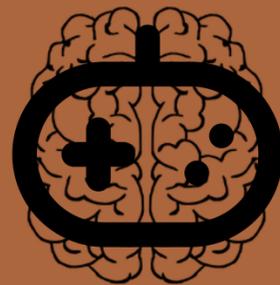


AVVENTURA A VALLE FANTASIA

MANUALE ELFICO

a cura di Idris, il folletto

SEZIONE PRATICA





Muovi avanti



Muovi indietro



Muovi a sinistra



Muovi a destra

COME MUOVERE IL GIOCATORE 1

Il PRIMO giocatore può muoversi nella valle attraverso i tasti WASD, potendo andare AVANTI, INDIETRO, a DESTRA e a SINISTRA.

COME MUOVERE IL GIOCATORE 2

Il SECONDO giocatore può muoversi nella valle attraverso le FRECCE DIREZIONALI, potendo andare AVANTI, INDIETRO, a DESTRA e a SINISTRA.



Muovi avanti



Muovi indietro



Muovi a sinistra



Muovi a destra



Salta



Lancia potere



Visione estesa

COMANDI SPECIALI DEL GIOCATORE 1

Al giocatore 1 è donata la TUNICA ROSSA, che conferisce il potere del RISCALDAMENTO.

Per attivarlo deve premere il tasto "V".

Il giocatore 1 può SALTARE premendo il tasto "C"

Il giocatore 1 può attivare la VISIONE ESTESA premendo il tasto "B"

COMANDI SPECIALI DEL GIOCATORE 2

Al giocatore 2 è donata la TUNICA BLU, che conferisce il potere del RAFFREDDAMENTO.

Per attivarlo deve premere il tasto "."

Il giocatore 2 può SALTARE premendo il tasto ","

Il giocatore 2 può attivare la VISIONE ESTESA premendo il tasto "M"



Salta



Lancia potere



Visione estesa





Vocabolario Elfico

Preziosa traduzione di alcuni termini elfici, utile per decodificare le parole che troverete all'interno di Valle Fantasia.

Stati dell'acqua

-  = Stato LIQUIDO 
-  = Stato GASSOSO 
-  = Stato SOLIDO 

Passaggi di stato

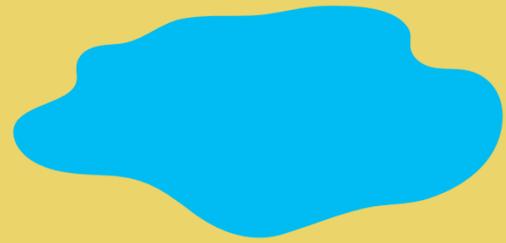
-  [● = BRINAMENTO
- ]○ = CONDENSAZIONE
-  [○ = SOLIDIFICAZIONE
- ]○ = FUSIONE
-  [● = EVAPORAZIONE
- ]● = SUBLIMAZIONE

GLI STATI DELL'ACQUA



Caratteristiche del GHIACCIO

- Può essere spostato, spingendolo, per la valle
- E' possibile saltarci sopra per scavalcarlo oppure raggiungere una zona più alta
- Può attivare le pedane per oggetti (vedi sez. "Pedane")



Caratteristiche dell'ACQUA

- NON possono essere spostate per la valle
- E' possibile camminarci sopra senza nessun problema



Caratteristiche dell'ACQUA

- NON possono essere spostate per la valle
- SONO CALDE! Respingono i giocatori se si avvicinano troppo!
- NON possono attivare le pedane per oggetti (vedi sez. "Pedane")

ELEMENTI NELLA VALLE

Nella Valle Fantasia è possibile imbattersi in numerosi elementi, ognuno con le proprie caratteristiche: leggete attentamente tutte le proprietà dei diversi elementi, così da non essere colti alla sprovvista quando vi ritroverete a doverli adoperare/trattare nella vostra rincorsa contro il malefico MALER!

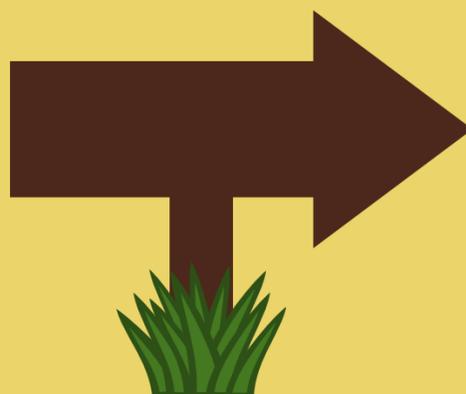
ELEMENTI NELLA VALLE

Nella Valle Fantasia è possibile imbattersi in numerosi elementi, ognuno con le proprie caratteristiche: leggete attentamente tutte le proprietà dei diversi elementi, così da non essere colti alla sprovvista quando vi ritroverete a doverli adoperare/trattare nella vostra rincorsa contro il malefico MALER!

LE FRECCHE

COSE DA SAPERE sulle FRECCHE:

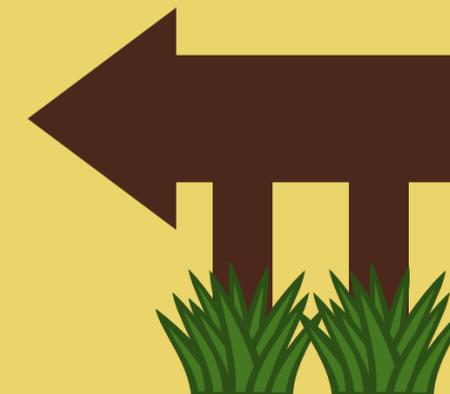
Le frecce nella valle possono attivare meccanismi/porte: per farlo dovranno essere colorate correttamente e (se possibile) esser ruotate nella giusta direzione.



FRECCHE ROTABILI:
Si riconoscono dalla presenza di **UN SOLO SUPPORTO**. Queste frecce possono essere ruotate per far cambiare loro la direzione di puntamento. Possono essere colorate a seconda del potere che le colpisce.

FRECCHE NON ROTABILI:

Si riconoscono dalla presenza di **DUE SUPPORTI**. Queste frecce **NON** possono essere ruotate: la loro direzione di puntamento è fissa e non modificabile. Possono comunque essere colorate a seconda del potere che le colpisce.



PEDANE

Le pedane sparse per la valle servono per attivare meccanismi quali parkour, zone in movimento, cancelli e sezioni quiz.

Ne esistono di due tipologie, che si attivano in modi differenti



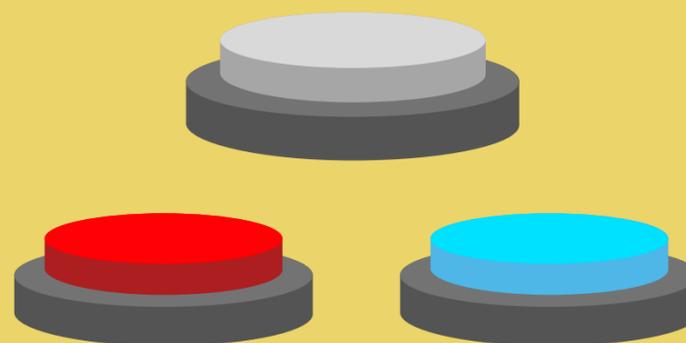
PEDANE PER GLI OGGETTI
Sono le pedane di forma QUADRATA: esse si attivano posizionando sopra di esse un oggetto pesante, se sono in posizione ORIZZONTALE..



Se sono in posizione VERTICALE, invece, si attivano colpendole con uno dei due poteri. Se attive cambiano colore. NON si attivano con il peso dei giocatori.

PEDANE PER I GIOCATORI

Sono le pedane di forma CIRCOLARE: esse si attivano tramite il peso dei giocatori. Se attive, assumono il colore del giocatore posizionato sopra di esse



ELEMENTI NELLA VALLE

Nella Valle Fantasia è possibile imbattersi in numerosi elementi, ognuno con le proprie caratteristiche: leggete attentamente tutte le proprietà dei diversi elementi, così da non essere colti alla sprovvista quando vi ritroverete a doverli adoperare/trattare nella vostra rincorsa contro il malefico MALER!

ELEMENTI NELLA VALLE

Nella Valle Fantasia è possibile imbattersi in numerosi elementi, ognuno con le proprie caratteristiche: leggete attentamente tutte le proprietà dei diversi elementi, così da non essere colti alla sprovvista quando vi ritroverete a doverli adoperare/trattare nella vostra rincorsa contro il malefico MALER!

LE ALTALENE & I SECCHI

Le altalene funzionano proprio come sapete voi: dove c'è un peso maggiore ad una delle due estremità, allora sarà da quella parte che l'altalena penderà.

Vi sono diversi tipi di altalene sparse nella valle, ma tutte condividono un particolare: posseggono ad una delle estremità un SECCHIO!



SECCHIO VUOTO

Se il secchio è vuoto, allora il suo peso sarà **MINORE** e l'altalena penderà dal lato opposto. Può essere riempito con l'acqua per aumentarne il peso e far scendere l'altalena.



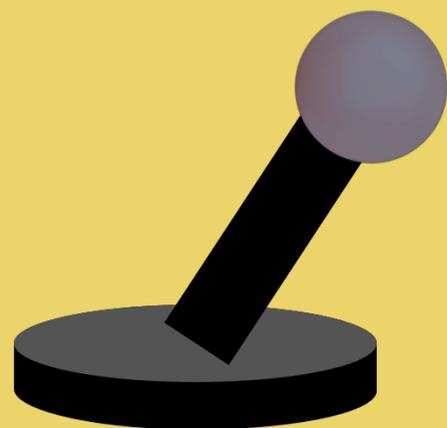
SECCHIO PIENO:

Il secchio può essere riempito con l'acqua. Se il secchio è **PIENO**, allora il suo peso sarà **MAGGIORE** e quindi l'altalena penderà dal lato del secchio. Può essere svuotato dell'acqua (trasformandola adeguatamente) per diminuirne il peso e far salire l'altalena.

OGGETTI MECCANICI

Nella valle ci sono differenti oggetti meccanici, che vanno attivati colpendoli con un potere.

Alcuni oggetti necessitano un potere particolare, gli altri invece possono attivarsi tramite uno qualsiasi dei due poteri a vostra disposizione.



Leve



Ventilatori



Condizionatori

ELEMENTI NELLA VALLE

Nella Valle Fantasia è possibile imbattersi in numerosi elementi, ognuno con le proprie caratteristiche: leggete attentamente tutte le proprietà dei diversi elementi, così da non essere colti alla sprovvista quando vi ritroverete a doverli adoperare/trattare nella vostra rincorsa contro il malefico MALER!

ELEMENTI NELLA VALLE

Nella Valle Fantasia è possibile imbattersi in numerosi elementi, ognuno con le proprie caratteristiche: leggete attentamente tutte le proprietà dei diversi elementi, così da non essere colti alla sprovvista quando vi ritroverete a doverli adoperare/trattare nella vostra rincorsa contro il malefico MALER!

PONTI E PALLONCINI

Nella valle troverete dei PONTI, alla cui estremità è legato un PALLONCINO. Questi palloncini sono riempiti d'ACQUA e servono a modificare la posizione del ponte o dell'elemento al quale sono collegati.



PALLONCINO GONFIO

I palloncini GONFI sono pieni di ACQUA allo stato GASSOSO, perciò possono sollevarsi in cielo e fluttuare nell'aria.

Possono essere SGONFIATI, trasformando il vapore al loro interno in acqua allo stato LIQUIDO



PALLONCINO SGONFIO:

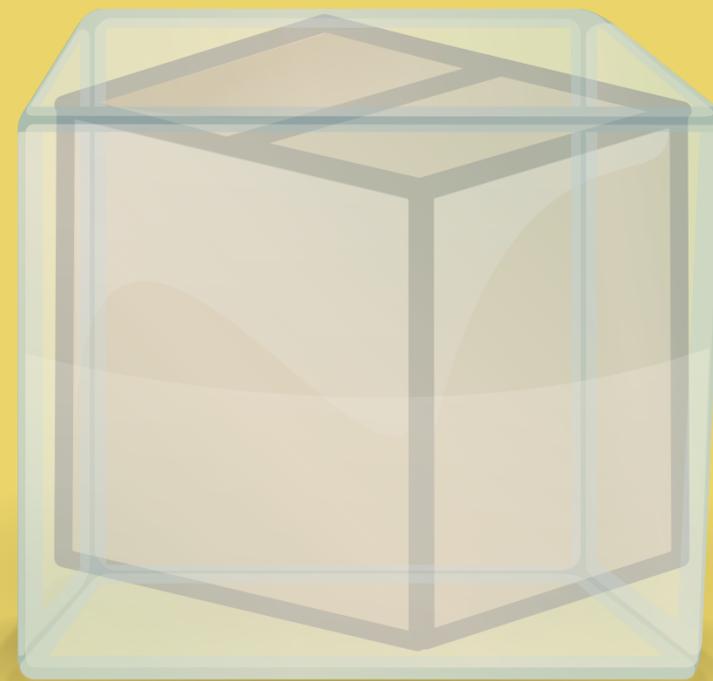
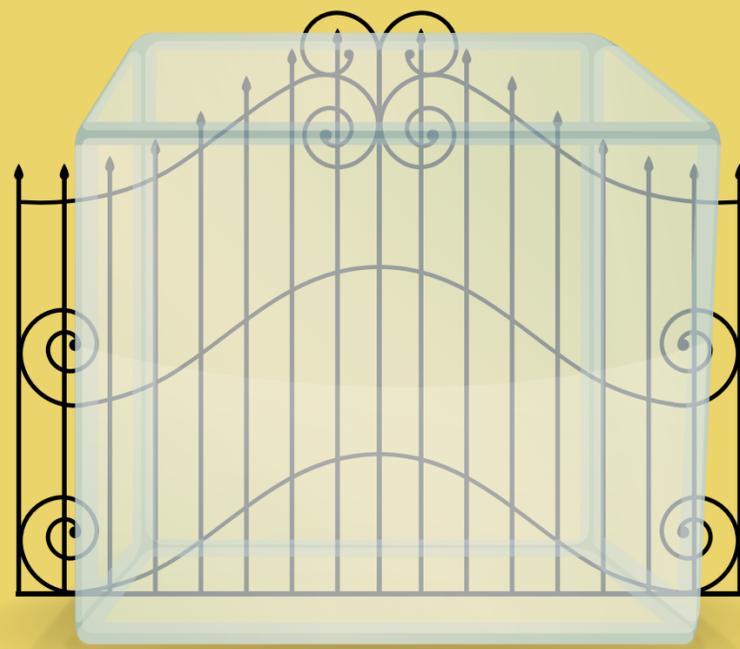
I palloncini SGONFI sono pieni di ACQUA allo stato LIQUIDO: per tale motivo sono pesanti e quindi cadono verso il suolo.

Possono essere GONFIATI trasformando l'acqua allo stato liquido contenuta in essi in VAPORE

COMPONENTI GHIACCIATE

Mentre girate nella valle, potreste incontrare degli elementi che sono **GHIACCIATI**: si riconoscono perchè presentano, attorno ad essi, una superficie ghiacciata.

Tale superficie impedisce loro di poter funzionare correttamente: per poterli adoperare è necessario quindi **SCONGELARLI**. Solo allora funzioneranno in modo corretto!



ELEMENTI NELLA VALLE

Nella Valle Fantasia è possibile imbattersi in numerosi elementi, ognuno con le proprie caratteristiche: leggete attentamente tutte le proprietà dei diversi elementi, così da non essere colti alla sprovvista quando vi ritroverete a doverli adoperare/trattare nella vostra rincorsa contro il malefico **MALER!**

ELEMENTI NELLA VALLE

Nella Valle Fantasia è possibile imbattersi in numerosi elementi, ognuno con le proprie caratteristiche: leggete attentamente tutte le proprietà dei diversi elementi, così da non essere colti alla sprovvista quando vi ritroverete a doverli adoperare/trattare nella vostra rincorsa contro il malefico MALER!

ZONE SPECIFICHE PER ACQUA

Questi particolari simboli indicano che, sopra di esse, deve essere posizionata dell'acqua nel corretto stato fisico.

In alcuni casi lo stato fisico corretto è suggerito, in altri casi no!

Posizionando correttamente l'acqua in queste zone si potrebbero attivare meccanismi nascosti per la valle!



N.B. Se trovi un simbolo **SENZA** il tratteggio attorno, **NON** richiede dell'acqua nello stato fisico corretto: serve solo come indicatore di uno stato fisico.

MANUALE ELFICO - INDIZI

HAI BISOGNO DI AIUTO??

Se sei in difficoltà e non sai come muoverti, NON
PREOCCUPARTI! Questo è il posto che fa per te...

NIENTE PANICO!

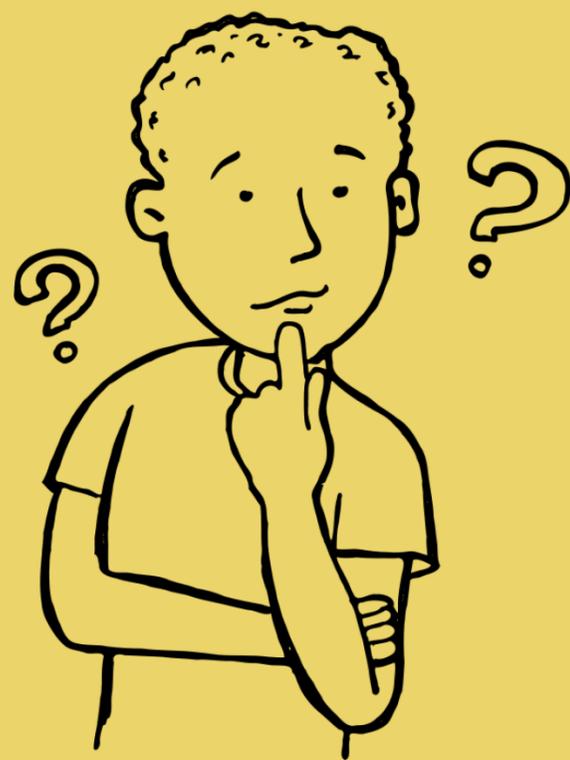
SE VI SIETE BLOCCATI IN
VALLE FANTASIA, QUI
POTETE TROVARE
QUALCHE AIUTO!



Ma prima... leggi qui!

ATTENZIONE! Questa sezione deve essere usata
SOLAMENTE in caso di ESTREMA NECESSITA'.
Prima di leggere, PROVA a trovare una soluzione! E
se poi non ci riesci, allora proverò a darti una mano!

Come funziona questa sezione del Manuale Elfico



MAPPA DEL LIVELLO

Troverai, in una pagina, la vista dall'alto di ciascun livello. In questo modo potrai orientarti e capire il punto nel quale vi siete bloccati!



INDICATORI NUMERICI

Sulla mappa sono presenti degli indicatori numerici: tali numeri sono associati ad un indizio/aiuto, che potrete leggere nelle pagine che seguono la mappa



AIUTI ED INDIZI

Gli aiuti e gli indizi vi forniscono quella scintilla che può aiutarvi a proseguire nell'avventura! Ma nel caso non riusciate ancora a capire nulla, non disperate! Potete sempre chiedere aiuto al vostro insegnante...





LIVELLO TUTORIAL - BENVENUTI A VALLE FANTASIA

Indizi enigmi livello TUTORIAL

1 - Due pedane, attiveranno qualcosa se premute insieme?

2 - Quale stato fisico dell'acqua ci permette di spostarlo e salirci sopra?

3 - Dobbiamo tradurre quelle parole elfiche e capire come colorare le frecce... e nelle zone tratteggiate? Andrà messa l'acqua nel giusto stato fisico...

4 - Tradotte le parole è necessario che il giocatore CALDO stia su una pedana e il giocatore FREDDO sull'altra. Risolvete l'equazione e capirete chi deve salire dove!

5 - Quale stato fisico dell'acqua ci permette di spostarlo e salirci sopra? Usatelo per avanzare!

6 - Il cancello è ghiacciato! Bisognerebbe scioglierlo... E la pedana si attiva solo con un oggetto! Cosa potremmo usare per attivarla?

7 - Abbiamo una trasformazione davanti: traduciamo la parola e poi coloriamo la freccia nel modo corretto, posizionandoci poi sulle pedane che si riferiscono a questa trasformazione!

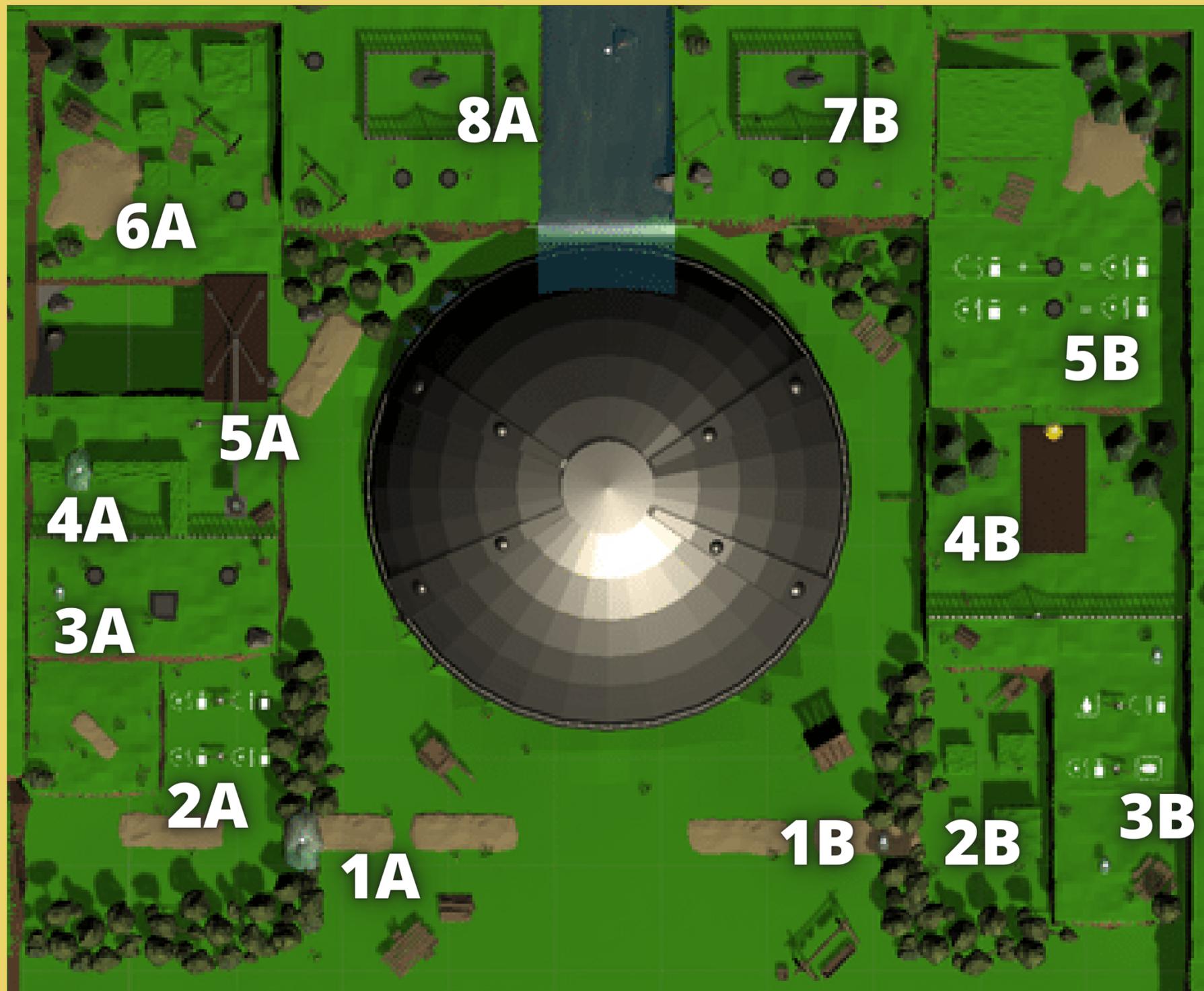




INDIZI ED AIUTI PRIMO LIVELLO

A cura di Idris, il folletto





PRIMO LIVELLO - L'EVAPORAZIONE

Indizi enigmi PRIMO LIVELLO (1/2)

1A - Questo blocco di ghiaccio è troppo grosso per spostarlo o saltarci su! Dovremmo trasformarlo...

2A - Parole criptate e frecce. Dovremo tradurre le parole, colorare e direzionare le frecce correttamente...

3A - due pedane per i giocatori, una per gli oggetti: cosa possiamo usare, qui nelle vicinanze, per attivarla?

4A - Un altro blocco di ghiaccio enorme! E' irremovibile così! Dobbiamo trasformarla per andare oltre...

5A - Un'altalena! Dobbiamo alleggerire il braccio per far scendere il ponte: agiamo sul secchio!

6A - Mamma mia, i blocchi compaiono solo se un giocatore sta fermo sulla pedana! Non è che forse, in cima, ci sarà qualcosa per tenerli fissi?

8A - La LEVA! Dobbiamo disattivarla... Perché non usare i vostri poteri?



Indizi enigmi PRIMO LIVELLO (2/2)

1B - Una nuvola di vapore calda ci blocca il passaggio! Dovremmo trasformarla per passare oltre...

2B - Questo è un semplice parkour: saltare sui blocchi per andare più in alto!

3B - Abbiamo delle parole elfiche da tradurre e nelle zone tratteggiate da inserire l'acqua nel giusto stato fisico! Una volta fatto, colorando e ruotando le frecce correttamente... si aprirà il cancello?

4B - Ehi! Il ponte è collegato ad un palloncino! Riusciremo a gonfiarlo per far salire il ponte?

5B - Altre parole elfiche da tradurre e poi... come rendere vere le equazioni sfruttando i vostri poteri?

7B - Ecco una LEVA! Dovremmo agire su di essa... Perché non ricorrere ai vostri poteri?

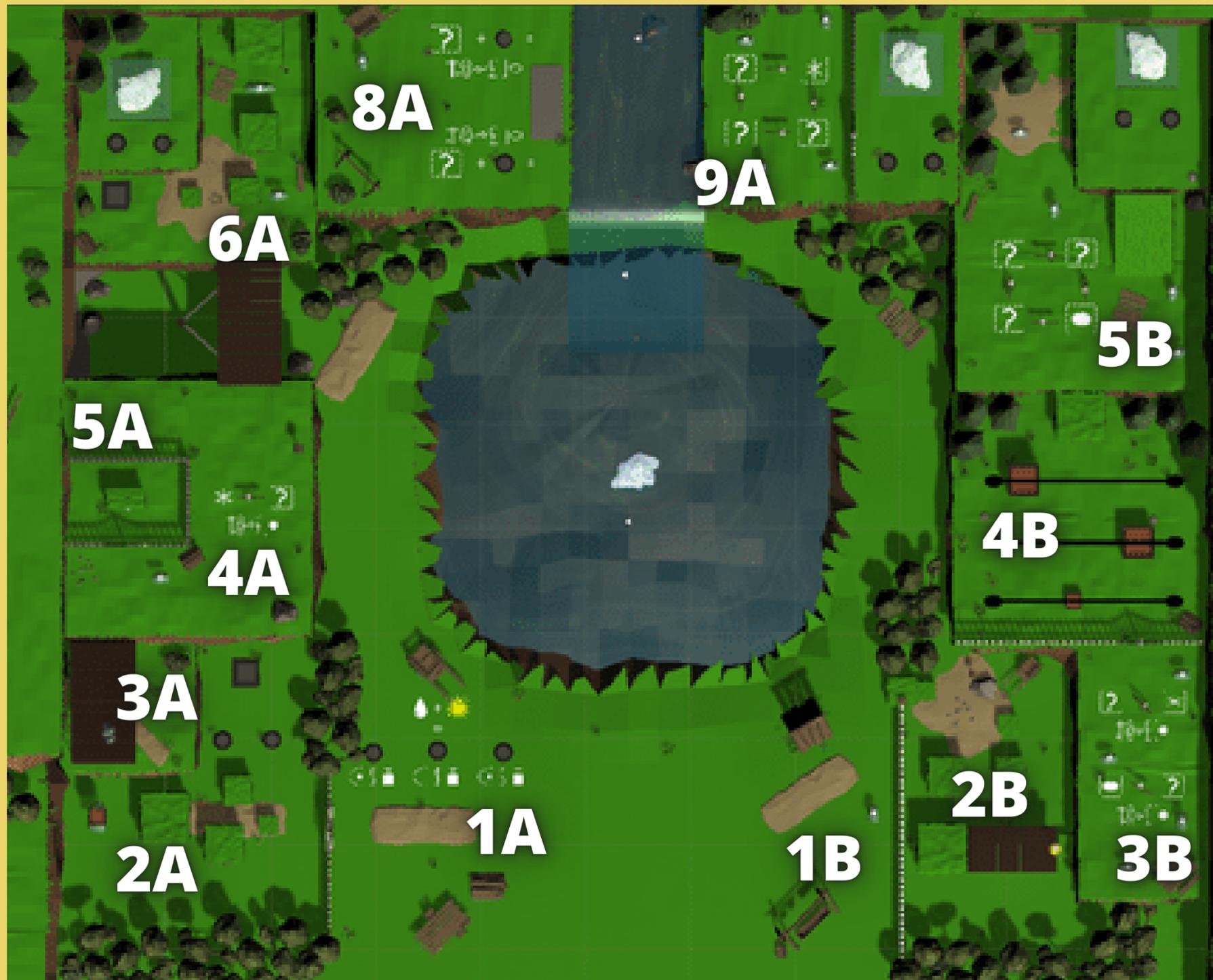




INDIZI ED AIUTI SECONDO LIVELLO

A cura di Idris, il folletto





SECONDO LIVELLO - LA CONDENSAZIONE

Indizi enigmi SECONDO LIVELLO (1/2)

1A - Dobbiamo scegliere la pedana corretta che risolve l'equazione... poi guardate: il cancello è ghiacciato!

2A - Tre pedane ma voi siete due! Come attivare la terza pedana? Servirebbe qualcosa di pesante...

3A - Il ponte sta su a causa di questo pesantissimo blocco di ghiaccio! Dovremmo trasformarlo...

4A - Una trasformazione criptata! agendo sulla freccia e riempiendo la zona tratteggiata, apriremo il cancello?

5A - Questa pedana è VERTICALE! Come era già che si attivava, e cosa farà?

6A - Per salire dobbiamo agire con qualcosa di pesante sulla pedana... e il vapore caldo? Da trasformare...

8A - Due equazioni: riempiamo le zone tratteggiate e saliamo sulle pedane... non è che le equazioni si riferiscono, dopo il simbolo UGUALE all'acqua LIQUIDA del fiume?

9A - Qui è pane per i vostri denti... è il CICLO dell'ACQUA! Dobbiamo "ricrearlo" colorando le frecce e riempiendo le zone tratteggiate!



Indizi enigmi SECONDO LIVELLO (2/2)

1B - Sono sicuro che, da qualche parte, ci sia un punto in cui salire sul cancello... serve qualcosa che ci permetta di saltarci sopra! Quella pozza di acqua, ad esempio?

2B - Serve che il ponte si alzi! Perchè non provare ad agire sul palloncino che lo lega?

3B - Due trasformazioni criptate: decodifichiamole, agiamo sulle frecce e riempiamo le zone tratteggiate!

4B - Queste casse si muovono troppo veloci! Dovremmo fermarle per poterci salire sopra.. ma come? Forse con uno dei vostri poteri?

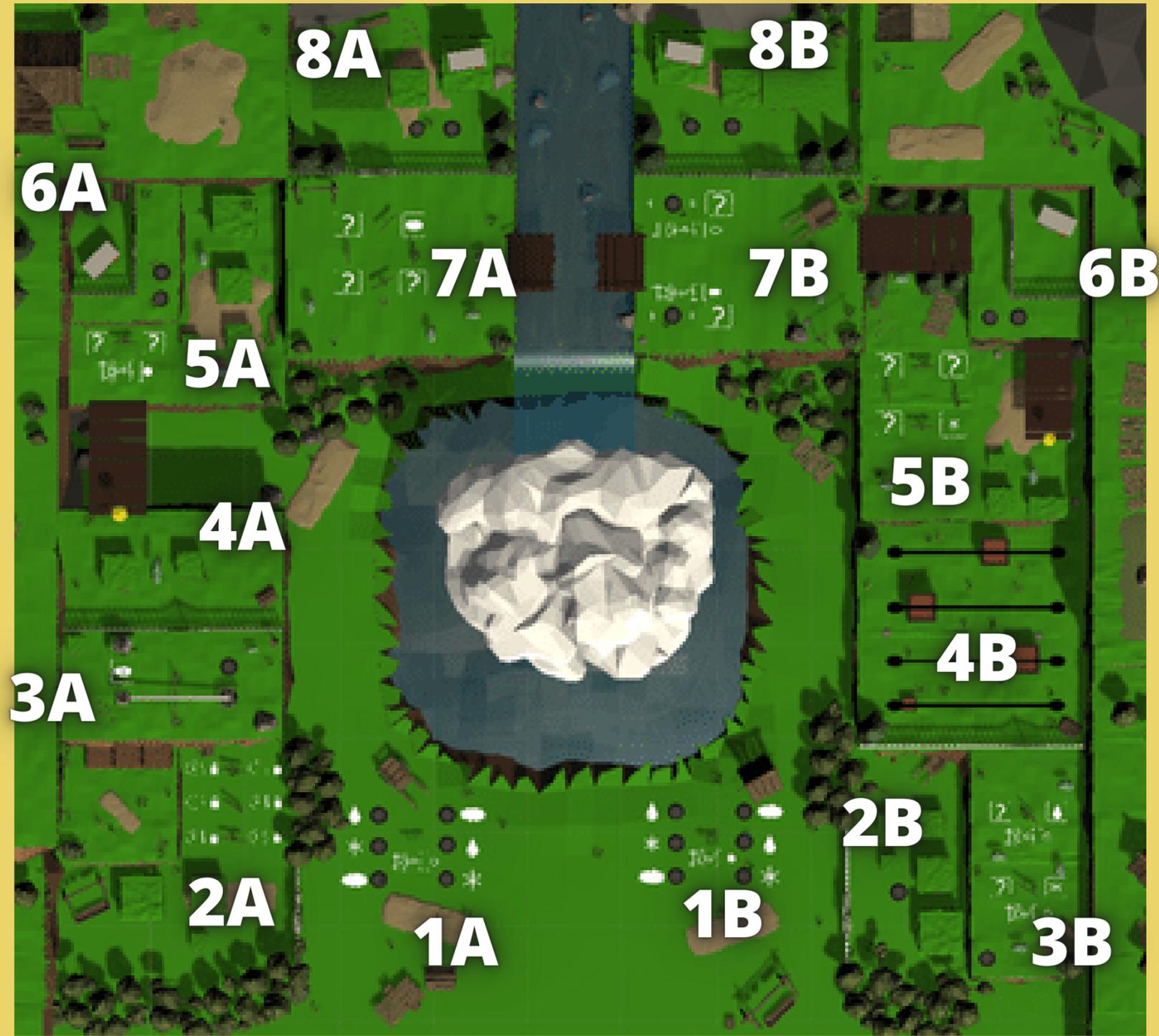
5B - Questo è pane per i vostri denti: è il CICLO dell'ACQUA! Agendo sulle frecce e riempiendo le zone tratteggiate, riusciremo a "ricrearlo"?



INDIZI ED AIUTI TERZO LIVELLO

A cura di Idris, il folletto





TERZO LIVELLO - LA PRECIPITAZIONE

Indizi enigmi TERZO LIVELLO (1/2)

1A - Una trasformazione criptata! Decifriamola, agiamo sulla freccia e saliamo sulle pedane corrette! Ma attenzione: il cancello pare ghiacciato...

2A - Tre frecce su cui agire per rendere vere le trasformazioni! Attiveranno qualcosa per salire?

3A - Quella gabbia chiude la pedana! Dobbiamo alzarla! il ventilatore sposterà una nuvola di vapore? E poi, se riempiamo il secchio, la gabbia si alzerà!

4A - Dobbiamo agire sul palloncino per far scendere il ponte! Dobbiamo solo salire un po'...

5A - Una trasformazione criptata! riempiamo le zone tratteggiate ed agiamo sulla freccia per poter salire!

7A - Il condizionatore! Dobbiamo far si che spari aria fredda... usiamo uno dei vostri poteri?

8A - Qui è pane per i vostri denti... è il CICLO dell'ACQUA! Dobbiamo "ricrearlo" colorando le frecce e riempiendo le zone tratteggiate! Ma attenzione: il cancello è ancora ghiacciato!

10A - Il condizionatore! Dobbiamo far si che spari aria fredda... usiamo uno dei vostri poteri?



Indizi enigmi TERZO LIVELLO (2/2)

1B - Una trasformazione criptata! Decifriamola, agiamo sulla freccia e saliamo sulle pedane corrette! Ma attenzione: il cancello pare ghiacciato...

2B - Questi blocchi stanno su solo quando una pedana è attiva! Dovremo salire uno per volta...

3B - Due trasformazioni criptate, due frecce su cui agire e delle zone tratteggiate da riempire... forza!

4B - Le scatole son troppo veloci! Dobbiamo fermarle per salirci... magari con uno dei vostri poteri?

5B - Pane per i vostri denti: è il CICLO dell'ACQUA da ricreare con frecce e zone tratteggiate! Poi per salire basterà agire sul palloncino che tiene sollevato il ponte...

7B - Il condizionatore! Dobbiamo far si che spari aria fredda... usiamo uno dei vostri poteri?

8B - Altre due equazioni con pedane: riempiamo le zone tratteggiate e... non è che si riferisce di nuovo alle acque del fiume?

10B - Il condizionatore! Dobbiamo far si che spari aria fredda... usiamo uno dei vostri poteri?

MANUALE ELFICO SEZIONE PRATICA

Il presente manuale è da considerarsi parte integrante e necessaria per il gioco
"Idris il folletto - Avventura a Valle Fantasia"
Prodotto e sviluppato da Civalleri Pietro

Laurea Magistrale in Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione
Politecnico di Torino
A.A. 2020-2021