**Figments**

Figments è un gioco che vuole rappresentare l’importanza dell’immaginazione.

**The Hallway**

"The Hallway" sarà un corridoio che mette in comune le tre storie e qualsiasi altra storia mai immaginata.

La stanza deve dare l'illusione di avere porte illimitate, una per ogni storia mai immaginata.

Dentro la stanza vi saranno anche tre porte interagibili, da cui si arriverà in base alla storia in cui si era prima o in cui si entrerà per raggiungere la storia scelta.

Il giocatore non può entrare nelle altre porte finché non arriva alla stanza nella storia a cui corrisponde la porta nella quale vuole entrare. Questo perchè non avendo ancora visto quella storia, non è stata immaginata e la porta non condurrebbe a nulla.

Questa stanza ha il ruolo di riunire i personaggi, poiché salvando una storia col protagonista nella stanza e facendo lo stesso con le altre due storie, si attiverà la cutscene finale: il dialogo tra i tre protagonisti ed il personaggio creato all'inizio.

Oltre a riunire i personaggi, la stanza permetterà di condividere oggetti attraverso le tre storie.

La condivisione degli oggetti tramite la stanza permetterà al giocatore di completare storie che altrimenti non sarebbe possibile completare (Moment, ad esempio, essendo a tempo, si può risolvere in questo modo).

**James**

James è una storia che esplora la psiche e il comportamento del suo protagonista omonimo.

La storia sarà divisa in fasi, la prima fase è quella in cui il giocatore si ritrova subito, ovvero la fase nella quale James non sa nulla e deve scoprire l’ambientazione per apprendere cosa gli sia successo e cosa gli accadrà.

Nella prima fase saranno off-limits la soffitta, il layer 2 della soffitta ed il seminterrato poiché in questi luoghi si svilupperà una parte della storia più avanzata.

Prima fase

La storia inizia dopo una colluttazione che il giocatore non vede, ma sente. Quando la colluttazione finisce, il giocatore sente un forte rumore, la porta di ingresso che si chiude. Quando il giocatore può finalmente vedere, vi sarà una “cutscene” inziale nella quale James a terra sanguinante, si alzerà e si chiederà cosa stia succedendo avendo perso la memoria degli eventi accaduti poco prima e anche della sua identità. Alla fine della cutscene, il giocatore può giocare ed interagire con l’ambiente secondo lo schema pdf allegato.

James inizia ad esplorare la casa, gli eventi significativi sono la sua analisi della porta di ingresso (chiusa con violenza, si è scardinata ed è rimasta bloccata), il suo trovare una chiave insanguinata (la chiave per la stanza da letto) e la foto nella stanza da letto che lo fa insospettire.

James si preoccupa quindi del proprietario di casa quando trova una foto col vetro rotto ed insaguinato (qualcuno l’ha rotta stritolandola e lasciandola cadere a terra).

La foto mostra una famiglia: una madre, un padre ed un bambino. Il bambino sembra triste.

Il sangue presente sulla foto allarma James osservando che la porta fosse stata chiusa a chiave dall’esterno e che davanti a lui vi era una finestra aperta.

Qualcuno era entrato da lì, aveva guardato la foto stritolandola (per rabbia forse?), si era tagliato accidentalmente le mani col vetro della foto e, dirigendosi verso il salotto, ha chiuso la porta dietro di sé a chiave, lasciandola poi sul tavolo da pranzo insieme al sangue delle sue mani.

Forse era la stessa persona che poi è scappata dalla porta principale dopo la colluttazione con James.

*L’uomo è Phil, un suo lontano amico, più grande di lui, che lo ha “salvato” dalla sua triste infanzia facendogli scoprire come poteva farsi dei soldi uccidendo. Aveva riconosciuto in lui quel tipo di apatia che lo avrebbe portato avanti in quel settore. Nel tempo presente, i due non hanno mai lavorato insieme, ma si conoscono bene e non si intralciano le strade. Un giorno però James lo coglie sul fatto, aspetta che finisca e gli chiede se possano andare a prendere un caffe per parlare di alcune cose. James allora gli riferisce che secondo lui la famiglia, o comunque le persone a noi care, soprattutto per tipi come loro, erano un peso aggiuntivo ed inutile da trasportare, riferendosi in modo sottile alla fidanzata di Phil. Lui replica con una certa amarezza dicendogli che quello è solo un lavoro e che nonostante sia capace di uccidere una persona per soldi, lo fa perchè i soldi gli servono e siccome i genitori lo lasciarono solo, senza istruzione o aiuto economico, questo era l’unico lavoro che sapeva fare. James allora, rimasto totalmente apatico dalla triste confessione di Phil, afferma che il cliente per cui lavora adesso aveva chiesto di uccidere una certa Riley, la fidanzata di Phil , e James aveva pensato sarebbe stato meglio avvisare il suo amico prima. Phil scioccato gli chiede cosa intendesse con “prima”, non aveva mica intenzione di svolgere il lavoro, vero? James gli risponde che il motivo del loro breve reincontro è stato proprio per convincerlo a lasciarla perchè non voleva avere nemici in grado di uccidere come lui. Phil allora gli risponde che lui non uccideva affatto come James, lui lo faceva controllandosi grazie alla sua forza di volontà di tenere la sua famiglia al sicuro e con del pane a tavola nonostante riteneva il lavoro sgradevole, James invece lo faceva perchè lo divertiva. Phil Figments Story, lore and general design ricorda infatti che la prima volta che lo vide, riconobbe quella apatia tipica dei serial killer e pensò di poterla usare a suo vantaggio, ma ora ha capito che se lo pagassero, ucciderebbe perfino lui. Phil dopo aver detto questo, corre via cercando di tornare a casa in tempo da scappare via con Riley grazie ai soldi accumulati nel frattempo. Quando raggiunge casa sua però, capì che James aveva già compiuto il lavoro. Era talmente indifferente che lo aveva compiuto prima del loro incontro e senza neanche saperne l’esito. Tra le lacrime nel capire ciò che fosse accaduto, Phil giurò di vendicare la sua amata... o di raggiungerla tra i cieli.*

Seconda fase

James ore è preoccupato per il proprietario di casa, perchè mai qualcuno sarebbe dovuto entrare solo per picchiarlo, quella persona era chiaramente qui per un altro motivo. Anche lui era lì per qualche motivo ma non ricordando, tratta se stesso come spettatore. James allora pensa che l’uomo entrato dalla finestra era lì per fare qualcosa al proprietario di casa, forse un furto, un danno o peggio...

Purtroppo alcune zone della casa erano inaccessibili, ma ora James sa che l’uomo perdeva sangue e può provare a seguirlo per la casa.