# Metroidvania Project - Meeting 2

* **Protagonista**
* 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)
* Il suo viaggio 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.
* **Aree di Gioco e Mappa**
  + *5 Aree totali:*  
    - Home Camp (
    - Gears Forest
    - The City Dump
    - The Nobles’ Rest
    - The Laboratory