

# NIGHTMARES OF NESCIØ

Manuale e guida al gioco



# NIGHTMARES OF NESCIØ

## Manuale e guida al gioco

### COMANDI PRINCIPALI

- **Comandi da tastiera:**

Tasto azione/interazione/conferma: *barra spaziatrice*

Inserimento numeri: *tasti direzionali*

Movimento: *tasti direzionali*

Menù: *tasto Esc*

- **Comandi da touch screen:**

Tasto azione/interazione/conferma: *tasto verde a schermo*

Inserimento numeri: *tasti direzionali dedicati a schermo*

Movimento: *tasti direzionali a schermo o tocco su luogo di spostamento*

Apertura/Chiusura Menù: *tocco contemporaneo con due dita*

### GUIDA AL GIOCO

- **Avvio del gioco:**

per avviare il gioco è sufficiente recarsi sul link presente sul sito e attendere il caricamento della schermata iniziale. Quando la schermata iniziale è comparsa selezionare “nuova partita” (se in precedenza è stata salvata una partita è possibile caricare la precedente partita selezionando “continua”). Successivamente verrà chiesto se si sta giocando con un dispositivo con tastiera o con schermo touch. Per iniziare la partita è necessario interagire con il letto.



- **Salvataggio e caricamento di una partita salvata in precedenza:**

il gioco può essere salvato solo e unicamente nello schema di selezione degli argomenti (*ZONA A, si veda la mappa in fondo al documento*), recandosi alla fonte della salvezza e interagendo con la statua dorata (*ZONA B, si veda la mappa in fondo al documento*).

Giocando via browser bisogna 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.



**La zona di salvataggio e la statua dorata**

- **Menù di gioco:**

attraverso il menù di gioco è possibile controllare le condizioni di salute del personaggio 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.

- **Selezione degli argomenti e livello di difficoltà**

Dopo aver interagito con il letto, il personaggio si troverà catapultato nel mondo degli incubi. Qui, esplorando lo schema iniziale, sarà possibile raggiungere i diversi livelli e argomenti.

I vari argomenti presenti nel gioco sono raggruppati in relazione alla modalità di gioco più adatta a testare le conoscenze e le abilità sull'argomento prescelto.

Al momento ci sono i seguenti livelli e argomenti di gioco:

- *Distesa dell'Ark, una landa ghiacciata popolata di malefici pupazzi di neve:* scomposizioni; notazione scientifica e cifre significative; angoli notevoli, archi associati e relazioni goniometriche fondamentali, la prima e la seconda declinazione latina
- *La crudele tutela di Metano Leoni, campo di allenamento del Maestro Metano Leoni:* disequazioni e sistemi di disequazioni, enti geometrici fondamentali, verbi latini, test di ingresso.
- *La stazione spaziale "Rodger Young", ultimo baluardo di difesa contro la minaccia aliena:* rette nel piano, distanza nel piano e nello spazio
- *La biblioteca degli zombie, dove il signore dei morti ha riportato in vita i più grandi sapienti della storia:* funzioni, polinomi
- *La città perduta di Hamunaptra, dove il potete Imhotep regna sovrano:* insiemi numerici e logica

- *L’oceano della conoscenza, dove isole frattali aspettano di essere scoperte*: sistemi lineari, radicali, logaritmi, fluidostatica, moto parabolico
- *Il selvaggio West, dove vivono le pistole matematiche più veloci di tutto l’occidente*: equazioni frazionarie
- *Il regno del vapore; dove l’elettricità è bandita e il vapore regna incontrastato*: termologia
- *Le montagne della follia, solo per cinghiali con gli zoccoli buoni*: forze e vettori.

Ogni argomento è selezionabile interagendo con un oggetto presente sulla mappa (si vedano le immagini sotto).

Inoltre, per ogni argomento, sono disponibili più livelli di difficoltà.

I livelli di difficoltà sono i seguenti:

- “Non farmi troppo male”: facile
- “Non ho paura”: medio
- “Sono un mago”: difficile
- “Ipermorte”: estremo

A fine documento è presente una mappa e una serie di immagini che indicano la posizione dei livelli e dei vari argomenti.

• **Convenzioni sull’inserimento dei risultati numerici, sulle costanti e sulla rappresentazione delle espressioni analitiche:**

durante il gioco può essere richiesto di inserire dei risultati numerici.

Tipicamente viene specificato esattamente come e a che punto troncare 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
- g: accelerazione di gravità = 9,81
- G: costante di gravitazione =  $6,67 \times 10^{-11}$
- R: costante dei gas = 8,314
- f) Esempio di lettura di un polinomio (il simbolo “^” indica l’elevamento a potenza, dove necessario sono state inseriti diversi livelli di parentesi per facilitare la lettura):

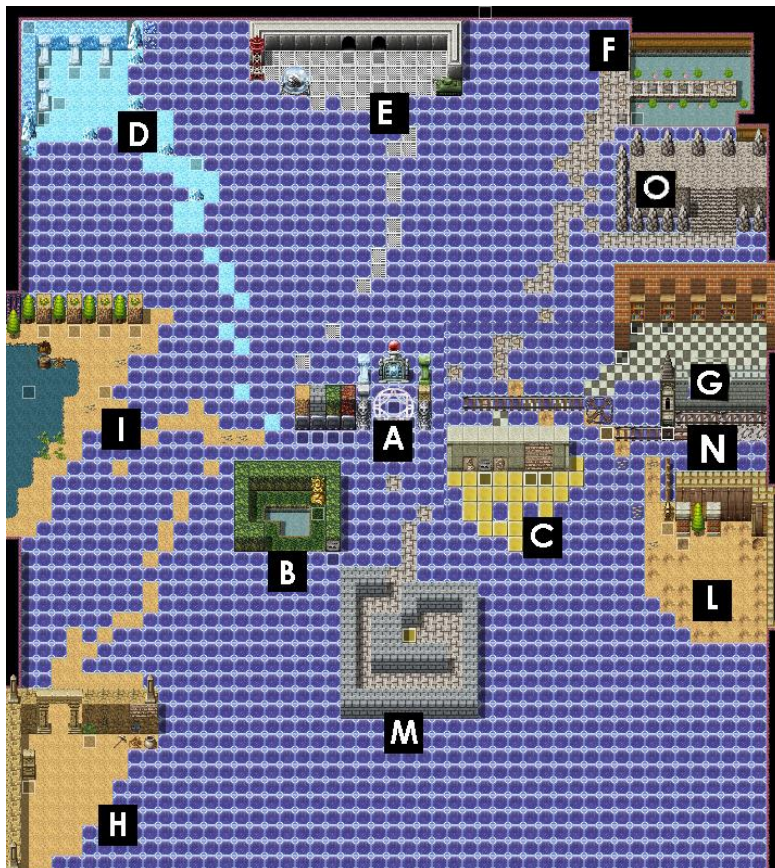




Il quesito chiede di scomporre “x alla quinta meno x alla terza”.

La risposta evidenziata viene letta come: “x alla terza tutto moltiplicato per x meno uno”.

## MAPPA DEL GIOCO



**A:** zona di partenza (dopo aver interagito con il letto nella schermata iniziale). Le quattro colonne con targhe mostrano un riepilogo dei punteggi per ciascun livello. Ogni colonna è relativa a un differente livello di difficoltà.

**B:** Zona di salvataggio, interagendo con la statua dorata è possibile salvare la partita e recuperare tutte le energie.

**C:** Hall of fame: area dove sono indicati i nomi degli studenti che hanno totalizzato i punteggi più alti.

**D:** Distese dell’Ark

**E:** Stazione spaziale “Rodger Young”

**F:** La crudele tutela di Metano Leoni

**G:** La biblioteca degli zombie

**H:** La città segreta di Hamunaptra

**I:** Oceano della conoscenza

**L:** il selvaggio West

**M:** il labirinto del metodo scientifico

**N:** Il regno del vapore

**O:** Le montagne della follia

**POSIZIONE ARGOMENTI NELLA MAPPA**

**D: Distese dell'Ark**



Notazione scientifica e cifre significative



Scomposizioni



Relazioni goniometriche fondamentali



Prima e seconda declinazione latina



## E: Stazione spaziale “Rodger Young”



Rette nel piano



Distanza nel piano e punto medio



Ottica geometrica

## F: La crudele tutela di Metano Leoni



Disequazioni



Enti geometrici fondamentali



Verbi latini



Equazioni e disequazioni esponenziali



Test ingresso classi prime



## G: La biblioteca degli zombie



Le funzioni



I polinomi

## H: La città segreta di Hamunaptra



Insiemi numerici e logica

## I: L'oceano della conoscenza



Sistemi lineari



Radicali



Logaritmi



Fluidostatica



Moto parabolico



## L: il selvaggio West



Equazioni Frazionarie



Equazioni di primo grado

## M: il labirinto del metodo scientifico

In lavorazione.

## N: il regno del vapore



Termologia



## O: le montagne della follia



Forze e vettori

## **ELENCO SINTETICO DEGLI ARGOMENTI PRESENTI NEL GIOCO**

### **Matematica:**

Test ingresso classi prime  
Scomposizioni  
Relazioni goniometriche fondamentali  
Rette nel piano  
Distanza nel piano e punto medio  
Disequazioni  
Enti geometrici fondamentali  
Equazioni e disequazioni esponenziali  
Le funzioni  
I polinomi  
Insiemi numerici e logica  
Sistemi lineari  
Radicali  
Logaritmi  
Equazioni Frazionarie  
Equazioni di primo grado

### **Fisica:**

Notazione scientifica e cifre significative  
Fluidostatica  
Termologia  
Forze e vettori  
Moto parabolico  
Optica geometrica

### **Latino:**

Prima e seconda declinazione latina  
Verbi latini