

## RENOVATIO QUEST: la serie

Il seguente manuale fa riferimento ai giochi NESCIORIGIN (alfa e beta), NESCIORDEAL e LA FONDAZIONE. Questi tre giochi sono dei giochi di ruolo pensati per la prima, la seconda e la quarta superiore (liceo scientifico).

Nota bene: la versione alfa include i vettori e le forze; la versione beta invece include l'ottica e la termologia.

### Manuale di gioco

- **Salvataggio e caricamento:**

il gioco può essere salvato in qualsiasi momento, tramite l'apertura del menù di gioco. Se si sta giocando via browser è comunque possibile salvare, bisogna solo prestare attenzione a non cancellare la cronologia e i cookies. Per caricare una partita precedentemente salvata è sufficiente, nella schermata iniziale del gioco, selezionare l'opzione "continua" e il salvataggio desiderato.

- **Menù di gioco:**

attraverso il menù di gioco, oltre alla possibilità di salvare, è possibile controllare gli oggetti posseduti, i soldi disponibili, le abilità ottenute, le condizioni di salute del personaggio, l'equipaggiamento e le opzioni di gioco. Tramite le opzioni di gioco è possibile modificare i volumi degli effetti sonori e attivare la modalità di gioco "corsa", in cui il personaggio si muove più velocemente.

- **Oggetti base e badge:**

durante il gioco è possibile raccogliere oggetti di diverso tipo. Gli oggetti base sono oggetti che possono essere utilizzati in qualsiasi momento del gioco e non sono direttamente funzionali al proseguimento della storia. Al contrario, i badge sono fondamentali per la storia e marcano il progresso raggiunto dal giocatore. Tutti gli oggetti in possesso di Nescio sono visualizzabili dal menù di gioco.

- **Esperienza:**

durante il gioco è possibile accumulare esperienza. Questa può essere acquisita tramite le avventure principali o laterali. Giungere a determinati livelli di esperienza è fondamentale per proseguire nell'avventura, poiché solo dopo un certo livello di esperienza alcune aree saranno accessibili.

- **Convenzioni sull'inserimento dei risultati numerici e su alcune costanti:**

durante il gioco sarà richiesto di inserire diversi risultati numerici. Tipicamente viene specificato esattamente come e a che punto troncato il numero delle cifre. Tuttavia, nel caso non fosse specificato, si consiglia di approssimare tutti i risultati ottenuti secondo le convenzionali regole di approssimazione, tenendo conto delle cifre significative.

Qui di seguito si elencano alcune costanti da utilizzare e il loro relativo simbolo:

PI: pi greco = 3,1415

SQRT/RADQ = sta a indicare la radice quadrata (talvolta può capitare l'usuale simbolo di radice)

g: accelerazione