**WELCOME**

Benvenuto!

Grazie per aver accettato di prendere parte a questo esperimento.

Oggi sarai il protagonista di **un’avventura testuale**! Un’avventura testuale è una storia nella quale ti verranno poste numerose scelte. Le scelte saranno irreversibili e da esse dipenderà la storia che vivrai.

Regole:

* Ogni scelta fatta è irreversibile
* Per noi è molto importante che tu scelga come faresti se fossi realmente nella situazione proposta. Quindi prenditi tutto il tempo che ti serve.
* A volte sarà il caso a decidere per te lanciando un dado virtuale
* Durante l’avventura testuale dovrai gestire attentamente una risorsa chiamata **Energia Quantica**. Se finisci l’**Energia Quantica** avrai perso e il gioco finirà automaticamente e non riceverai alcun compenso.
* Potrai anche raccogliere ed utilizzare alcuni oggetti che ti aiuteranno a superare le sfide proposte
* Il tuo punteggio alla fine del gioco dipenderà dall’**Energia Quantica** rimasta e dagli oggetti raccolti e non consumati.
* Se vorrai, pubblicheremo il tuo risultato su una classifica online.

Non preoccuparti per iCub, il suo ruolo ti verrà spiegato nel gioco

Riuscirai a completare il gioco con successo?

**AMBIENTAZIONE**

Benvenuto!

Siamo nell’anno 3021, gli umani hanno colonizzato ogni angolo dell’universo conosciuto. La ricerca tecnologica ha permesso di identificare la fonte di energia definitiva: l’**Energia Quantica**. Ormai ogni entità dell’universo (vivente o artificiale) si nutre o alimenta di essa.

Tu sei un Cacciatore Interstellare, un’élite di mercenari specializzati nella ricerca e recupero di **Artefatti**, antichi reperti tecnologici in grado violare ogni legge naturale.

Tra tutti gli artefatti, **Il Seme** è il più ricercato, alcuni dubitano addirittura della sua esistenza. Tu però sei certo che esista, e l’unico posto in cui può nascondersi è la **Cripta**.

La **Cripta** è un laboratorio di ricerca abbandonato situato sul pianeta Pandora sulle pareti di un cratere senza fondo. Nessuna ha mai esplorato interamente la Cripta, ma si dice che sia simile a un labirinto popolato da mostruosità di ogni genere. Numerosi Cacciatori entrano ogni giorno nella Cripta sperando di recuperare Artefatti di valore; purtroppo, pochi di loro ritornano.

Per entrare ed uscire dalla Cripta è necessario portare con sé la **Licenza di Caccia**, un documento che identifica ogni cacciatore. Essa contiene anche tutti averi e l’**Energia Quantica** del Cacciatore.

Tutti sanno che, all’interno della Cripta, non si deve mai cedere la propria Licenza ad altri individui, viventi o artificiali. Se la perdi infatti resterai bloccato per sempre!

Sei pronto per l’avventura!?

INTRO

1. Il freddo terreno violaceo di Pandora è riscaldato dalle prime luci dei suoi Soli gemelli. Anche dopo tanti anni di Caccia, non ti sei abituato a quella calma surreale prima di un’avventura. Ti trovi davanti a un’entrata poco battuta della **Cripta**, pronto a cercare **Il Seme**.
2. Il totem di autenticazione gracchia *“Prego inserire Licenza di Caccia per entrare”*. Rigiri la tesserina tra le mani – assurdo pensare come essa possa contenere tutto il tuo equipaggiamento ed **Energia Quantica** **–** una scritta risplende sul retro “Mai cedere ad anima viva (o artificiale)”. Inserisci la licenza nel totem.
3. La vecchia porta metallica di un ascensore si apre davanti a te alzando una nube di polvere. Vi entri ed inizi a scendere nelle profondità della terra.
4. L’ascensore si ferma dopo una decina di minuti. Fredde luci al neon si accendono automaticamente sfarfallando. A qualche passo da te vedi una porta metallica socchiusa.
5. Vuoi guardare in giro? / Prosegui
   1. Un sottile strato di polvere ricopre ogni superfice. Sul pavimento vedi i resti anneriti di un fuoco da campo e alcune scatolette arrugginite. Nessuno viene qui da anni.
6. Apri la porta e ti ritrovi in una sorta di deposito tecnologico. Sembra però non esserci niente di utile in giro. In fondo alla stanza una scala a chiocciola scende nell’oscurità. La tua attenzione viene attirata da un piccolo robot rosso accasciata contro una parete. Cosa vuoi fare?
   1. Osserva il robot più da vicino
      1. Questo robot è davvero vecchio, quando ancora potevi distinguere un robot da un essere umano. Non sembra rotto, probabilmente ha solo finito l’Energia Quantica
         1. Cerca una **Batteria Quantica** nella stanza
         2. Dai al robot una delle tue
   2. Fruga negli armadietti
      1. Cerchi un po’ in giro, ogni armadietto è pieno di cianfrusaglie. L’unica cosa utile è una **Batteria Quantica**

<ICUB STARTUP>

* Ciao! Sono iCub, un robot tutto fare! Grazie di avermi svegliato, nessuno veniva a trovarmi così mi sono spento. Come ti chiami?
* <Si guarda intorno> Un tempo sorvegliavo questo deposito, ma direi che non c’è più molto da sorvegliare. Tu sei un Cacciatore della Cripta, giusto? Cosa stai cercando?
  + Sto cercando il Seme!
* <dubbioso> Figo!!. Senti, ho una proposta da farti, ho sempre sognato di esplorare la Cripta come un vero Cacciatore, e so un po’ come funziona questa Cripta. Ti andrebbe di affrontare questa avventura insieme?!
  + Si! -> <esultante> yeah! Andiamo!!
  + No! -> Dai per favore! Posso darti una mano! E poi, ho un’idea su dove cercare informazioni!
* <esultante> yeah! Andiamo!! Non ho mai sentito parlare del Seme, ma se c’è un posto in cui trovare informazioni quello è l’Accampamento dei Dispersi!

Insieme scendete la scala, verso l’ignoto. Potrebbe essere l’inizio di qualcosa di grande!