

# See you tomorrow

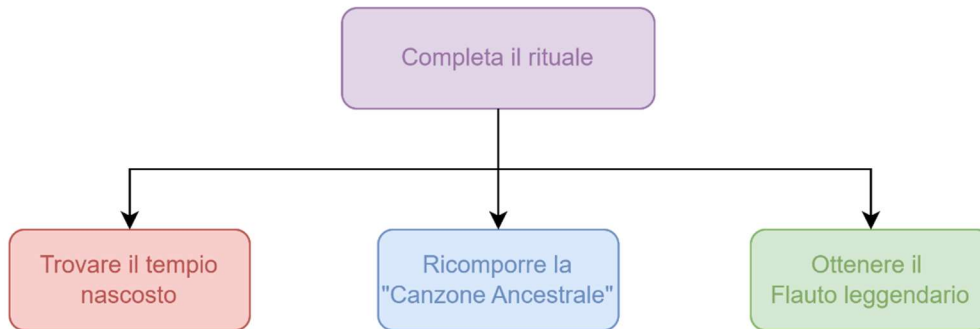


See you tomorrow è un investigativo/puzzle-game in cui il giocatore è intrappolato in un loop di 24 ore. Il suo obiettivo sarà quello di spezzare una maledizione che minaccia il villaggio. Per farlo dovrà eseguire un rituale tramandato da generazioni, ovvero "Suonare col flauto leggendario la canzone ancestrale, all'interno del tempio nascosto"

Per perseguire tali compiti il protagonista dovrà esplorare ed interagire con gli abitanti del villaggio, inserendosi in una ragnatela di quest intrecciate, caratterizzate da una narrativa non lineare, dove sarà fondamentale raccogliere indizi di loop in loop.

# See you tomorrow

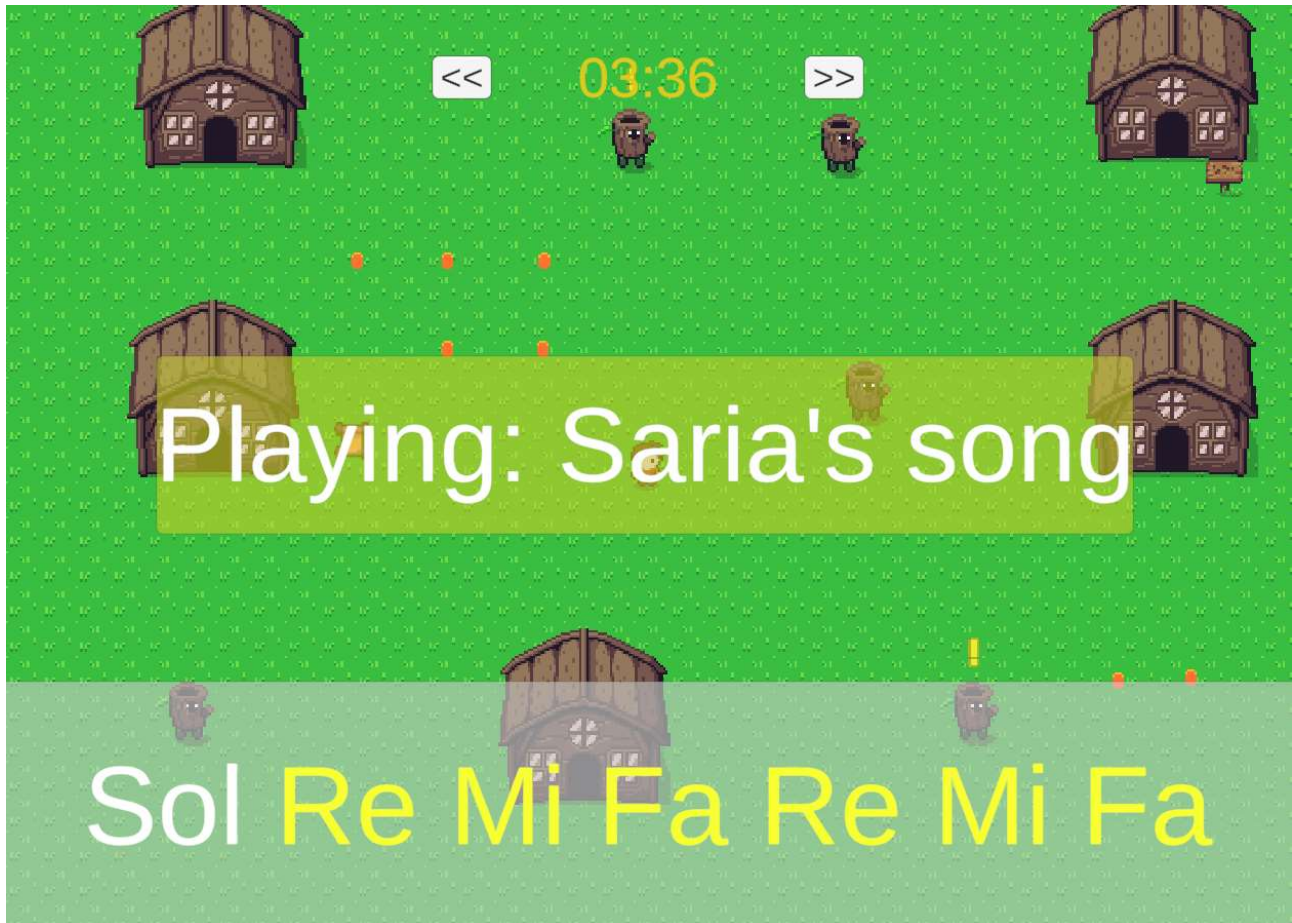
## Struttura dei macro-obiettivi:



- Ottenere il Flauto leggendario:
  - Questa rappresenta una missione tutorial relegata al primo loop. L'obiettivo sarà quello di convincere la sciamana di essere "L'Eletto", dandole un'informazione ottenibile solo in un orario futuro all'interno della stessa giornata, in quanto l'unico all'interno del villaggio a preservare i ricordi al ripetere delle giornate.
- Ricomporre la "Canzone Ancestrale":
  - Il villaggio è composto da famiglie che tramandano di generazione in generazione una parte della canzone di cui necessiterà l'eletto in caso di ritorno della calamità. Bisognerà quindi interagire con ognuna di esse, ed aiutarle con le loro problematiche, per ottenere in cambio tale conoscenza. Le missioni che verranno proposte in questa maniera spesso richiederanno conoscenze o strumenti ottenibili solo sfruttando la possibilità di ricominciare la giornata, preservando i ricordi delle azioni passate, così come pretenderanno l'avanzamento in altre missioni parallele, in maniera tale da intrecciare le narrative.
- Trovare il tempio nascosto:
  - Il tempio in cui eseguire il rituale appare solo decifrando un poema dalle direttive enigmatiche.  
Sparsi per il villaggio si potranno incontrare personaggi che preservano un verso di tale poema, in attesa del palesarsi dell'eletto. Per consegnare ciò pretenderanno di sentire dal protagonista il verso antecedente a quello custodito.  
Il primo verso verrà ricevuto proprio dalla sciamana, insieme al flauto.

# See you tomorrow

Il Flauto:



Il Flauto è uno strumento liberamente utilizzabile dal giocatore, potendo suonare una scala di 7 note. Quando c'è un matching con l'inizio di una delle canzoni note al protagonista, viene eseguita la traccia audio, e al termine dello stesso c'è un evento, come ad esempio la possibilità di manipolare il tempo o di curare qualcosa o qualcuno di malato.

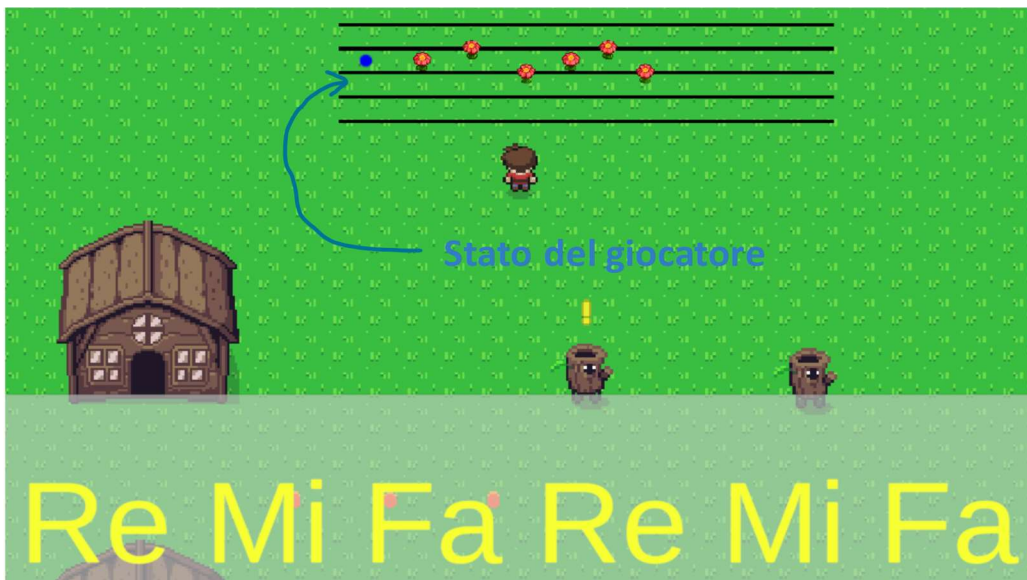
# See you tomorrow

Tra i modi in cui si possono ottenere nuove canzoni c'è una quest-line dedicata alla "connessione con la natura":

Il giocatore può infatti notare che in determinati luoghi ci sono elementi naturali disposti in modo "strano", e sente sibilmente una musica suonata dal vento.



Suonerà quindi la canzone della natura, facendo apparire uno spartito



Partirà quindi un minigioco, dove il suono del flauto sarà continuo, e bisognerà passare da una nota all'altra al momento giusto, rispettando la posizione dei fiori

Al termine del minigioco il protagonista sbloccherà una nuova canzone.



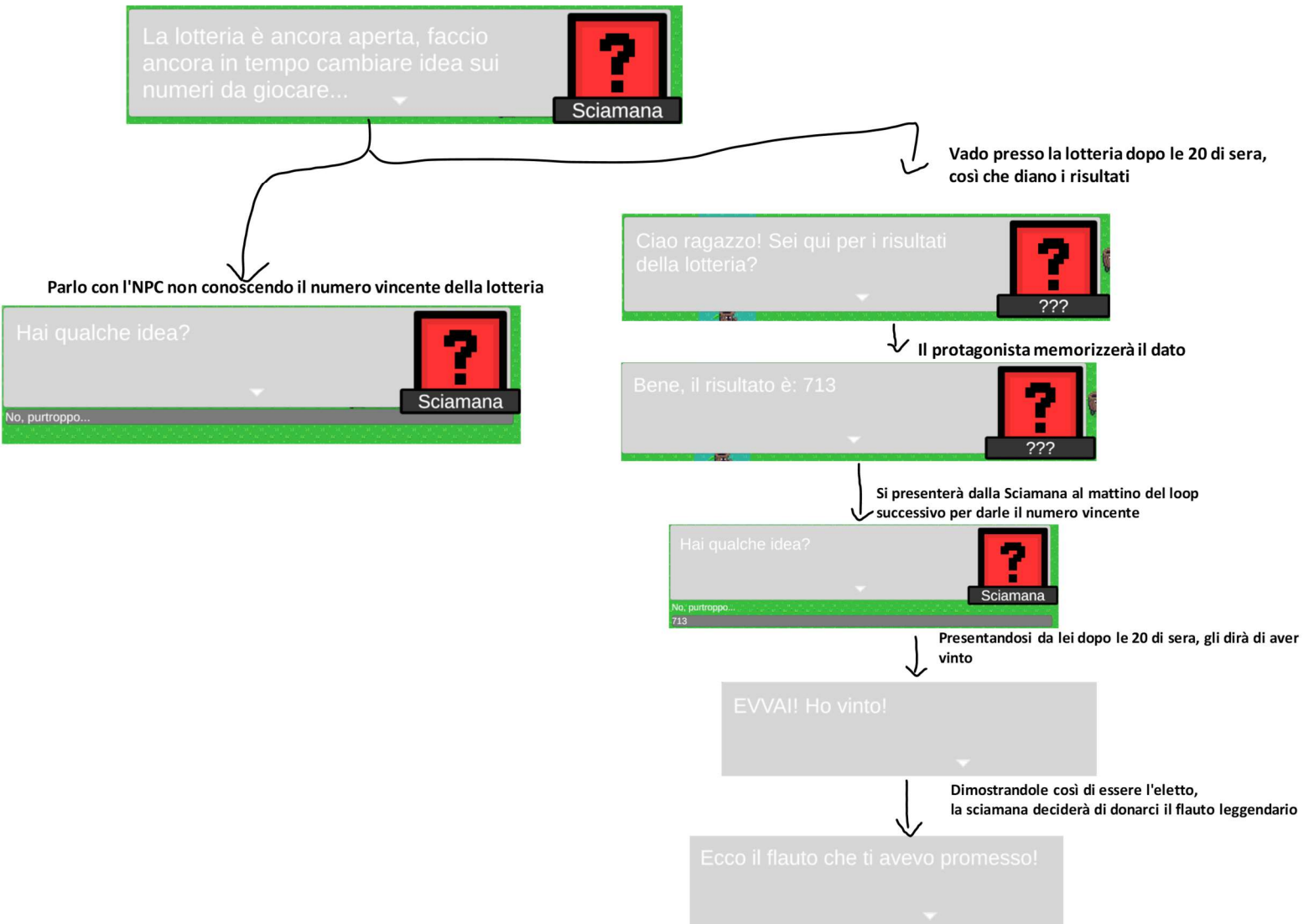
# See you tomorrow

## La conoscenza:

Un aspetto fondamentale del gioco riguarda il fatto che il protagonista acquisisca conoscenze che permangono tra i loop, a differenza del resto del mondo di gioco, che si resetterà.

I dialoghi possono ramificarsi per svariati motivi, fra cui l'orario, l'essersi già parlati precedentemente (informazione che riguarda entrambi gli attori, essendo che gli NPC non ricordano, ma il protagonista sì), la conoscenza del protagonista e quella dell'NPC, le scelte che verranno proposte al giocatore, e vari eventi che possono mutare lo stato del villaggio.

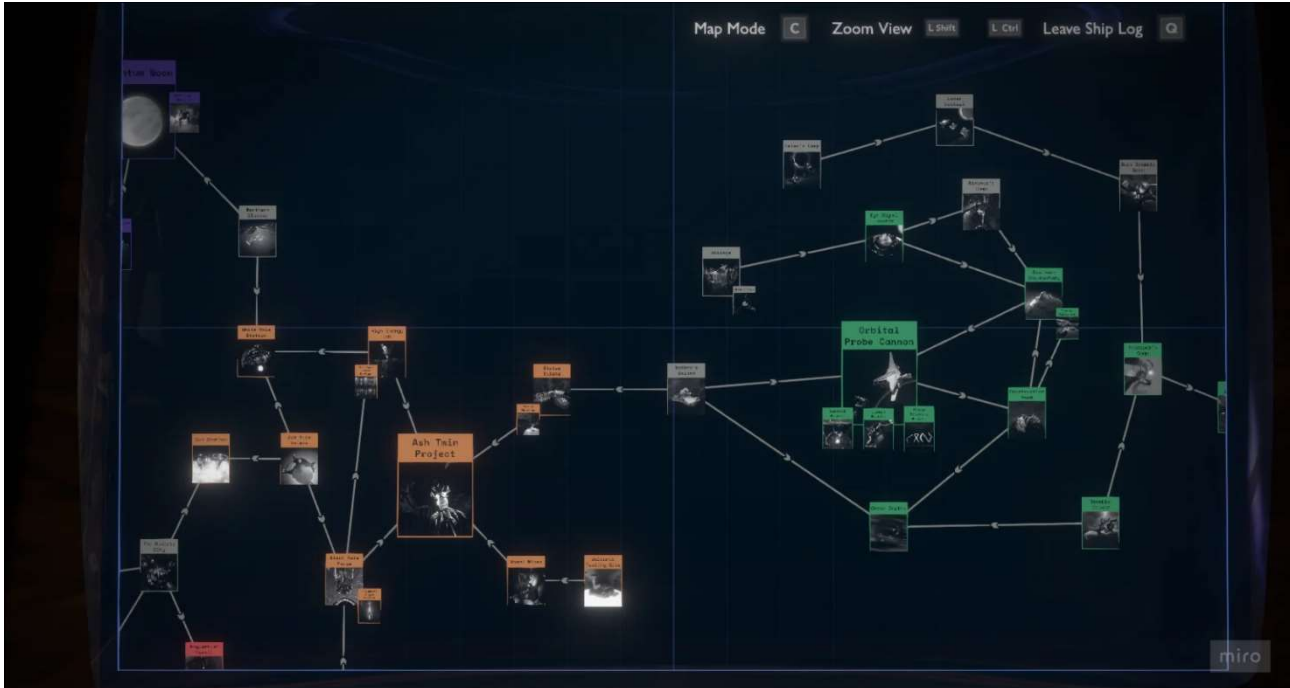
Di seguito un esempio di semplice missione basata sull'informazione ottenuta in modo non lineare:



# See you tomorrow

## Diario:

Le informazioni che si scopriranno durante l'avventura verranno registrate in una sorta di diario, che le categorizzerà per argomenti, che si collegheranno in una maniera simile a quanto avviene in **The Outer Wilds**:



## Le routine degli NPC:

L'andamento di una giornata viene diviso in 5 fasi.

In base alle fasi della giornata gli NPC possono avere dialoghi diversi, così come possono spostarsi in punti diversi del villaggio.

Saranno infatti in grado di trovare autonomamente il percorso più breve per raggiungere un determinato luogo, evitando gli ostacoli, e, nel caso servisse, attraversando anche tutti i teleport che dividono il personaggio dal proprio obiettivo.

Ad esempio, se l'NPC Target volesse andare in un punto all'interno della casa B, partendo dalla casa A, prima andrà verso la porta d'uscita della casa A, che lo teletrasporterà all'aperto, poi andrà verso la porta d'entrata della casa B, che lo teletrasporterà dentro, ed infine raggiungerà il luogo designato.