

Presentazione di stellar 832

Una nuova minaccia sta affliggendo il sistema solare. E sarai TU , con le tue scelte e le relazioni interpersonali con l'equipaggio , a fronteggiarla.

BREVE PREFAZIONE

Il creatore del gioco é Federico , ossia io. L'ho sviluppato per un compito di laboratorio.

COME GIOCARE

All'avvio , verrà chiesto all'utente di inserire il proprio nome , la classe desiderata tra le disponibili (ad esempio titano) e la difficoltà con cui giocare. Non ci sono veri elementi che possano essere alterati con tale difficoltà come accade nei giochi 3D moderni , ma viene influenzato soltanto l'atteggiamento dei personaggi , la difficoltà degli indovinelli e le possibilità di riprovare. Di seguito un breve riepilogo.

Facile: tutti più gentili, indovinelli semplificati , suggerimenti , checkpoint. Possibilità di tradimenti o perdite minimizzata. (Alcuni finali sono esclusivi per le difficoltà più alte). Tre vite.

Normale: la storia per come è stata intesa. Indovinelli normali, suggerimenti minimi , checkpoint. Possibilità di tradimenti o perdite normale. Due vite.

Sfida di sopravvivenza: Per chi vuole il tutto per tutto. Indovinelli che richiedono reali conoscenze di chimica , fisica , elettronica , senso dell'umorismo , e molto altro. Suggerimenti assenti. Una sola vita (morte del personaggio se si fallisce un indovinello). Checkpoint disabilitati. Possibilità di tradimenti o perdite incrementata. OGNI SINGOLA DECISIONE CONTA. Possibilità di morire in modo casuale durante la storia o addirittura durante il primo atto.

Nella cartella allegata al codice sorgente (codex) ci sono degli strumenti che ti aiuteranno ad affrontare il gioco: mappe , schemi elettronici , tavola periodica , informazioni utili ecc.

Gli indovinelli su facile e normale vengono pescati da una lista, su sfida di sopravvivenza sono completamente diversi e molto più difficili. Questo per aumentare l'immersività.