

PROGETTO GPOI 5^C

Team:

COMPONENTI	UTENTE GITHUB	EMAIL
Giachero Marco	Giachi03	marco.giachero2003@gmail.com
Mei Massimo	MeiChang02	mei.chang@denina.it
Bossolasco Chiara	fr3cklix	chiarabossolasco003@gmail.com
Dalbesio Tommaso	Tommaso Dalbesio	dalbesio.tommaso@gmail.com

Nome gioco: Trapped

Storia:

Ex studente del Denina legge un articolo di giornale nel quale si ricorda il decimo anniversario dalla chiusura dell'istituto a causa dell'inagibilità. Durante questo periodo la scuola è stata lasciata in degrado, così è diventata un posto malsano dove la notte vanno a dormire dei senzatetto. Nell'ultimo periodo questi ultimi hanno dovuto lasciare lo stabile perché hanno riscontrato rumori e comportamenti strani che fanno presagire la presenza di un fantasma.

Il giovane curioso, attratto da questa stravagante vicenda, decide una notte di introdursi nell'edificio per indagare; quella sera, non appena superata la porta d'ingresso questa gli si chiude dietro e non riuscirà più ad aprirla, rimanendo quindi bloccato all'interno.

Dopodiché appare un fantasma, portandolo a svenire dalla paura; si risveglia poi nella sua vecchia classe chiusa e per uscire dovrà trovare la chiave rispondendo ad una serie di enigmi.

Uscendo troverà un corridoio con diverse stanze ai lati ed diversi piccoli fantasmi di disturbo i quali non dovrà incrociare per non subire dei potenziamenti.

Inoltre il ragazzo potrà trovare anche degli oggetti speciali per ottenere degli aiuti negli enigmi, e delle parti di giornale che lo aiuteranno per lo scontro finale.

Il ragazzo troverà poi altre chiavi per sbloccare le successive stanze che potrà prendere rispondendo ad altri enigmi; nel momento in cui troverà risponderà all'ultimo enigma nell'ultima stanza e otterrà l'oggetto speciale rinchiuso in un cassetto, verrà rapito dal nemico e portato in presidenza.

In presidenza avverrà lo scontro finale dove il protagonista dovrà rispondere correttamente alle domande con l'aiuto degli indizi trovati sui pezzi di giornale in precedenza.

Il giocatore, rispondendo correttamente alle domande poste sulla scuola, riuscirà in qualche modo a guadagnarsi la fiducia del fantasma facendogli capire che era un ex studente del Denina e non una persona con cattive intenzioni, dimostrandosi così realmente interessato alla vicenda del perché sia stata chiusa effettivamente la scuola; se risponderà correttamente a tutte le domande finali il fantasma rivelerà la sua identità assieme alla vera motivazione della chiusura della scuola, affidandogli la missione di rivelare al mondo la verità sulla vicenda grazie anche a delle prove. Nel caso in cui sbagli una delle domande si ritroverà di nuovo da capo, costretto a rifare il gioco e trovandosi quindi ancora più in trappola.

Stile gioco:

Pixel art 2d.

Ambienti:

Scuola abbandonata

- **classe** (luogo iniziale)
- **bagno**
- **giardino**
- **laboratorio informatica**
- **bidelleria**
- **presidenza** (scontro finale)

Enigmi:

Ci sono 2 enigmi per stanza, ogni enigma viene fornito con 4 possibili risposte, le materie sono casuali.

Le domande gli vengono fatte da un computer posseduti e controllati dal fantasma presente in ogni stanza. Dopo qualche secondo dall'entrata del personaggio il monitor del PC si accende e gli verrà fatta la domanda con le quattro possibili risposte.

Il personaggio ha a disposizione 3 vite/cuori e una volta che sbaglia una risposta gli viene tolto uno di questi. Una volta che perderà tutte le vite ricomincerà il gioco dall'inizio.

Se sbaglia oltre a perdere una vita, sarà penalizzato negli spostamenti successivi (es. si muoverà più lentamente per breve periodo). Inoltre il personaggio può utilizzare dei suggerimenti che si ottengono cercando per la mappa degli oggetti speciali che, se usati, toglieranno una delle risposte sbagliate ma verrà brevemente ridotto il tempo di gioco, inoltre se ne potranno utilizzare quanti se ne desiderano.

Se risponderà correttamente a tutti gli enigmi della stanza gli verrà consegnato un codice numerico che servirà per aprire una cassaforte (potrà cambiare da stanza a stanza, es. cassetto, armadio, ecc...) che conterrà la chiave per la stanza successiva. In ogni stanza dovrà inoltre trovare un pezzo di giornale che spiegherà la storia della scuola ma dovrà essere il giocatore stesso a ricordarsene il giocatore per rispondere alle domande finali contro il boss.

Personaggi:

- **Protagonista:**

Un ragazzo o una ragazza, i quali di natura sono molto fifoni ma molto curiosi e per questo ogni volta che sono nei dintorni di un fantasma hanno una velocità di movimento ridotta, mentre al contatto con uno di questi si prenderà un bello spavento.

- **Fantasma boss:**

Ignoto all'inizio, la sua vera identità si scoprirà solo alla fine dello scontro finale, (scoprendo che sarà il Preside Girodengo) era una persona molto fiscale e precisa, confinato però in presidenza per cui se il giocatore sbaglierà anche una sola delle domande nello scontro finale da lui poste verrà subito rimandato nell'aula iniziale (5c).

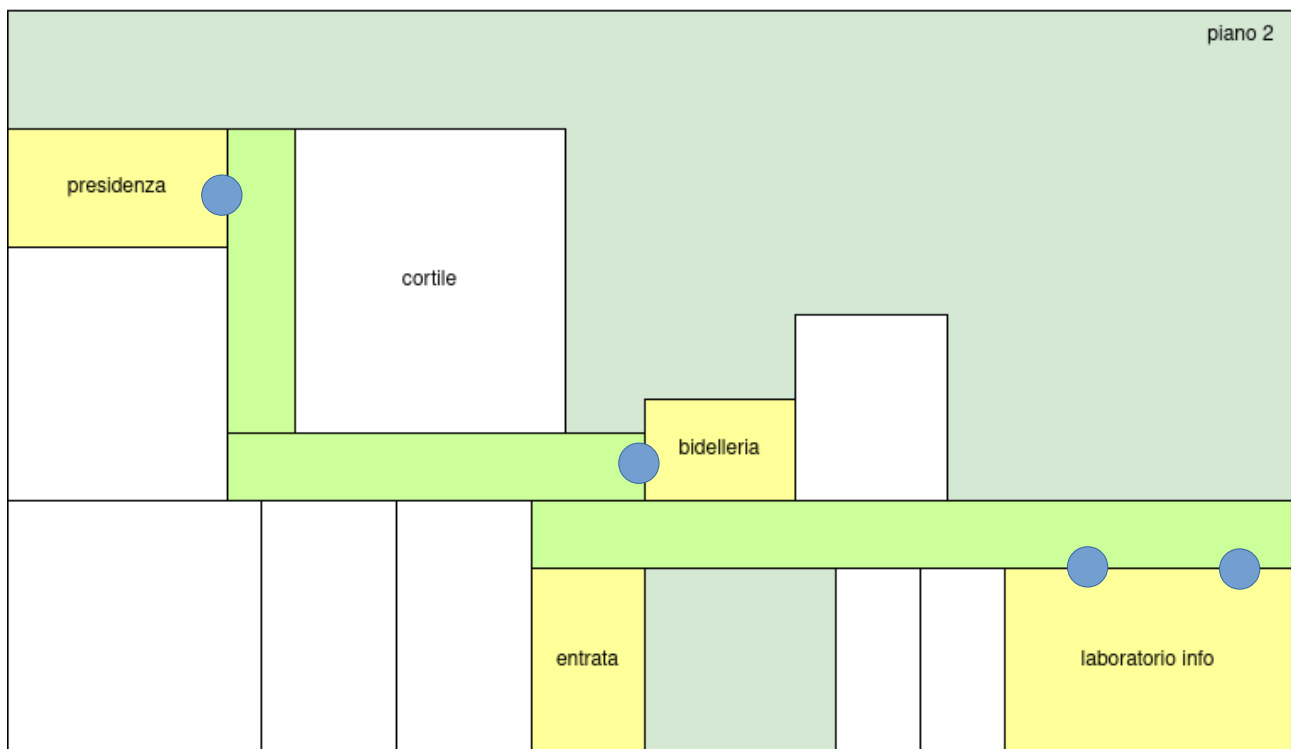
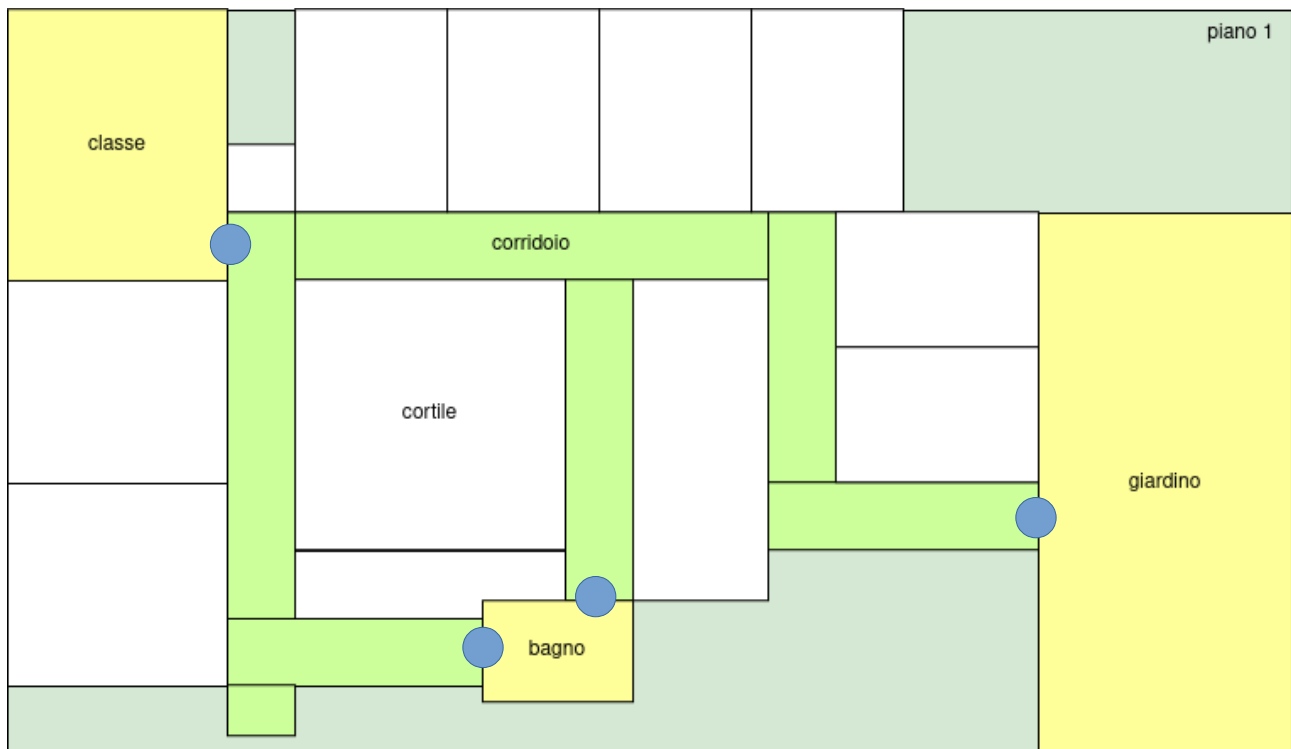
- **Altri fantasmi come elementi di disturbo:**

Questi personaggi si trovano solo in alcuni punti della mappa ed entrando in contatto con il personaggio principale saranno in grado di disturbarlo con un jumpscare, rallentandone sensibilmente la velocità di movimento, o spaventarlo, perdendo così una parte piccolissima di vita.

Interazione fra personaggi:

Non c'è comunicazione tra il protagonista e i fantasmi come elemento di disturbo, tranne con il boss in casi specifici. Il contatto fisico con i fantasmi di disturbo provoca dei potenziamenti al protagonista.

Mappa di gioco:



Leggenda colori:

BLU = Ingresso/uscita stanze giocabili.

GIALLO = Stanze giocabili

VERDE = Corridoio

BIANCO = Stanze non accessibili