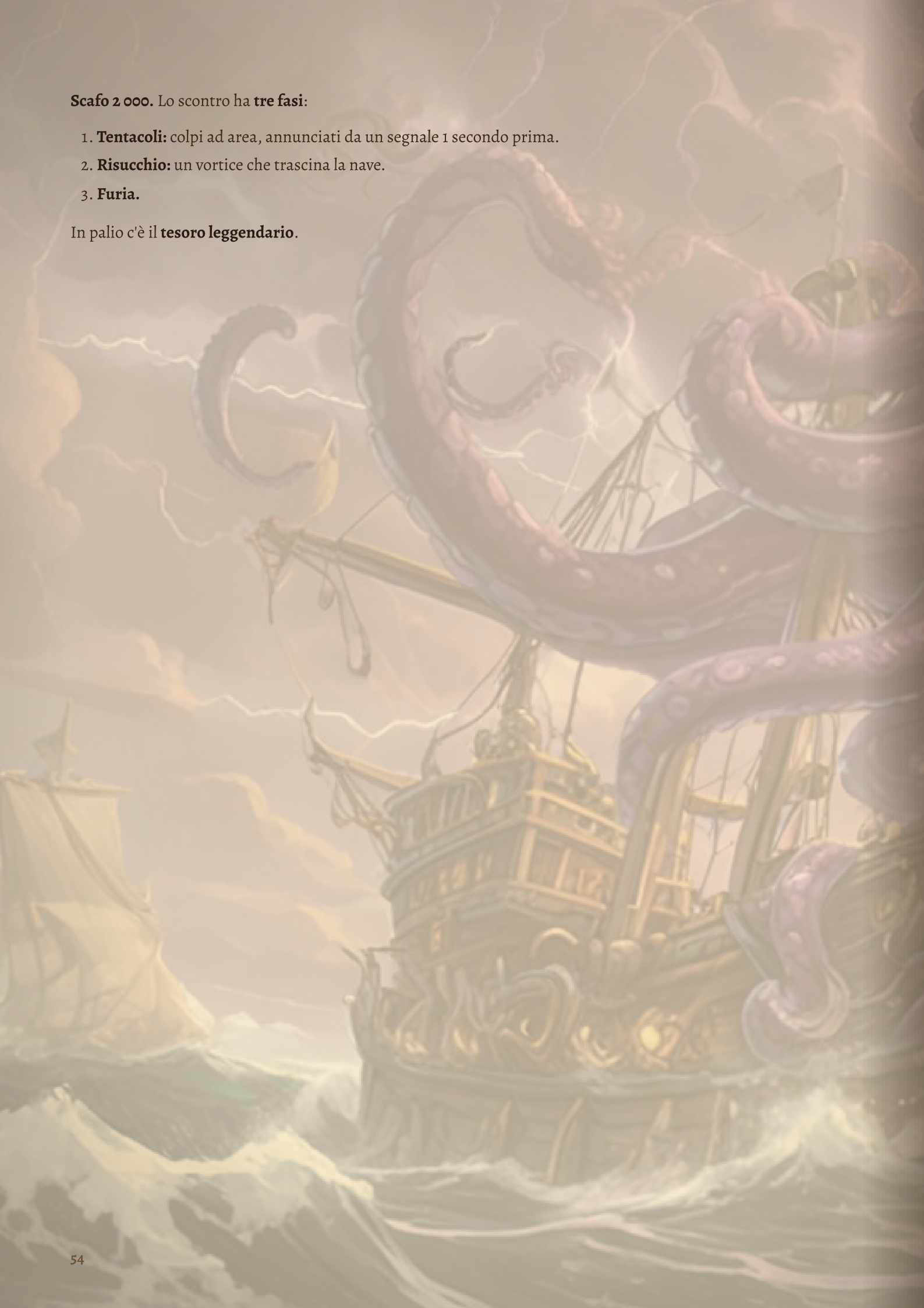


Il boss finale dell'Abisso

Scafo 2 000. Lo scontro ha **tre fasi**:

1. **Tentacoli:** colpi ad area, annunciati da un segnale 1 secondo prima.
2. **Risucchio:** un vortice che trascina la nave.
3. **Furia.**

In palio c'è il **tesoro leggendario**.







Capitolo 13

Equipaggio e ricerche

Equipaggio e morale V1

Ogni nave ha un numero minimo e massimo di marinai, che si arruolano alla **Taverna**. Ogni marinaio oltre il minimo riduce del 5% il tempo di ricarica dei cannoni.

Il **morale** va da 0 a 100.

Cosa succede	Effetto sul morale
Ogni 20 secondi in mare	−1
La nave viene colpita	Cala
Trovi un tesoro, apri un barile di rum	Sale

Livello di morale	Conseguenza
Sotto 30	−15% velocità e ricarica
0	**Ammutinamento**: il viaggio finisce come un affondamento

Ufficiali V2**.** Nostromo, Cannoniere e Navigatore sono personaggi unici, ognuno con un bonus permanente.

Ricerche V1

Si fanno nella **Biblioteca del Cartografo**, una volta sola, e valgono per tutta la flotta. Quelle più costose richiedono tempo.

Ricerca	Effetto	Costo
Carte nautiche	+25% raggio di esplorazione	800
Fasciame di rame	−30% danno dagli scogli	1 200
Palle incatenate	Sblocca la munizione	1 500
Mitraglia	Sblocca la munizione	1 500
Barometro	Le tempeste compaiono sulla minimappa	2 000
Cannocchiale	+20% gittata	2 500
Palle incendiarie	Sblocca la munizione (richiede le incatenate)	3 000
Carpentiere di bordo	Ripara l'1% dello scafo ogni 5 s fuori dal combattimento	4 000



Capitolo 14

Oro, Perle e il negozio

Due valute

Valuta	Come si ottiene	A cosa serve
Oro	Giocando: forzieri, nemici, tesori	Navi, potenziamenti, edifici, ricerche
Perle (premium) V1	Con acquisti, oppure in piccole quantità da sfide, achievement e pubblicità	Tutto ciò che fa progredire più in fretta

> **La regola d'oro.** Le Perle danno potenza e velocità, ma **tutto si può ottenere anche giocando gratis**, solo più lentamente. Il gioco è per giocatore singolo: chi paga non toglie niente a nessuno.

Cosa si compra con le Perle

- **Navi** subito, anche prima del livello richiesto.
- **Acceleratori** per costruzioni, grandi potenziamenti e ricerche.
- **Oro**: 1 Perla vale circa 10 Oro.
- **Consumabili**: Bandiere di ritorno, Assi e pece, munizioni speciali.
- **Assicurazione del bottino**: in quel viaggio, se affondi non perdi nulla.
- **Recupero del relitto** senza pubblicità.
- **Secondo costruttore** al porto.
- **Skin** per navi, vele e bandiere.

Il negozio V1

Offerta	Contenuto
Pacchetti di Perle	Da 100 Perle (≈ 0,99 €) a 6 500 Perle (≈ 49,99 €), con bonus crescente
Pacchetto del nuovo capitano	Una sola volta, a prezzo basso: Perle, Goletta e Bandiere di ritorno
Offerte a tempo	Navi e potenziamenti scontati, a rotazione
Lettera di corsa (abbonamento mensile)	Perle ogni giorno, bonus sul bottino, Assicurazione inclusa
Navi premium	Prima con le Perle, più avanti anche con l'oro
Pass stagionale V2	Traccia gratuita e traccia premium

Pubblicità: solo se la scegli

Nessuna pubblicità a sorpresa. Le uniche pubblicità sono quelle che il giocatore sceglie di guardare in cambio di un premio:



- raddoppiare il bottino a fine viaggio;
- recuperare il relitto dopo un affondamento;
- avere una sfida giornaliera in più;
- togliere 15 minuti a una costruzione;
- ricevere qualche Perla al giorno.

Correttezza

- Ogni prezzo in Perle mostra anche il **valore in euro**.
- **Niente casse a premio casuale a pagamento.**
- Niente falsi conti alla rovescia.





Capitolo 15

Carriera del capitano

Livello del capitano

- L'esperienza arriva da nemici sconfitti, tesori e viaggi completati, con un bonus se torni senza affondare.
- Per passare al livello successivo servono `100 × livello^1.5` punti esperienza.
- Il livello massimo è 10 nel MVP, 20 in V1 e 30 in V2.

Sfide e obiettivi

- **Sfide giornaliere** V1: 3 al giorno, per esempio "Affonda 5 cutter", "Raccogli 1 000 oro in un viaggio", "Torna a casa con almeno l'80% di scafo".
- **Achievement** V1: obiettivi permanenti, collegati a Google Play Games in V2.
- **Storia a capitoli** V2: 10 capitoli brevi che presentano le zone e i boss.

Il ritmo pensato

Momento	Obiettivo
Un viaggio nelle Acque Basse	3–5 minuti, 150–300 oro
Prima Goletta	Dopo circa 8–12 viaggi
Duello contro un cutter	15–25 secondi
Prime ore di gioco	Si affonda circa una volta ogni 4 viaggi



Capitolo 16

La rotta: cosa arriva e quando

MVP Si naviga, si combatte, si torna a casa

Circa 8 settimane.

- Sloop e Goletta.
- Potenziamenti di scafo, vele e cannoni.
- Acque Basse e Barriera Corallina.
- Cutter della Marina e Mercantile.
- Forzieri e tesori sepolti.
- Porto con Molo, Cantiere e Officina.
- Salvataggio, italiano e inglese, tutorial.

V1 Il gioco completo

Circa 10–12 settimane.

- Vento, notte e tempeste.
- Munizioni, equipaggio e morale.
- Taverna, Biblioteca, Mercato, Forziere e Faro, con i tempi di costruzione.
- Brigantino e Fregata.
- Fregata della Marina, Capitano rivale, Serpente marino.
- Due zone nuove.
- Sfide giornaliere.
- **Perle, negozio, pubblicità con ricompensa.**
- Test con giocatori veri.

V2 Contenuti e lunga durata

- Galeone.
- Kraken e Abisso.
- Nave fantasma.
- Abbordaggio, Ufficiali, storia a capitoli.
- Salvataggio cloud, achievement, pass stagionale.
- Versione iOS.



Capitolo 17

Come lo chiamiamo?

Corsairs Compass è il nome di lavoro. Ecco alcune alternative da valutare. Prima della scelta va verificato che il nome sia libero su Google Play e come marchio.

Nome	Perché
Corsairs Compass	La bussola guida verso il tesoro: richiama esplorazione e mappe
Tides of Plunder	"Maree del bottino": rischio e ricompensa
Brine & Bounty	"Salsedine e bottino": breve, sonoro, cartoon
Jolly Roger Isles	La bandiera pirata più famosa, più l'arcipelago
Cannon Cove	Il porto e il combattimento a fiancate
Skull & Sail	Semplice, si ricorda subito, ottima icona
Golden Wake	La scia d'oro della nave carica di bottino

> Vanno evitati i nomi troppo simili a giochi esistenti (*Sea of Thieves*, *Tides of War*, *Pirates Outlaws*).