**Suggerimenti per i tester per giocare al meglio "Inside the Destiny"**



Il tuo compito è trovare 4 chiavi per accedere all'ultima stanza degli Stargates.

Nella stanza iniziale c'è un nemico che lascerà cadere un'arma da revolver.

Dopo avrai bisogno anche di un mirino laser. Entra ed esplora le 2 stanze laterali della sala macchine.

Il percorso migliore per prendere le chiavi è esplorare un piano alla volta, entrando nelle porte che si aprono mentre passi. Oltre alle scale, puoi anche usare l'ascensore dal piano 1 e poi salire al piano successivo.

Per evitare i laser, consiglio di utilizzare il flare e il salto laterale nella parte più alta del soffitto del corridoio. In un caso dovrai accovacciarti. Visiterai le zone più fredde della nave e Lara perderà la vita per questo motivo. Dovrai essere veloce. Non sarà facile perché l'astronave è controllata dai VANIRS, una razza che vuole impadronirsi dell'incredibile tecnologia degli Antichi.

Un paio di teletrasporti metteranno Lara nella posizione opposta al prossimo percorso da prendere, basta girare di 180 °. Il motore grafico posiziona Lara in quel modo.

Ci sono 9 segreti da trovare, divertiti a trovare. Il gioco è fluido e in alcune fasi devi spremere il cervello, ma nulla è davvero impossibile.

Non sono stati riscontrati bug, nei numerosi test, se non a volte uno grafico e uno sonoro di nessuna importanza,dovuta al motore grafico.

*Sono davvero grato a Franky per aver realizzato un livello come questo, con 175 stanze, superando difficoltà tecniche non comuni per un level designer.*

*Alcuni giocatori, fortunatamente una minoranza, non si rendono conto che, tra scrivere una trama e una sceneggiatura per un livello e realizzarla, c'è un abisso.*

*Tutti noi giocatori dovremo avere le basi tecniche costruttive del trle - Ngle per poter valutare oggettivamente qualsiasi livello. Innanzitutto rispettiamo i level designer e la loro grande passione per la costruzione di livelli. Ci regalano poco più di un'ora di divertimento in cambio di decine di giorni di intenso lavoro sul PC, con continui test e test di gioco. Un sentito ringraziamento a tutti i level designer.*

*Ty Roberto web (Scrittore e sceneggiatore di fantascienza- Videogame tester ).*