

MANUALE UTENTE



Presentato da:

Esborni Mattia

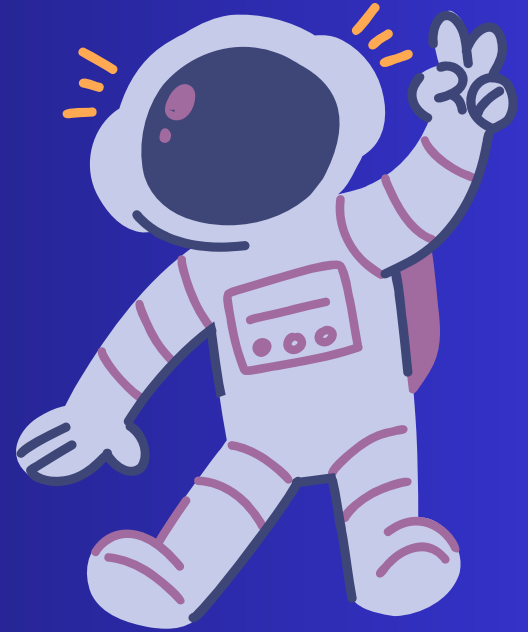
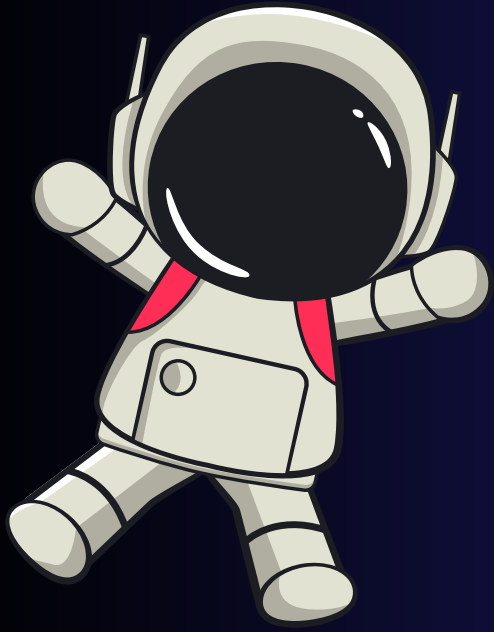
Seghezzi Alessandro

Paggi Matteo

Alfieri Andrea



LORE DEL GIOCO



L'umanità è vicina a un traguardo storico: la prima colonia su Marte. Siete stati scelti per questa missione e l'astronave è partita tra speranze e ambizioni. Tuttavia, presto iniziano strani malfunzionamenti: luci che si spengono, sistemi che cedono senza motivo, problemi sempre più gravi.


All'inizio sembrano semplici guasti, ma il dubbio si insinua tra l'equipaggio: forse qualcuno sta sabotando la missione. Tra di voi si nascondono infiltrati con un solo obiettivo: impedirvi di arrivare a destinazione. Non sapete chi siano, né quanti, ma potrebbero essere ovunque, pronti a colpire.






















Sta a voi collaborare, riparare i danni e scoprire chi sta tramando contro l'equipaggio.

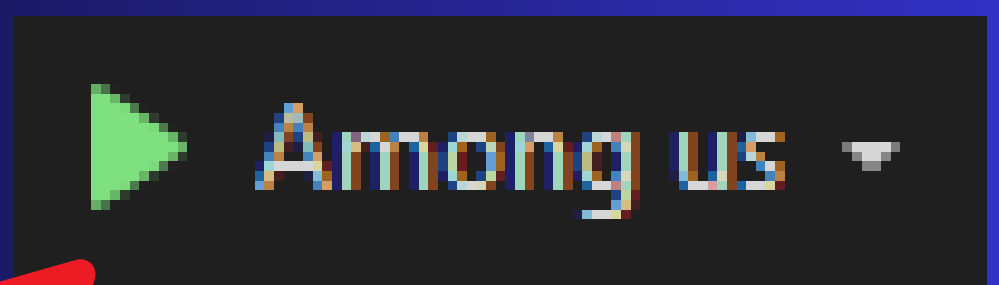
Ma fate attenzione, un solo errore potrebbe compromettere tutto.

AVVIO DEL GIOCO

aprire il file “Among us.sln”
dalla cartella del progetto



	.vs	16/03/2025 15:19	Cartella di file	
	bin	16/03/2025 15:20	Cartella di file	
	obj	16/03/2025 15:20	Cartella di file	
	Ambiente	16/03/2025 15:19	File di origine C#	2 KB
	Among us.c	16/03/2025 15:19	C# Project File	1 KB
	Among us.csproj.user	16/03/2025 15:19	Per-User Project O...	1 KB
	Among us.sln	16/03/2025 15:19	Visual Studio Solu...	2 KB
	Astronauta	16/03/2025 15:19	File di origine C#	2 KB
	Form1	16/03/2025 15:19	File di origine C#	5 KB
	Form1.Designer	16/03/2025 15:19	File di origine C#	13 KB
	Form1.resx	16/03/2025 15:19	Microsoft .NET M...	6 KB
	GestoreGioco	16/03/2025 15:19	File di origine C#	4 KB
	Impostore	16/03/2025 15:19	File di origine C#	3 KB
	mappa 3	16/03/2025 15:33	File di origine C#	7 KB
	Mappa	16/03/2025 15:19	File di origine C#	1 KB
	mappa1	16/03/2025 15:19	File di origine C#	8 KB
	mappa2	16/03/2025 15:19	File di origine C#	7 KB
	Oggetto	16/03/2025 15:19	File di origine C#	2 KB
	Personaggio	16/03/2025 15:19	File di origine C#	10 KB
	Program	16/03/2025 15:19	File di origine C#	1 KB
	Task	16/03/2025 15:19	File di origine C#	2 KB



Cliccare la freccia verde per far
partire il programma

CON QUESTO STRUMENTO (COMBOBOX) SCEGLIAMO QUANTI GIOCATORI CI POSSONO ESSERE NELLA PARTITA

NUM GIOCATORI

4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

- MINIMO 4 PERSONE, MASSIMO 15
OGNI 4 GIOCATORI, UN IMPOSTORE:
- 3 ASTRONAUTI - 1 IMPOSTORE
 - 6 ASTRONAUTI - 2 IMPOSTORI
 - 9 ASTRONAUTI - 3 IMPOSTORI
 - 12 ASTRONAUTI - 4 IMPOSTORI



CON QUESTO STRUMENTO (COMBOBOX) SCEGLIAMO
IL COLORE CHE IL NOSTRO PERSONAGGIO (NOME)
PUÒ ASSUMERE

COLORE

|

Rosso

Blu

Verde

Rosa

Arancione

Giallo

Nero

Bianco

Viola

Ciano

Lime

Marrone

Grigio

Beige

Argento

Fucsia


AGGIUNGI

ELIMINA



CON QUESTI PULSANTI
AGGIUNGIAMO O
ELIMINIAMO IL GIOCATORE



A rectangular button with a light gray background and a thin black border. The word "AVVIA" is written in the center in a blue, pixelated font.

AVVIA

A thick red curved arrow pointing from the "AVVIA" button down to the text.

CON QUESTO PULSANTE SI
AVVIA LA PARTITA

A rectangular button with a light gray background and a thin black border. The word "ACCUSA" is written in the center in a blue, pixelated font.

ACCUSA

A thick red curved arrow pointing from the "ACCUSA" button down to the text.

CON QUESTO PULSANTE L'AUSTRONAUTA PUÒ
SCEGLIERE CHI VOTARE PER CAPIRE CHI È
L'IMPOSTORE

CON QUESTO PULSANTE L'IMPOSTORE PUÒ
DECIDERE SE UCCIDERE L'ASTRONAUTA O MENO

A rectangular button with a light gray background and a thin black border. The word "UCCIDI" is written in the center in a blue, pixelated font.

UCCIDI




NELLE STANZE E NEL NOSTRO INVENTARIO
POSSIAMO TROVARE QUESTI OGGETTI:

- ATTREZZO_MULTIUso,
- MATERASSO_NUOVO,
- MOTORE_ELETTRICO,
- TESSERA_DI_ACCESO,
- TUBO_DI_RICAMBIO,
- BATTERIA,
- SALDATRICE,
- FUSIBILE,
- SCHEDA_DI_RETE,
- CHIAVE_MAGNETICA,
- FILTRO_ACQUA,
- BOMBOLA_ARIA,
- CASCO_DI_RICAMBIO

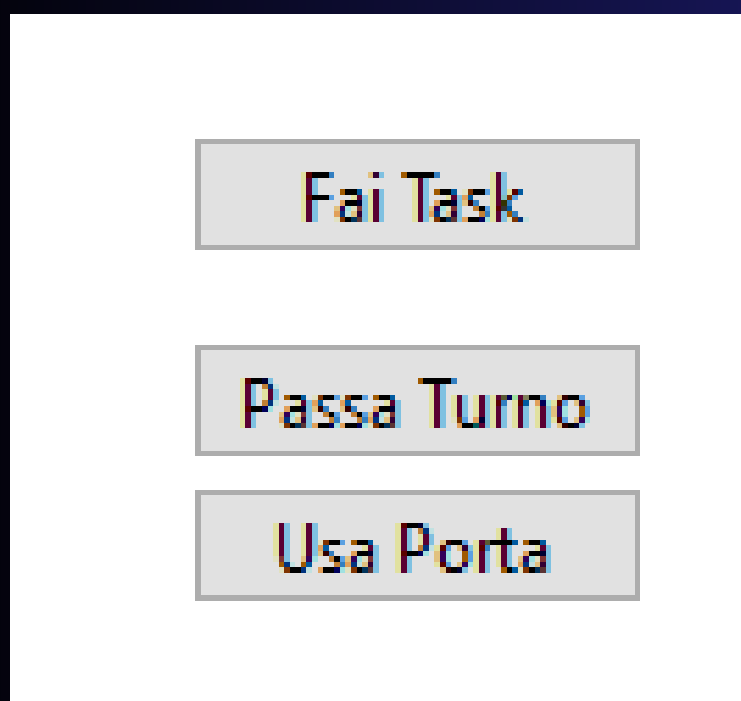
Raccogli Oggetto

Rilascia Oggetto



CON QUESTI PULSANTI, A SECONDA
DI QUELLO CHE ABBIAMO
NELL'INVENTARIO O A SECONDA IN
CHE STANZA CI TROVIAMO,
POSSIAMO RACCOGLIERE O
RILASCIARE UNO DEI OGGETTI
ELENACTI SOPRA





CON QUESTI PULSANTI POSSIAMO
FARE 3 FUNZIONALITÀ DIVERSE :

- FARE LA TASK, IN BASE ALLA STANZA DOVE CI TROVIAMO E SE POSSIAMO FARLA
- PASSA TURNO, IL GIOCATORE PUÒ SCEGLIERE SE GIOCARE IL TURNO O PASSARE AL PROSSIMO
- USA PORTA, PERMETTE DI CAMBIARE STANZA UNA VOLTA FATTA LA TASK OPPURE SE L'ABBIAMO GIÀ ESEGUITA



Grazie per l'attenzione

Buona Partita!

