

VIDEOGIOCO CONCORSO IDEALAB

Trama:

Andrea è un ragazzo affetto da disturbo dissociativo dell'identità e non sopporta più le sue molteplici personalità che sempre più spesso prendono il controllo della sua mente e della sua vita. Temendo di impazzire, decide di rivolgersi ad uno stregone che con una potente ed arcana magia sarà in grado di eliminare i quattro incomodi nella sua mente. Purtroppo questo abita in un villaggio molto lontano, e la strada sarà lunga e pericolosa: i mostri infatti hanno di recente smesso di nascondersi e imperversano nelle città e nelle aree circostanti. Ma Andrea non ha paura e decide di partire. Durante la sua avventura però si troverà costretto in più occasioni ad utilizzare le abilità possedute da ogni sua personalità, che lo salveranno in più occasioni, e ormai arrivato dallo stregone, alla fine del suo viaggio, si renderà conto di non volerle eliminare, perché fanno parte di lui.

Ambiente:

Fantastico, simil-medievale.

Struttura tecnica

L'idea è quella di un gioco versatile, che dia la possibilità di attraversare diversi tipi di gameplay.

Ci siamo quindi immaginati il viaggio di Andrea suddiviso in diversi livelli (pensavamo a 13), con difficoltà crescente e ambientazioni differenti.

Ogni livello è a sua volta suddiviso in diverse aree di gioco che comprendono diversi gameplay:

- **Combattimento**
- **Quick-time event**
- **Dialoghi a scelta multipla**
- **Platform**

Questi gameplay possono essere affrontati da tutti i personaggi, ma a seconda della situazione alcuni li supereranno più facilmente. I diversi personaggi utilizzabili corrispondono alle personalità di Andrea, il giocatore ha infatti la possibilità di passare da una personalità all'altra a suo piacimento ma con una limitazione: oltre alla classica barra della vita (che peraltro è diversa per ogni personalità) c'è una barra della "sanità mentale" di Andrea che determina il numero di possibili cambi tra le personalità. Le tacche della barra e di conseguenza i possibili cambi diminuiranno con l'avanzare dei livelli e il proseguire nell'avventura (aumenterà così la difficoltà: il giocatore sarà costretto a scegliere quali gameplay affrontare in modo più semplice e in quali dover riuscire ad usare personaggi non avvantaggiati). Il ritorno da una personalità qualsiasi ad Andrea è gratuito.

- **Combattimento:** Durante i livelli si incontreranno vari tipi di nemici contro cui si potrà combattere (non sarà sempre obbligatorio, in alcuni casi si potrà anche scappare): la personalità più indicata per il combattimento è Rob, l'unico capace di usare un'arma, mentre con gli altri personaggi si farà molto meno danno.
- **Quick-time event:** in certe situazioni sarà necessario completare dei quick-time event per scappare, arrampicarsi, eseguire prove di agilità, etc. La personalità più indicata è Cole (potrà completarli con meno click rispetto agli altri o avrà qualche secondo in più in quelli nei quali il click è unico).
- **Dialoghi a scelta multipla:** nell'avventura si troveranno NPC con cui si potrà parlare per capire come procedere nell'area, raccogliere oggetti, tesori o pozioni. La personalità più indicata è Iris: con

lei si sbloccheranno dialoghi aggiuntivi e maggiori risposte e ricompense rispetto alle altre personalità.

- **Platform:** Saranno presenti ma non necessitano di nessun personaggio in particolare. Servono per proseguire e sono un'occasione ulteriore di trovare oggetti.

Il gioco parte con un piccolo **tutorial** sotto forma di Flashback di Andrea (si conoscono le personalità, si capiscono i primi comandi di gioco)

L'avanzamento nell'avventura è segnato su una **mappa** le cui parti non ancora esplorate rimangono oscurate (Eventuali zone nascoste compariranno sulla mappa solo una volta scoperte). Aree o situazioni potranno bloccare determinate personalità: per quel livello o per un determinato lasso di tempo sarà quindi impossibile selezionarle.

Immaginavamo una **grafica 2D**.

Personaggi

***Andrea: personalità dominante di base** che non ha abilità particolari e fa tutto mediocrementemente.

Ogni altra personalità ha abilità speciali ma contemporaneamente dei malus, per far sì che il giocatore non sia troppo facilitato.

Nome	Abilità	Malus
Rob	Combattimento, forza	Perdita di vita continua e graduale
Iris	Dialettica, socialità	Lentezza estrema nei movimenti
Maurizio	Resistenza, cura*	Malus visivo, non sopporta la luce, visione oscurata
Cole	Furtività, velocità, agilità	Vita molto ridotta, resistenza praticamente nulla

*Maurizio cura contemporaneamente tutte le personalità se attivo (le diverse barre vita delle personalità non attive sono infatti visibili come HUD), ma è praticamente inutilizzabile a livello di gameplay. Inoltre ha un limite di cura di 2 tacche (la vita di Cole) a personalità per ogni utilizzo.

Oggetti

C'è una piccola collezione di 9 oggetti a scopo di puro completismo: essi infatti non hanno alcuna utilità all'interno del gioco.

Achievement e rigiocabilità

Oltre ai vari segreti e oggetti collezionabili ci sono diversi achievement nel gioco che ne permettono la rigiocabilità. C'è un achievement per personalità che consiste nell'usarla perfettamente per diversi livelli (ad esempio per Rob potrebbe essere liberare un tot di aree da ogni nemico, ma alcuni di essi potrebbero essere nascosti; per Iris potrebbe essere fare sempre la scelta migliore in un certo numero di dialoghi di fila etc.). Quando una personalità sbloccherà il suo achievement sarà assimilata da Andrea e sarà quindi gratuita e senza malus; non solo, gli achievement sono anche cumulabili e si potrà arrivare ad avere un personaggio OP per puro divertimento.

Raccolte in un libro delle **sfide** ci sono anche **missioni** che consistono ad esempio nel completare determinate aree con un personaggio sfavorito in quel certo tipo di gameplay.