**MINIGIOCO CHIAVI**

**Obiettivo**

Aprire porta della camera da letto (per proseguire così la storia)

**Situazione iniziale**

Inventario: Vuoto

Stanze Accessibili: Camera da Letto, Balcone

**Descrizione**

Bisogna innanzitutto cercare in giro la chiave per aprire la porta della camera da letto.

La chiave si trova in balcone sotto una sdraio, ma non è l’unica chiave, infatti è un mazzo di ben 8 chiavi differenti, ognuna con un numero scritto sopra, tutti di colore differente (da pensare bene perchè i colori saranno alla base del secondo minigioco con le chiavi, però in teoria devono essere 8 colori differenti). Numeri sulle chiavi vanno da 1 a 8

Vai alla porta, provi le varie chiavi una ad una (magari solo un dialogo in cui protagonista dice “uffa non funziona nessuna di queste chiavi”, perché il vero minigioco non è ancora iniziato.

Minigioco inizia dopo questi tentativi perché il protagonista, ancora rimbambito dai 37 litri di alcol bevuti la sera prima (non so se è fattibile come cifra), riesce a ricordarsi che per sbloccare la porta aveva fatto installare da suo cugino Ambrogino un complesso sistema di sicurezza per evitare che qualcuno potesse entrare senza permesso nel suo “covo segreto da nerd”. Il sistema è basato su una combinazione di 3 chiavi da inserire nella serratura una di seguito all’altra (se ci si ferma un secondo per pensare, proprio come aveva invece fatto Dominik poco prima, la combinazione inserita si resetta e si deve ricominciare) per poter quindi aprire la porta, in caso contrario si sentirà dalla porta una voce pre-registrata che dirà “stupido boomer, smettila di provare ad entrare in camera mia”.

Dominik però non ricorda minimamente password, perciò deve riuscire a capire quale sia. È però sicuro che da qualche parte in camera ci sia la risposta.

Spoiler: la combinazione delle chiavi è 314, infatti in camera lui ha un poster/post-it (meglio poster forse, più visibile) dove è raffigurato il pi greco, numero che ha sempre affascinato Dominik per le sue applicazioni in moltissimi campi come per esempio la geometria analitica per il calcolo del volume di una sfera oppure in analisi nell’integrale di Gauss. In realtà tutto ciò non è vero. A Dominik fa schifo la matematica, infatti ha messo quel poster in camera solo perché sa che si sarebbe dimenticato ogni due secondi la combinazione, e quindi un poster dedicato al pi greco, non propriamente collegato con le sue passioni, gli avrebbe fatto ricordare la combinazione di chiavi, ossia 3,14 (quindi 314).

**Interazioni con poster**

Se interagisci con il poster del pi greco prima dell'inizio del minigioco, Dominik dirà una cosa del tipo: "ma perchè ho un poster di una r in corsivo enorme? È anche scritta male, ho proprio dei gusti strani per le cose" (si è appena svegliato e sta ancora uno schifo per l'ubriacatura della sera prima.

Una volta iniziato minigioco, se si interagisce con il poster, la frase diventerà: "Ancora questo poster, più lo guardo e più mi sembra che questa r non sia proprio una r... AHHH ma è il pi greco, adesso ha più senso. Anzi no, continua a non avere senso, perchè ho un poster del pi greco in camera? A me fa proprio schifo la matematica. Se ho deciso di metterlo qui in camera però un motivo ci deve essere, forse l'ho messo per ricordare qualcosa, ma cosa...".

**Funzionamento minigioco**

Senza chiavi -> Porta bloccata, ci sta solo un messaggio, minigioco non parte (Chiavi obbligatorie quindi per iniziare)

Con chiavi -> Porta bloccata, inizia minigioco -> Zoom sul mazzo di chiavi -> Chiavi numerate da 1 a 8 (vedere immagine mazzo chiavi) -> Cliccare sulle chiavi in ordine per selezionarle e una volta scelte un tot di chiavi premere pulsante invio (o un qualcos'altro per confermare) se decidiamo di mettere che si può scegliere una combinazione senza un limite di chiavi, altrimenti si può fare che non si possono selezionare più di 3 chiavi (quindi non può inserire più di 3 numeri nella combinazione). Preferibile secondo me prima opzione perchè in futuro si farà un altro minigioco con combinazione dove saranno 4 chiavi e non 3 (e poi perchè è più lore accurate con le azioni fatte da Dominik).

Parte grafica relativa alla selezione della chiave da progettare.

Dopo invio sequenza, possibile mini animazione chiavi nella serratura? (Penso non sia fattibile per il tempo che abbiamo e non penso sia semplice).

COMBINAZIONE CORRETTA -> PORTA SI APRE

COMBINAZIONE ERRATA -> PORTA RIMANE CHIUSA, PARTE VOCE REGISTRATA CHE DICE: “stupido boomer, smettila di provare ad entrare in camera mia”.

**Immagini design bozza**

