minigame

prototipo

durata 60 secondi

genere

livello da superare

alcuni esempi affini per oggetti fisici che sono nel gameplay (scene o parti di scene utilizzabili)

<https://www.youtube.com/watch?v=72HprpSrPEo>

<https://www.youtube.com/watch?v=AF9VxUZ8034>

<https://www.youtube.com/watch?v=DSFXYBy2jMk>

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 3d scenario  tavolo con specchio (ricostruire)  fotografia (ricomporre)    vari recipienti pozione (dialogo col demone)  grab oggetto e inizio  aereo di carta con messaggio  notte fonda il personaggio esce compare  tavolo con roulette (demone, ricordi del character tra le possibili uscite, ricordi)  zombie in versione ridotta  <https://www.youtube.com/watch?v=ukAcvi7BLmo>  Quaderno con ricordi  partita a carte col demone | risolvere  pezzi sparsi grab inserimento nella tavoletta dello specchio  pezzi sparsi grab colla  il demone che allontana le lucciole  il character deve avere un certo numero di ricordi in un minuto Il demone tenta di scegliere un ricordo  scelta delle carte coperte  4 per uno  Le carte rappresentano sia ricordi del character sia jolly col demone | meccanica eventi  ricostituzione specchio  foto ricomposta (si vedono le parti attaccate, si riconosce l’immagine)  Il character deve prendere le lucciole e metterle in un vaso di vetro  I ricordi ottenuti forniscono punti o altro |