

MYSTERIA TIBERIS

“La storia si nasconde nei misteri di ogni notte, nelle pagine più proibite...”



UN PROGETTO DELLA CLASSE III E

LA SCHERMATA PRINCIPALE



MYSTERIA TIBERIS: LA TRAMA

- La protagonista del gioco è Ambra, una detective intraprendente, a cui è stato affidato il caso di un misterioso libro trafugato dall'Archivio Segreto Vaticano, serbato all'oscuro per via delle leggende intorno ad esso. Il caso sembra di impossibile rivoluzione, dato che non si hanno molte informazioni sul manoscritto.
- Essendosi fatto tardi, la donna è in cerca di un passaggio, gentilmente datole da Vittorio, un tassista che si offre di accompagnarla anche se in pausa; durante il tragitto, la detective non crede ai propri occhi quando trova la prima pagina del libro. Su di essa, è riportato un enigma che la porterà da chi possiede la seconda pagina... man mano che la storia va avanti, gli enigmi si fanno sempre più complicati.
- Con l'aiuto del tassista, entusiasta del caso, Ambra prosegue nella ricerca delle pagine e man mano incontra personaggi all'apparenza contemporanei ma che si rivelano poi (alla fine del gioco) provenienti dalla Roma del passato, sapienti delle usanze e delle tradizioni e soprattutto strettamente legati al Tevere e alla notte, sotto il cui buio protettivo si rivelano i misteri della città che ancora ribolle di storia.



IL FINALE

- Il finale del gioco sarà collegato al tempo impiegato dal giocatore a completare la storia (avrà un'ora e mezza): l'ultimo personaggio che incontrerà sarà il vagabondo che accende il suo falò con la pagina del libro.
- Se il tempo sarà ancora sufficiente e si riuscirà a salvare la pagina, il gioco sarà finito (anche se non necessariamente completo...); tuttavia, se il tempo scadrà prima, la pagina finirà bruciata e si fallirà la missione.



I PERSONAGGI

- I personaggi del gioco saranno 9 in totale, tra cui 2 protagonisti e 7 personaggi secondari, ognuno fondamentale per il raccoglimento di una pagina del libro.
- Alcuni personaggi saranno all'apparenza normali, ma in realtà proverranno dal passato e forniranno informazioni importanti al giocatore relative alla Roma antica.



I PROTAGONISTI

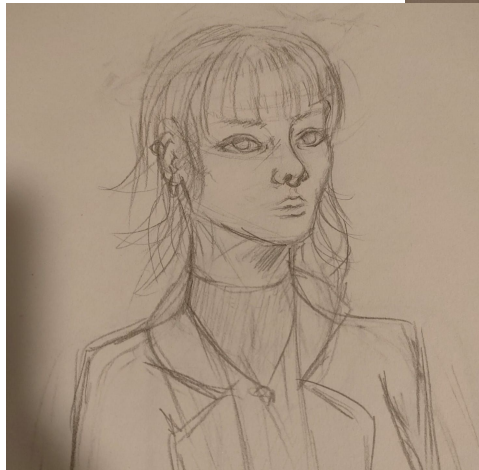
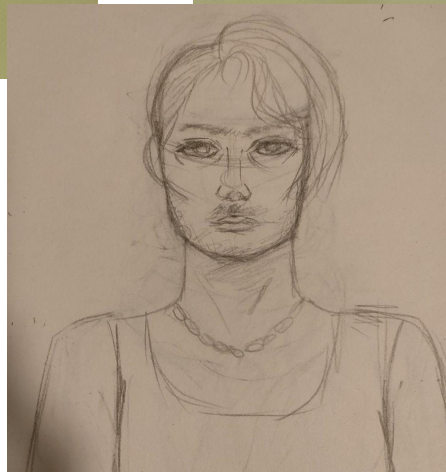
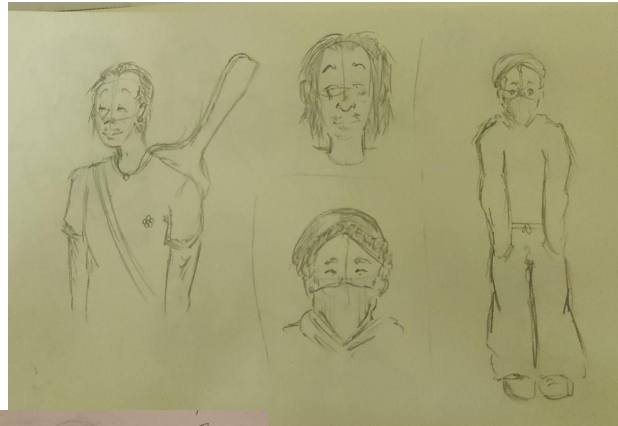
Ambra, la
detective



Vittorio, il
tassista



I BOZZETTI DEI PERSONAGGI



LE AMBIENTAZIONI



- La storia si svilupperà lungo il corso del fiume Tevere, e i paesaggi saranno colorati secondo quattro palettes a seconda dell'atmosfera: Crepuscolo, Notte, Notte Fonda e Ricordo.
- Il Ricordo verrà mostrato nei momenti in cui i protagonisti interagiranno con i personaggi della storia che sono in realtà provenienti dal passato.
- Le tecniche usate per le ambientazioni sono l'acquarello e la china (di vari colori).

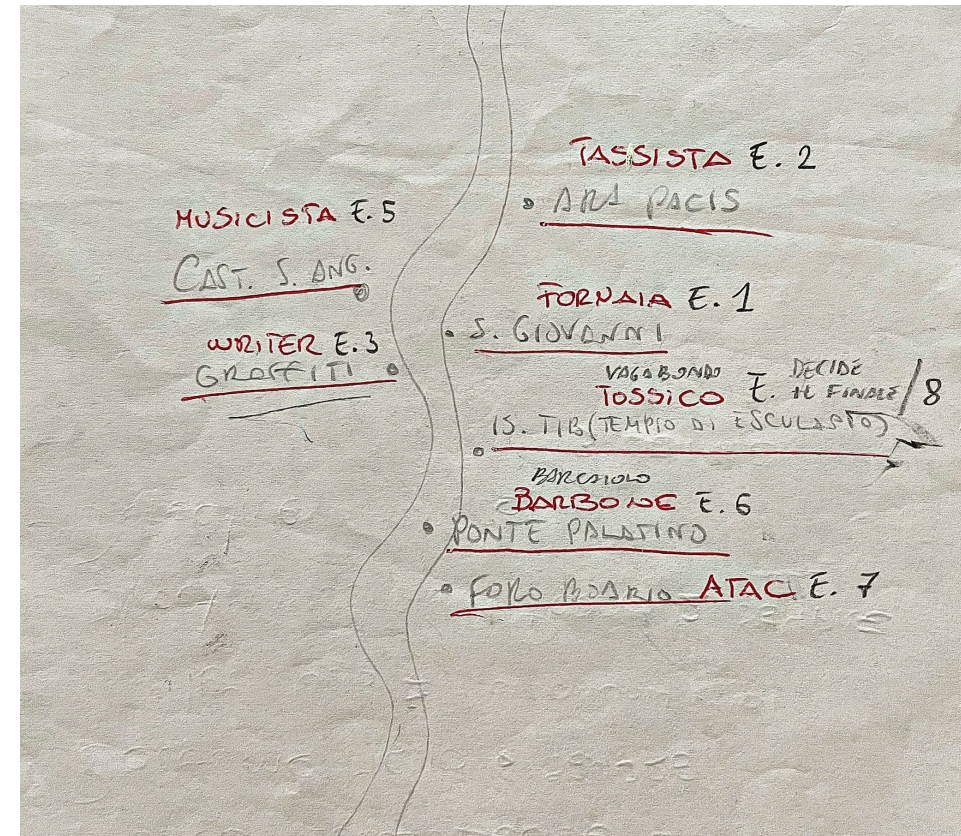


LO STORYBOARD (SCHERMATE DI GIOCO)



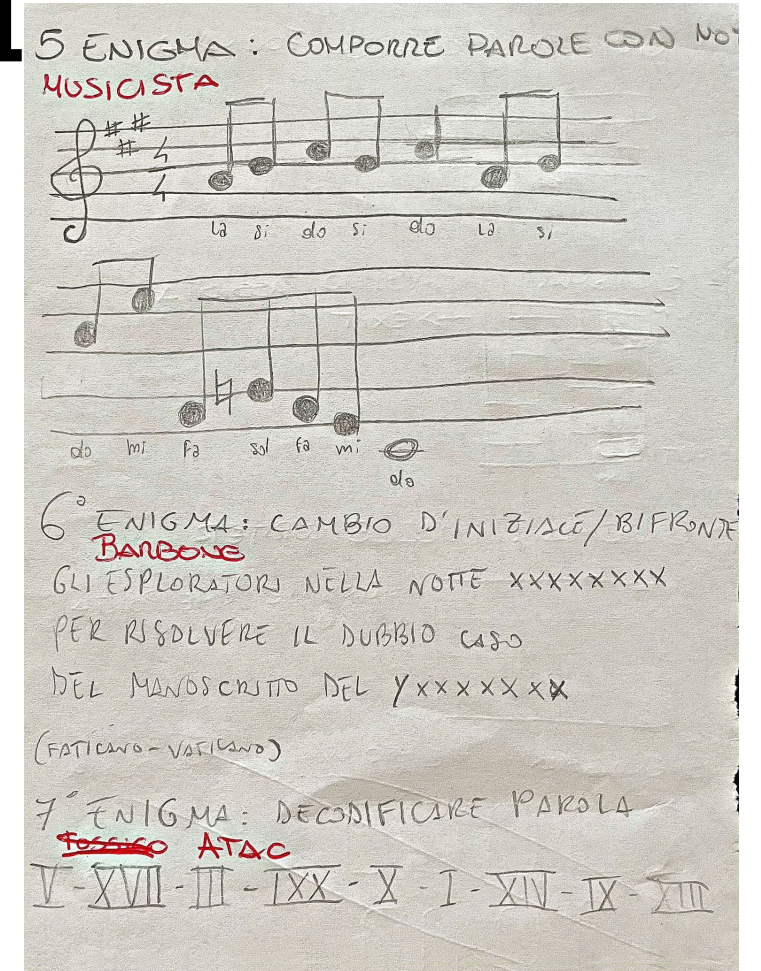
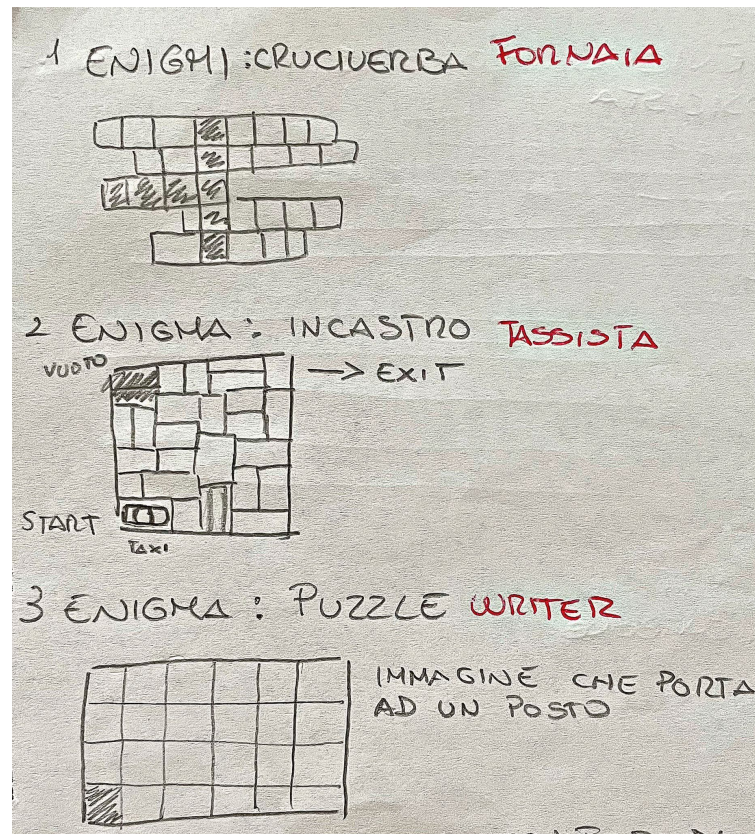
LO SVOLGIMENTO

- La novel si svilupperà sulla mappa del Tevere, sui cui argini si trovano i luoghi dove sono nascoste le pagine del libro.
- Le scelte possibili alla risoluzione di ogni enigma saranno 3: una completamente sbagliata, una completamente corretta che porterà direttamente a un'altra pagina (non sequenziale) e una corretta che tuttavia allungherà i tempi di ricerca. A volte, scegliere l'opzione più «lunga» sarà fondamentale per incontrare personaggi che non si sarebbero incontrati altrimenti.
- Come detto prima, il finale sarà determinato dalla pagina del vagabondo.



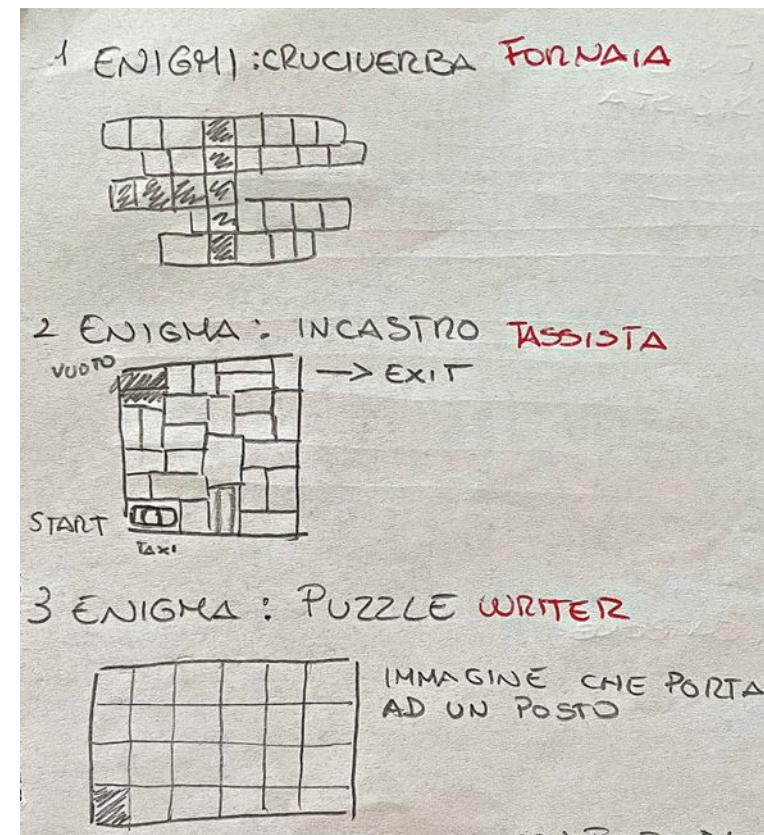
I MINIGIOCHI

- Su ogni pagina del libro, ci sarà un minigioco da risolvere che, se risolto, sbloccherà l'enigma a 3 possibili risposte che porterà (o meno) alla pagina seguente.
- Ogni gioco sarà attribuito a un personaggio e sarà correlato alla sua professione.



SPIEGAZIONI DEI GIOCHI

- Il gioco della fornaiia consisterà nel completare un cruciverba con le parole del suo ricettario; ne risulterà una parola nascosta.
- Il gioco del tassista sarà un quadro visto dall'alto composto da macchine incastrate tra loro: l'obiettivo sarà di separarle creando una strada libera e far passare il taxi.
- Il gioco dello street artist sarà un puzzle da comporre con mattoni e sampietrini, da cui risulterà un'immagine.



5 ENIGMA: COMPORRE PAROLE CON NO
MUSICISTA

la si do si do la si

do mi fa sol fa mi do

6° ENIGMA: CAMBIO D'INIZIALE/BIFRONTE
BARBONE
 GLI ESPLORATORI NELLA NOTTE xxxxxxxx
 PER RISOLVERE IL DUBBIO CASO
 DEL MANOSCRITTO DEL yxxxxxxxx

(FATICOSO - VATICANO)

7° ENIGMA: DECODIFICARE PAROLA
FOSCO ATAC

V - XVII - III - LXX - X - I - XIV - IX - XIII

- Il gioco del musicista di strada necessiterà di leggere lo spartito della sua canzone: determinate note evidenziate formeranno, se messe in ordine, un codice o una frase.
- Il gioco del bizzarro barcaiolo sarà un antico gioco enigmistico, ovvero un cambio d'iniziale/bifronte. Trovare la prima parola nascosta servirà anche a individuare l'altra, diversa solo per una lettera.
- Il gioco dell'autista ATAC consisterà nel decifrare una parola scritta in simboli o numeri romani.

