

ITIS fobia

Meccanismo: *"Cerca e distruggi".*

Criterio di vincita: *chi totalizza più uccisioni alla fine del periodo di gioco vince.*

Funzionamento: *Ogni persona ha un bersaglio ed un inseguitore.*

Cosa si conosce del bersaglio?

Nome Cognome e se esso sia del biennio o del triennio.

Cosa si sa dell'inseguitore?

Nulla (si sa solamente la combinazione con cui si viene uccisi)

Informazioni per uccidere: *L'uccisione del bersaglio viene effettuata dicendo a quest'ultimo una determinata combinazione (possibilmente una parola più un numero, o comunque qualcosa di univoco e facile da ricordare) che sarà resa nota a inseguitore e inseguito all'iscrizione al gioco. In caso di morte il giocatore esce dal gioco*

Codice di controllo: *ad avvenuta uccisione la vittima comunicherà un codice (anche questo possibilmente semplice ed univoco) all'assassino, questo codice, inserito in uno spazio personale sulla piattaforma online rivelerà la prossima vittima (in maniera molto comoda potrebbe "ereditarla" da colui che ha ucciso);*

Spazio online: *Lo spazio online per i giocatori è a vostra completa discrezione, sarebbe utile avere dei piccoli account per ogni giocatore dove essi possano controllare tutti i dati che vengono loro forniti all'iscrizione (quindi il bersaglio, la parola con cui devono uccidere il loro bersaglio, la parola con cui muoiono e il codice di controllo). Più importante del resto è però il meccanismo per lo sblocco del nuovo obiettivo attraverso l'inserimento del codice di sblocco (ottenuto uccidendo la vittima) che rappresenta l'unica maniera per proseguire nel gioco*

Questo dovrebbe essere il tutto! Abbiamo pensato a diversi metodi per rendere più "controllato" il gioco...ma tutto sommato sono abbastanza inefficaci in quanto risulta impossibile controllare tutto e tutti! Per qualsiasi dubbio o perplessità contattami! Grazie mille! Questo è proprio un favore enorme :)