# DOMANDE FONDAMENTALI DELLA TRAMA

Come fa il giocatore a progredire se è sempre al desktop ?

Mattia: tramite l’amico, che al suo posto si sposta nella mappa e trova indizi, l’amico sarà quindi l’aiutante di Jimmy dall’esterno

Giuseppe: tramite un file di appunti che spiega il prosieguo della trama e si aggiorna con la progressione. (in aggiunta alle altre meccaniche di progressione). La decriptazione di una chiavetta come minigioco

Davide: stesso di Mattia + uso del file di appunti. (idea: fare due modalità: normale senza tempo o difficile con timer per risposte ai messaggi). Uso di un bank account per “comprare” indizi o placare il rapitore temporaneamente. Uso dei soldi come consumabile che varia anche nella modalità normale o difficile.

Francesco: stesso di Mattia e Davide + uso degli appunti come diario, scritti in prima persona da Jimmy.

Riccardo: Idea di mattia perfetta, anche l’idea di un tracker di scelte e di messaggi inseriti, il placare il rapitore, non la vedo come un’ottima idea, perché mi piacerebbe che fosse un attimo più ragionato, dando la possibilità di prendere il tuo tempo, al massimo aggiungo una cosa dopo

Decisione finale:

Il gioco progredisce anche tramite le chiamate all’amico di jimmy che sarà le sue gambe, le chiamate sono gestite tramite un voice over effettivo, abbiamo un diario per segnare i progressi, ovviamente le scelte di dialogo con il rapitore porteranno altresì avanti la trama.

Perche il giocatore non puo muoversi dal pc?

Mattia: ha un problema fisico che lo costringe dalla sedia a rotelle OPPURE il rapinatore costringe Jimmy a rimanere in chat e quindi a non allontanarsi dal pc

Giuseppe: il rapitore ha il controllo della webcam di Jimmy e quindi lo obbliga a non intervenire fisicamente, pena ripercussioni sulla sorella. (idea: cercare di eludere la webcam operando sul pc)

Davide: stesso di Mattia + imposizione di un timer tra messaggi per costringere Jimmy a stare in linea in chat col rapitore (senza uso della WebCam). Chiamare la polizia è fuori discussione, perche il rapitore ha il controllo delle comunicazioni della polizia e in quel caso ucciderebbe la sorella (possibile scelta: chiama la polizia e in quel caso arrivi subito ad un finale)

Francesco: stesso di Mattia + utilizzo del timer per motivare la tempestività delle scelte

Riccardo: Concordo appieno con Davide, al 100%, la sedia a rotelle, mh non ha troppo senso, raga non so se lo sapete ma la gente con disabilità si sposta comunque ahahahahahahahahah (e comunque poverino, sorella rapita e pure disabile)

Decisione finale:

Sei obbligato a rimane al computer “”””” perché te lo impone il rapitore”””””” che vuole delle tempestive risposte, non implementiamo un timer effettivo (se non per l’easter egg iniziale). disabile(?)

Background di Jimmy e la sorella (rapporto, dove lavora, che famiglia sono… )  
Mattia: Jimmy e la sorella vivono senza i genitori perche sono morti in un incidente. (idea: il rapitore potrebbe centrare con la morte dei genitori). Jimmy si è salvato dall’incidente che ha coinvolto i genitori, rimanendo però in sedia a rotelle. La sorella è una studentessa. Jimmy lavora da casa tramite il pc (programmatore, informatico…) e il suo amico è un collega. L’amico di Jimmy è come un fratello, ed è stato vicino a lui e alla famiglia sin da dopo l’incidente. (idea: la famiglia è benestante e per questo il rapitore chiede un riscatto)

Giuseppe: la famiglia di Jimmy è ricca/benestante poiché i genitori erano dirigenti di alcune fondazioni (che magari si occupano della malattia che ha jimmy). Il rapitore è un uomo assoldato da un’azienda rivale che voleva ostacolare i piani della fondazione ( e che è responsabile della morte dei genitori). Jimmy possiede una chiavetta con i dati dei genitori, che interessa al rapitore e ai suoi mandanti.

Davide: stesso di Mattia + la situazione di Giuseppe. Le due soluzioni possono essere complementari e portare a piu ramificazioni

Francesco: stesso di Davide

Riccardo: Mattia ma, come detto prima, escludo personalmente la disabilità ahahhahahah

Decisione finale:

Jimmy e la sorella vivono senza i genitori perché sono morti in un incidente. Jimmy si è salvato dall’incidente che ha coinvolto i genitori, rimanendo però in sedia a rotelle. La sorella è una studentessa. Jimmy lavora da casa tramite il pc (programmatore, informatico…) e il suo amico è un collega. L’amico di Jimmy è come un fratello, ed è stato vicino a lui e alla famiglia sin da dopo l’incidente.

# IDEE PER LA RAMIFICAZIONE INTERMEDIA:

Davide: la morte dei genitori è punto fondamentale, insieme al fatto che siano ricchi. 3 o 4 rami, in base al possesso della chiavetta dei genitori

Mattia: stesso di davide, aggiungendo la causa del rapimento (solo per soldi o per interessi dell’azienda rivale?) si scopre poi che il rapitore è collegato alla questione della compagnia rivale. Si spiega anche nel finale la causa della morte dei genitori

Giuseppe: ulteriore ramificazione che comprende nel rapimento dell’amico che aiuta nelle indagini. Bisogna calibrare le “spedizioni” dell’amico che non devono essere troppe perche lo mettono a rischio

Davide: sulla base di Giuseppe, l’amico potrebbe a un punto essere individuato dal rapitore e ci puo essere la scelta AFFACCIATI/NON AFFACCIARTI che comporta un pericolo per l’amico

Riccardo: Qui ho un grosso dubbio, raga come fai a comunicare nel 2005/2007 con una persona se tu stai da pc e l’altro no, hai tempi avevo giá 2 figli e un matrimonio alle spalle, fidatevi non si poteva minimamente in alcun modo, le prime app di messaggistica inter – dispositivo fino al 2012/13 con le prime versioni di skype

Decisione finale:

Ramificazioni dovute alla scelta di contattare o non contattare l’amico, possibilità di chiamare la polizia facendo game over, aspettare 10 minuti all’inizio e tramite scelte importanti.

# IDEE SULLE RISORSE DESKTOP DEL GIOCATORE:

- File appunti (citato in precedenza). Ogni volta che si fa una scelta il file si aggiorna (con altri file oppure sempre lo stesso di pagina in pagina) e vengono evidenziate scelte veramente importanti

- Mappa della città con nomi delle strade e diversi punti di riferimento. Si userà per guidare l’amico nelle ricerche (opzionale in base alle scelte che decideremo di far fare e in base alla possibilità di avere enigmi)

- Cartella con robe personali come foto o documenti, che servono sia per rafforzare la trama che per supportare nella risoluzione delle indagini, una cartella interna con un piccolo easter egg, stupido, poi ve lo spiego è una cit ad un amico ma lo segno che, se no me la dimentico

- Impostazioni, da cui si regolano le impostazioni del gioco (full screen, musica, volume, cambiamento dello sfondo…)

- Cestino, come cartella vuota

- Finestre di chat con rapitore e amico

- Browser: non si avvia, la schermata non risponde