TRAMA “TRILLO”

/\*idea davide: Nel primo ramo (RAMO 1) l'identità del rapitore viene scoperta prima da Carlo e dopo comunicata a Jimmy.

Nel ramo 2 invece Jimmy scopre tramite la chat con il rapitore la sua identità\*\

/\*IDEA GESTIONE MAPPA: la mappa si aggiorna con dei piccoli segnalini ogni volta che succede qualcosa di importante, e sulla mappa viene sempre segnalata la posizione di Jimmy e di Carlo (valido per ramo 1)\*\

# PROLOGO

Jimmy si trova al computer, accende il computer (partirà un piccolo video appena l’utente clicca “Nuova Partita”). Dopo pochi secondi gli arriva una notifica in basso a destra: è Carlo, amico di infanzia di Jimmy, che gli scrive. I due discutono del nuovo videogioco (CoD). Qui abbiamo la prima scelta del giocatore (Questa e le prossime scelte fino alla fine del prologo saranno inutili ai fini della trama ma saranno utili solo a far ambientare il giocatore)

Carlo: “Ehy Jimmy, cm va? ma l’hai comprato alla fine il nuovo CoD”

Jimmy: “Ehy Carlo!, tt bn!! Sì, l’ho comprato, tu?”

Carlo: “Sì anche io, prime impressioni?

Jimmy: SCELTA

* “Mi sta piacendo un sacco ”
* “Mi sa che lo riporto in negozio”

Carlo: “A me sta piacendo un sacco”

Carlo:”K fai?”

Jimmy: SCELTA

* “Ho finito adesso a lavoro, tu?”
* “nnt, tu?”

Carlo: “Bro, nn faccio nulla tt il giorno cm sempre xD”

Carlo: “Cmq, tua sorella cm sta? :P”

Jimmy: SCELTA

* “Me lo dovresti dire tu! so che sei uscito cn lei l’altra sera? xD”
* “Si è vista cn un ragazzo l’altro giorno, dovresti dirmelo tu? xD”
* “Secondo me la vedi + tu k io xD”

Carlo:”??”

Carlo:”nn ero io, cmq ora stacco e vado a mangiare”

Jimmy:”AH kk”

FINE PROLOGO

# ATTO 1

Da qui jimmy viene contattato dal rapitore, qui il giocatore diventa LIBERO, puó fare ció che vuole, compreso non rispondere al messaggio + trillo, ció comporta il primo finale veloce, con un ipotetico game over dopo 15 minuti, i finali verranno SEMPRE gestiti come una schermata nera che va a spiegare che cosa è accaduto, con i titoli di coda, sia in caso di game over positivo che di game over negativo (FINALE EASTER EGG)

Rapitore: “Ciao Jimmy, come sta Alessia?”

Jimmy: “? k 6???? Cm sai k é Alessia”

Rapitore: “Beh, effettivamente come potresti saperlo! É qui con me”

Jimmy: SCELTA

* “nn intendo cadere in 1 di qst truffe online”
* “In k senso?”

Rapitore:

* SCELTA 1: “Pensi che ti stia prendendo per il culo?”

[Invia foto della sorella in allegato]

* SCELTA 2: [Invia foto della sorella in allegato]

Rapitore:”Non ti azzardare a contattare qualcuno,chiamare la polizia o a muoverti da quella di sedia, se non ho tue risposte entro 5 minuti Alessia raggiunge mamma e papà. E vedi di scrivere in modo decente…”

Jimmy: SCELTA

* “Va bene come vuoi tu, non farle del male perfavore”
* “Ok ma cosa vuoi da noi”
* [Chiama la polizia]
* [Chiama Alessia]

OPZIONE DELLA CHIAMATA ALLA POLIZIA (FINALE 1):

Dopo 2 squilli

Game Over, black screen, viene fatto intendere che Jimmy chiama la polizia. il rapitore si scopre essere un poliziotto in quanto ha sentito la comunicazione alla radio, il rapitore sentendo la comunicazione uccide Alessia. tutta questa cosa viene spiegata in modo testuale nel black screen. partono i titoli di coda (skippabili), dopo “torna al menù principale” e “ricarica checkpoint”

Rapitore:

* SCELTA 1: ”Se ascolterai tutto quello che ti dico, forse non le accadrá nulla”
* SCELTA 2: ”Lo scoprirai molto presto, per ora ascolta tutto quello che ti dico”
* SCELTA 4: [Squilla due volte e poi viene chiusa]"Inutile che provi a chiamare”

FINE ATTO 1 **Alla fine di ogni atto viene aggiunto un “diario di appunti in prima persona”**

# ATTO 2

Jimmy: ”Va bene…”

Dopo l’ultima scelta a Jimmy arriva un messaggio dal suo amico. Nel frattempo la chat con il rapitore sarà ferma, [ricordiamo che arriva una notifica a comparsa sul desktop che rimane fissa fino a quando il giocatore non apre la chat]. Il giocatore sarà obbligato a rispondere all’amico, in base alla sua risposta andranno a cambiare gli sviluppi di trama.

MESSAGGIO MESSAGGIO E TRILLO nella chat di Carlo

Carlo:”Ue ho finito, vuoi giocare???”

Da qui parte la diramazione piú importante della trama, in quanto decidi se chiedere e ricevere l’aiuto di Carlo o meno

Jimmy: SCELTA

* “Guarda non é il momento”
* [Ignora Carlo]

Carlo:

* SCELTA 1: “k succ?”
* SCELTA 2: [ARRIVA UN ALTRO TRILLO]

Nell’ipotesi della scelta 2 ti ricompare la scelta precedente, se decidi di ignorare nuovamente, non hai piú possibilitá di dialogare con Carlo

INIZIO RAMO 1

Carlo:

* SCELTA 2.1: “k succ?”
* SCELTA 2.2: “Vbb vado a giocare cia”

Jimmy: “Senti Carlo é successa una cosa grave, qualcuno mi ha contattato e dice di aver rapito Ale e mi chiede dei soldi”

Carlo:”Dai nn dire ste cazzate neanche x scherzo”

Jimmy: ”Fra ti giuro, non credo sia uno scherzo, ho paura…”

Carlo:”Cazzo dici, ma smettila”

Jimmy: [Manda la foto in chat] “Adesso ci credi?”

Carlo: ”Oh cazzo”

“Sicuro sia lei?”

Jimmy:”Guarda il tatuaggio sul braccio…”

Carlo: ”Cazzo hai ragione”

“Chiama immediatamente la polizia”

Jimmy:SCELTA

* ”Non so cosa fare…”
* “Ho paura a chiamare la polizia, mi ha detto di non farlo”

Carlo:

* SCELTA 1: “CHIAMA LA POLIZIA”
* SCELTA 2: “BRUTTO COGLIONE CHIAMA LA POLIZIA”

Jimmy:SCELTA

* [Chiama la polizia]
* “Ho troppa paura…Non ce la faccio, ho paura che le faccia del male”

OPZIONE DELLA CHIAMATA ALLA POLIZIA (FINALE 1):

Dopo 2 squilli

Game Over, black screen, viene fatto intendere che Jimmy chiama la polizia. il rapitore si scopre essere un poliziotto in quanto ha sentito la comunicazione alla radio, il rapitore sentendo la comunicazione uccide Alessia. tutta questa cosa viene spiegata in modo testuale nel black screen. partono i titoli di coda (skippabili), dopo “torna al menù principale” e “ricarica checkpoint”

SCELTA 2: Carlo: “Dimmi come vuoi che ti aiuti se posso”

MESSAGGIO E TRILLO nella chat del rapitore

Rapitore:

“Adesso è arrivato il momento di dimostrare quanto ci tieni a tua sorella. Voglio 20 mila euro in contanti e dovrai lasciare i soldi vicino casa tua e alle ore “X” passerà un mio contatto a ritirarli. Non devi assolutamente avere niente a che fare con il contatto altrimenti succederà qualcosa a tua sorella. ”

Jimmy: SCELTA

* “Non ho tutti quei soldi”
* “Come fai a sapere dove abito?”
* “Come posso fidarmi di te? Dopo che ti avrò dato i soldi libererai mia sorella?”

Rapitore:

* SCELTA 1: “Perchè mi stai mentendo? Non tieni abbastanza a tua sorella a quanto pare”
* SCELTA 2: ”Non ti interessa”
* SCELTA 3: “Non credo tu abbia altra scelta”

Jimmy: in seguito a scelta 1 precedente

* “Ti sto dicendo la verità, non ho tutti quei soldi”

Jimmy: in seguito a scelta 2 precedente

* “In ogni caso non ho tutti quei soldi”

Jimmy: in seguito a scelta 3 precedente

* “Non ho scelta ma non neanche tutti quei soldi”

Rapitore:

* “Conosco benissimo la storia della tua famiglia, non trovare scuse”

Jimmy: SCELTA FADE-IN

* Chiedi aiuto a Carlo
* Continua a parlare con il rapitore

In ogni caso l’outcome sarà uguale e non ci saranno modifiche a livello di trama, semplicemente avverrá prima una cosa o prima un’altra. (carlo uscirà sempre di casa)

SCELTA FADE-IN 1:

Jimmy: “Fra, sei vestito”

”Io non posso muovermi”

Carlo: “In che senso non puoi muoverti?”

Jimmy: ”Devo continuare a rispondergli”

Carlo: ”Quindi cosa vuoi che faccia?”

Jimmy:”Fra dovrai essere le mie gambe, devi andare tu al posto mio”

“Ma quindi sei vestito?”

Carlo:” Eh e quale sarebbe il piano?"

Jimmy: SCELTA

* “Non lo so mi verrá in mente dopo, tu esci di casa e vai in macchina”
* “Per ora vai in macchina”

Carlo: “Okok e come ci sentiamo?”

Jimmy:”Con il telefono deficiente”

Carlo:“kk corro”

Jimmy in chat con il rapitore:

Jimmy“Ok, dammi un po’ di tempo che trovo i soldi”

Rapitore:”Ricordati che la vita di tua sorella è nelle tue mani…”

Jimmy:”Io li cerco, ma tu non toccarla”

Rapitore:”Non fai tu le regole, sbrigati che il tempo scorre”

SCELTA FADE-IN 2:

Jimmy: ”Ok, dammi un po’ di tempo per trovare i soldi”

Rapitore:”Ricordati che la vita di tua sorella è nelle tue mani…”

Jimmy:”Io li cerco, ma tu non toccarla”

Rapitore:”Non fai tu le regole, sbrigati che il tempo scorre”

Jimmy in chat con Carlo:

Jimmy: “Fra, sei vestito”

”Io non posso muovermi”

Carlo: “In che senso non puoi muoverti?”

Jimmy: ”Devo continuare a rispondergli”

Carlo: ”Quindi cosa vuoi che faccia?”

Jimmy:”Fra dovrai essere le mie gambe, devi andare tu al posto mio”

“Ma quindi sei vestito?”

Carlo:” Eh e quale sarebbe il piano?"

Jimmy: SCELTA

* “Non lo so mi verrá in mente dopo, tu esci di casa e vai in macchina”
* “Per ora vai in macchina”

Carlo: “Okok e come ci sentiamo?”

Jimmy:”Con il telefono deficiente”

Carlo:“kk corro”

FINE ATTO 2

INIZIO ATTO 3 (RAMO 1)

# ATTO 3

Compare una notifica a schermo che avvisa l’utente che nella schermata del browser (mappa) la posizione di carlo verrà aggiornata ad ogni spostamento. (Nel frattempo ci sarà un freeze di 60 secondi per dare l’impressione che Carlo stia uscendo di casa). Al termine dei 60 secondi arriverà la chiamata di Carlo. (le scelte di Jimmy in chiamata con Carlo saranno tutte gestite con il fade-in, quindi lo omettiamo)

Chiamata con Carlo:

Carlo:“Oh fra sto in macchina, dimmi cosa cazzo devo fare?”

Jimmy:SCELTA

“Come ti avevo detto non ne ho idea…”

“Non lo so, inizia a girare che ne so”

Carlo:”Ma hai pensato all'eventualità di dargli effettivamente i soldi?”

Jimmy:SCELTA

“Fra non ce li ho con me adesso, comunque fai che le fa comunque del male?”

“E se le facesse comunque del male?”

Carlo:”Io capisco che stai a panicare, ma stai lucido, fatti venire almeno un’idea”

Jimmy:SCELTA

“Allora, noi abbiamo una foto e basta”

“Eh sono calmo, sto cercando di esserlo ma non mi viene in mente nulla”

Carlo:

* Scelta 1 “Eh si, ma non si capiva nulla, te ne fai mandare un altra magari che ne so”
* Scelta 2 “In teoria abbiamo una foto ma non si capisce niente, e se te ne fai mandare un’altra?”

Jimmy: “Genio, non ci avevo pensato effettivamente”

Carlo: ”Va beh mo vai a parlare con quel sociopatico, ricordati che puoi vedermi dalla mappa sul browser perché ti ho condiviso il gps"

Jimmy: “Sisi me lo ricordavo, ti chiamo io appena ho novità, intanto inizia a girare non si sa mai”

Carlo:”Ti aggiorno se scopro qualcosa io, anche se la vedo difficile”

[Fine della chiamata con Carlo]

Messaggio + trillo da parte del rapitore

Rapitore: “Tic Tac il tempo sta per scadere, hai preso tutti i soldi?”

Jimmy: SCELTA

* “Ho tutti i soldi, ma mandami una sua foto ti prego, voglio sapere se sta bene”
* “Ancora non li ho contati, mandami però una sua foto, voglio capire se sta bene”

Rapitore: [Manda una seconda foto, questa volta è visualizzabile un messaggio un pò più chiaro, una specie di graffito, che recita “JCM”]

“Contento? questo è l’ultimo desiderio che ti lascio esprimere”

“Ora, tra circa 15 minuti il mio contatto sarà da te”

Jimmy:”Va bene, cosa devo fare?”

Rapitore:”Riempi un borsone e lascialo sotto casa esattamente quando te lo dico io”

Jimmy:”Ok…”

Compare una notifica a schermo che ti ricorda che puoi visualizzare le immagini nella cartella appunti e che puoi chiamare Carlo, andando dalla sua chat di messenger

Qui dalla foto, come detto prima riesci a intravedere abbastanza chiaramente un graffito, puoi provare a questo punto a indovinare o a capire, dove si trova Alessia, a seconda delle indicazioni che dai a Carlo, potresti risolvere velocemente la soluzione o rischiare di far morire uno o entrambi

Da ora in avanti queste chiamate quindi andranno a dividere il ramo in tre foglie che porteranno a tre scenari possibili, il salvataggio di Alessia, la morte di Carlo con il salvataggio di Alessia, la morte di entrambi.

[Chiama al telefono tramite l’iconcina apposita]

Carlo: ”Beh hai novità".

Jimmy:SCELTA

* “Mi ha mandato una foto, ma non riesco a capire bene dove si trovi”
* “Mi ha mandato una foto, forse sono riuscito a capire dove si trova”

Carlo:”Prova a sforzarti e a capire preciso dove potrebbe essere”

Jimmy:”C’è la foto del nostro tag, quello con Manuel, che abbiamo fatto nella palestra delle medie[DUE POSTI DA DEFINIRE CON MATTIA IN QUANTO UTENTE ESPERTO DI PISTICCI, LUOGO DOVE È AMBIENTATA LA STORIA]”

Carlo:”Dove devo andare?”

Jimmy: SCELTA

* “Vai alla scuola media”
* “Vai al secondo luogo (da definire)”
* Vai al terzo luogo (da definire)