Gioco

Avventura narrata testualmente dal punto di vista del protagonista o di un narratore

Torre da scalare, divisione in pochi piani ognuno rappresentante un tema/materia

“Gameplay” concentrato principalmente sul risolvere enigmi/puzzle/indovinelli

Il protagonista inizia con un aiutante (persona o oggetto parlante)che dà indizi sugli indovinelli dopo un certo numero di errori

Altri personaggi si trovano nella loro rispettiva stanza e possono dare indizi su uno degli enigmi (1:1) del piano

“Story card”

Aprire il gioco e ci sono due opzioni: chiudere l’app e iniziare nuova partita. Dopo aver scelto nuova partita, scelta difficoltà, che può essere crescente o statica. Crescente vuol dire che inizia facile e diventa sempre più difficile a ogni piano, statica è la scelta classica facile – normale – difficile per tutto il gioco.

Se si sceglie statica si sceglie anche un personaggio aiutante: in facile è solo uno e può dare sempre indizi, in normale scegli tra diversi ognuno con la sua specializzazione e ti aiuta solo per alcuni temi, in difficile non c’è un aiutante o c’è ma può dare indizi sbagliati o inutili.

La modalità più facile avere domande a risposta multipla.

Le domande “dirette” possono essere a risposta di una parola/numero o vero/falso.

Alcuni degli indizi sono il formato della risposta, cioè numero di lettere, numero di parole se più di una, eventuale punteggiatura ( - ).

Mettere gli indizi nella classe prova, quindi che controlla il tipo di aiutante e aiuta in base a quello.

Npc aiutanti (tranne quello iniziale) possono darti indizi con le giuste condizioni (in facile sempre, in media con il giusto dialogo, in difficile mai o dare falsi indizi).

Se si sceglie crescente ti viene chiesto quale aiutante prendere con tanto di descrizione, e vengono messi a disposizione tutti gli aiutanti, sia quello che sa tutto, sia quelli specializzati, sia quello che non sa molto

In entrambi i casi, dare la scelta se portare un aiutante o no

Ad ogni momento intermedio / “di pausa” dare la possibilità di terminare la partita e mostrare un riepilogo di dati (domande risposte, tentativi errati, indizi ricevuti, tempo impiegato, piano raggiunto ecc)

Ogni piano ha un suo tema unico come matematica, geografia, lingua, ingegno ecc che definisce le prove al suo interno. Il numero di piani e il numero di prove per ogni piano dipende dalla difficoltà

Ogni piano è diviso in stanze che possono contenere una prova o un npc aiutante o una stanza “di riposo” dove salvare o guardare il riepilogo o abbandonare

I temi sono: Logica, Matematica, Informatica, Lingua/Grammatica, Conoscenze generali, Storia, Geografia, Letteratura, Prove interattive, Storia della scoperta scientifica (si accettano altre idee)

Ogni piano può avere una prova finale “interattiva”, diversa da una domanda a risposta secca.

Le stanze possono avere una prova, un npc aiutante o essere vuote. Limitare il numero di stanze vuote e con aiutanti

Le domande vengono scelte all’inizio del piano

I piani sono un mezzo labirinto implementati tramite matrice

Gli indizi dati sono tipo “c’è una domanda su questo piano che ha una risposta così” insomma senza specificare per quale domanda è. Oppure ti chiedono aiuto per una domanda che non sanno loro e che tu hai forse già risolto e in base a quello ti danno bonus.