**L’ ENIGMA NEL SOGNO**



**Avventura grafica**

“L’enigma nel sogno” è una esperienza, in cui i giocatori possono sperimentare la sensazione di trovarsi all’interno dei quadri di Giorgio De Chirico. Questa prevede anche la possibilità di interaggire con gli oggetti all’interno per progredire nel completamento del gioco e ottenere le informazioni relative ai quadri stessi.

**Storia e personaggi**

Il filo conduttore nella narrazione è la risoluzione di prove che accompagnano il giocatore sino al termine.

Il protagonista è un alter ego del giocatore stesso al quale non viene attribuita nessuna qualità speciale. Esso quindi si muove all’interno dei quadri come farebbe in un mondo reale.

Non ci sono altri personaggi con cui è possibile interaggire, eccezione fatta per un manichino che svela dei segreti quando gli si consegnano dei gessetti. Infatti egli scrive tali informazioni su una lavagnetta che gli è posta di fronte. Il suo nome è “il profeta” come il quadro a cui è ispirato.

**Ambientazione**

Tutto il mondo è basato sui quadri di De Chirico, che messi insieme formano una piccola città. In particolare sono stati scelti quadri della collezione sulle piazze italiane e quelli con soggetti manichini inanimati.

Il perimetro della mappa è un muro circolare che rende l’ambiente una sorta di arena in cui il giocatore può muoversi liberamente. Il palco, da cui il giocatore inizia l’esperienza, è una zona sopraelevata dalla quale è possibile uscire solo dopo la risoluzione di una prova. La torre che padroneggia l’ambientazione è l’edificio principe perchè sancisce la fine del gioco in quanto è possibile accedervi solo quando tutte le altre prove sono completate.

**Gameplay**

La prospettiva del giocatore  è in prima persona e l’interazione con il mondo circostante avviene grazie al mirino posto al centro dello schermo. Esso cambia forma quando viene posizionato su oggetti per cui è prevista una interazione indicandone appunto il tipo di azione possibile.

Non è prevista una sequenza precisa di azioni da compiere per progredire nella storia infatti il giocatore è libero di decidere quali enigmi risolvere per primi.

*Le scritte che appaiono in alto al centro indicano al giocatore in che quadro si trova*

**Gli enigmi**

Disseminati all’interno della mappa ci sono vari enigmi. Essi rappresentano più propriamente delle sfide che il giocatore deve superare per raggiungere la fine. Possono essere di vario tipo tra cui: raccolta di oggetti, riposizionamento di elementi all’interno di un quadro o piccoli puzzle.

**Il libro**

Il giocatore può consultare il libro che gli è stato dato come supporto in un qualsiasi momento durante la partita. In esso può trovarvi informazioni relative ai singoli quadri. Tuttavia se nella pagina di un quadro non vi sono tutti i dati è perchè non sono stati ancora completati tutti gli enigmi relativi a tale opera. Quindi anche l’assenza può essere un utile dettaglio per il giocatore.

**Gui**

Menu

Libro??

Inventario

**Concept arts**

Mappa

**Story Board**