TRAMA “TRILLO”

# 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

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”

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” “Sei sempre stato avido…”
* SCELTA 2: ”Non ti interessa”
* SCELTA 3: “Non credo tu abbia altra scelta”