## Metroidvania Project - Meeting 1

* **Protagonista e Storia** 
  + Il viaggio del protagonista comincia nel Continente (non nominato), nel mezzo del mare. Si sveglia da un incubo (flashback dell’Isola) e si ritrova nella cabina di una nave. Esce per una boccata d’aria e becca il capitano del veliero mercantile che lo sta trasportando; tramite lui riveliamo dove sta andando il protagonista (il capitano racconta di aver sempre sentito la leggenda di quest’isola). Cut al giorno dopo, attraccano su un isoletta sperduta e il capitano gli lascia una scialuppa per raggiungere l’isola, dicendogli che avrebbero aspettato per 7 giorni prima di salpare di nuovo.   
    Il protagonista parte in viaggio ma una tempesta/qualcos’altro causa il suo naufragio; si risveglia su una spiaggia, dove mezzo incosciente viene trascinato da degli umani. Si sveglia nuovamente nell’accampamento di questi tizi, che si rivelano essere delle brave persone (più o meno) e scopre che l’accampamento è in realtà composto dalle rovine di una città.
* Nel vero finale si rivela essere nient’altro che un’intelligenza artificiale, che ha vissuto le avventure del giocatore come parte di un training routine. Decide poi di esplorare il mondo (easter egg finale: ci trova e ci fezza rip lol)
* **Aree di Gioco e Mappa**
  + *5 Aree totali:*  
    - Home Camp:

Rovine della vecchia città, vari NPC vivono qui e alcuni possono essere trovati e liberati nelle altre aree per aver accesso ai loro servizi nell’hub centrale.

* + - Gears Forest:

Foresta sul lato Sud dell’isola, prima area disponibile da esplorare. nemici robotici con sembianze di animali.  
 **Boss:** Robot (ancora da definire rip)

* + - The City Dump:

Discarica/Slums della vecchia città; attualmente occupata da cacciatori di tesori in piccola parte e numerosi automi scartati.  
 **Boss:** Cumulo di Rifiuti

* + - The Nobles’ Rest:

Villa regale circondata da villette, ormai occupate da predoni che vi sono insediati dopo la caduta della città.

**Boss:** Il Finto Re

* + - The Laboratory:

Vecchio laboratorio situato su un altissima struttura, giace mezzo distrutto. 4-5 Miniboss e puzzles.

**Boss:** Il Predecessore (l’IA scartata per ultima prima della creazione del protagonista. A seconda dell’approccio che si prende con l’affrontarlo, il finale cambia)

* *Dettagli delle Aree*
* Ogni area è divisa in 3 sezioni
* Tutte le aree, con l’esclusione della 4°, sono collegate con un passaggio collocato nella prima sezione di ciascuna (alcuni vanno sbloccati)
* Dopo aver completato la 1° area verranno sbloccate contemporaneamente la 2° e la 3°
* 1 Boss segreto per (quasi) tutte le aree, ognuno è uno dei predecessori del protagonista. Quando sconfitti danno oltre ad un reward un hint sulla storia
* Nemici diversi in ciascuna area
* Ogni area nasconde 3 clues, necessarie per ottenere il “good ending”. (Questo dà al giocatore una motivazione vera per trovarli!)
* Sistema di “Bonfire” (?)
* Upgrade system (?)
* NPC danno consigli e eventualmente hints per trovare determinati clues, oltre ad offrire servizi vari e alcuni, missioni
* **Finali**
  + Finale 1 - Gli umani vincono (il boss finale viene ucciso)
  + Finale 2 - Le macchine vincono (il pg prova a riparare il boss finale ma fallisce)
  + Finale 3 - Convivenza (il pg offre la propria conoscenza e di conseguenza, la propria coscienza, per riparare il nemico. Questo sarà possibile solo se il pg avrà trovato determinati clues e ottenuto determinati oggetti.