

Analisi progetto

Trama

Corre l'anno 1492, l'esploratore James Boston è alla ricerca della famosa moneta di Hoysala, antica moneta di origine orientale spedita in lungo e in largo passando anche per le mani del mercante italiano Marco Polo come scritto da testimonianza nella sua opera "Il Milione". Le ultime informazioni risalenti all'avvistamento di Hoysala portano il nostro James ai piedi del castello di Wrecked, luogo inesplorato da ormai centinaia di anni, insito di pericoli. James decide di farsi coraggio e di avventurarsi all'interno delle mura del castello...

Descrizione testuale

ingresso:

atrio centrale

Entrando nel castello e guardandoti intorno capisci di trovarti nell'atrio centrale. Di fronte a te vedi un lungo **tappeto** ricamato rosso pieno di polvere, affiancato da una serie di **torce usurate** piantate nel terreno. Una serie di **statue** in pietra è disposta a formare una semicirconferenza;

In fondo alla stanza, a **est**, è visibile un piccolo corridoio che porta a delle scale.

scale piano terra

sei davanti alle scale che ti porteranno al primo piano del castello(**sali**), a **ovest** il piccolo corridoio da cui sei arrivato.

primo piano:

scale

Sei giunto al primo piano del castello. Guardandoti intorno, molto intimorito, noti che vi è un'unica **porta** a **nord**.

sala da pranzo

Sei nella sala da pranzo. La stanza è illuminata dal sole che entra dalle finestre impolverate e hai di fronte una **tavola** ancora imbandita. A **ovest** è presente una **porta** mentre a **sud** la stanza antecedente alle scale.

stanza di servizio

Sei nella stanza di servizio: nell'angolo è presente, seduto su una sedia, uno scheletro mentre nell'angolo opposto è presente un piccolo **comodino**.

Al centro della stanza, il tavolo e tutte le sedie sono ribaltati e per terra vedi una **brocca** che presumi sia stata rotta da poco perché è ancora presente dell'acqua per terra. Capisci di non essere solo.

A **est** c'è la sala da pranzo e ci sono altre due **porte**, una a **ovest** e una a **nord**.

cucina (stanza a ovest)

Sei in cucina e la prima cosa che ti salta all'occhio è un uomo accovacciato in un angolo su dei sacchi di grano: si tratta di un mostro a due teste in cerca di cibo che, sentendoti arrivare, si volta con l'intenzione di volerti attaccare.

COMINCIA IL COMBATTIMENTO!

...

FINE COMBATTIMENTO.

sei in cucina, i fuochi sono spenti da un po', presente un tavolo e qualche mensola, altre sono cadute.

corridoio principale (stanza a nord)

Sei in un lungo corridoio.

C'è poca luce perché tutte le finestre sono coperte da alcune spessi tende ma riesci comunque a scorgere due **porte**, una a **ovest** e una a **est**, a **sud** invece la porta per la stanza di servizio.

bagno (porta a ovest)

Sei finito nel bagno. Hai davanti a te un grande **specchio** e un lavandino; nell'angolo noti una **doccia**. A **est** torni nel corridoio principale.

COMINCIA IL COMBATTIMENTO!

...

FINE COMBATTIMENTO

1. magazzino (porta a est)

Sei nel magazzino delle scorte. La stanza è piena di **casse** di legno e c'è un forte odore nauseabondo proveniente da alcuni **sacchi** di mele e patate che vedi per terra in un angolo.

A **nord** è presente una **porta**.

scale

sei davanti alle scale che ti porteranno al secondo piano del castello(**sali**), a **sud** la porta del magazzino.

secondo piano:

scale

Sei sulle scale che ti portano al secondo piano del castello, un piccolo corridoio che va verso **nord**.

grande sala centrale

Sei in una grande sala centrale, i lampadari si illuminano improvvisamente mentre lo attraversi. A sud ci sono le scale, e nelle altre direzioni, **nord**, **est** e **ovest**, ci sono tre porte.

stanza del medico (porta a ovest)

Sei nella stanza del medico e subito noti accasciato su un lettino uno scheletro, armato di spada, che alzandosi e sistemandosi il torace si incammina verso di te puntandoti contro l'arma.

COMINCIA IL COMBATTIMENTO!

...

FINE COMBATTIMENTO

Sei nella stanza del medico, è presente il lettino su cui poggia lo scheletro ed una scrivania.

A **est** l'uscita dalla stanza.

cappella (porta a est, chiusa)

Sei nella cappella, molto piccola e molto cupa, piena di panche in legno e, adornato, c'è un **altare** con un **uomo** ai suoi piedi, in ginocchio. A **ovest** l'uscita dalla cappella.

//**guarda uomo**: Lì vicino c'è un uomo anziano in ginocchio: pensi che stia pregando ma in realtà ha sentito la tua presenza e sussurra "Sei entrato in un luogo sacro. L'unico modo per uscirne è risolvendo l'enigma che sto per proporti."

Grande! Hai appena pronunciato la risposta esatta. L'uomo si gira, ti guarda e, alzando leggermente la mano, pronuncia qualcosa a te incomprensibile e punta il dito verso la **porta** a nord del corridoio centrale.

stanza del re (porta a nord)

Sei nella stanza del re, il **letto** è ben sistemato e la stanza è illuminata dalla luce che filtra dalle finestre, e come tutte le stanze dei più grandi re, è presente una libreria e una scrivania.

//*guarda* libreria: Uno di questi **libri** emana una fioca luce e sulla sua copertina è raffigurata l'immagine di una moneta identica a quella che stai cercando.

//*prendere* libro

Hai preso il libro: la libreria comincia a vibrare ed a muoversi verso ovest, rivelando un passaggio segreto che va verso il **basso**.

sotterraneo:

area boss

un grosso grifone che protegge quello che potrebbe essere il baule!

L'enorme grifone, ormai morto, si accascia per terra.

Il tesoro è proprio davanti a te.

James ormai stremato, spaventato e ancora incredulo sulle cose che ha visto riesce a tornare a casa con il suo più grande tesoro venendo riconosciuto da tutti come il più grande esploratore di sempre... ma chi lo sa quali altre avventure possono attendere il nostro James ormai entrato in contatto con un mondo più grande di lui...

FINE

elenco oggetti

Nome	Posizione	Tipologia (utile / inutile)	Prendere
statue	ingresso - atrio centrale	inutile	no
spada	ingresso - atrio centrale	utile	si
ascia	ingresso - atrio centrale	utile	si
scudo	ingresso - atrio centrale	utile	si
tavola	primo piano - sala da pranzo	inutile	no
bicchieri	primo piano - sala da pranzo	inutile	no
coltello	primo piano - stanza di servizio	utile	si
comodino	primo piano - sala di servizio	utile	no
chiave	- primo piano - stanza di servizio -> cucina - primo piano - cucina -> corridoio	utile	si

	principale - secondo piano - stanza del medico -> cappella		
tavolo	primo piano - cucina	utile	no
mela	primo piano - cucina; primo piano - magazzino;	utile	si
pane	primo piano - cucina	utile	si
mensola	primo piano - cucina	inutile	no
barattoli	primo piano - cucina	inutile	no
specchio	primo piano - bagno	inutile	no
doccia	primo piano - bagno	inutile	no
casse	primo piano - magazzino	inutile	no
sacchi	primo piano - magazzino	utile	no
patata	primo piano - magazzino	utile	si
letto	secondo piano - stanza del re	inutile	no
pergamene	secondo piano - stanza del re	inutile	no
pennino	secondo piano - stanza del re	inutile	no
calamaio	secondo piano - stanza del re	inutile	no
libreria	secondo piano - stanza del re	utile	no
libro	secondo piano - stanza del re	utile	si
fascicoli	secondo piano - stanza del medico	inutile	no
erbe mediche	secondo piano - stanza del medico	inutile	no