

Hungerless: IDEAS SHITMAIN POINTS:

Cod.	Descrizione evento	Azioni richieste per l'evento successivo
01	Victoria si sveglia e vuole del caffè	Prendere la cialda, prendere la tazzina, interagire con la macchina del caffè VERTICAL SLICE PER IL 2 DICEMBRE: -Meccanica che possa far comprendere al giocatore il disagio che la bulimia genera -Elaborare 2-3 meccaniche, collegate all'evento, e presentarle -Sfruttare una pagina di un diario, un'immagine scattata con una Polaroid, un oggetto per Narrare la protagonista trovando un compromesso tra durata della demo, game design e narrativa
02	Victoria deve sistemare il diario	Victoria prende il diario
03	Victoria deve sistemare l'album fotografico	Victoria prende l'album fotografico
04	Victoria sfoglia l'album fotografico	Interagendo con l'album, entra in un ricordo
05	Victoria riceve un SMS da Jude	Victoria legge e risponde all'SMS
06	Victoria ha fame	Victoria si alza ed interagisce con il calendario per sapere il cibo che può mangiare
07	Victoria prende lo yogurt dal frigo e ci mette il dolcificante	Victoria deve prendere il dolcificante e interagire con lo yogurt
08	Arriva un SMS da uno sconosciuto	Victoria legge l'SMS, lo ignora
09	Victoria mette a posto l'album fotografico	Victoria prende e sistema l'album lasciato aperto
10	Arriva un altro SMS sconosciuto	Victoria legge l'SMS senza rispondere
11	Victoria deve sistemare gli ultimi due oggetti	Victoria prende e sistema gli ultimi due oggetti

12	Il cellulare squilla: arriva una chiamata da uno sconosciuto	Victoria risponde
13	Victoria viene invitata ad accendere la tv	Victoria prende il telecomando e interagisce con la tv
14	Nella tv c'è un'ombra e si sente una voce poco chiara: Victoria deve sistemare l'interferenza	Victoria sistema l'interferenza attraverso meccanismo X da definire (among us reference)
15	Arriva un SMS da Jude. Inizia uno scambio di SMS	Fine dello scambio di SMS
16	Prima di uscire Victoria deve cambiarsi d'abito	Victoria interagisce con l'armadio in camera
17	Prima di uscire Victoria deve sciacquarsi il viso	Victoria interagisce con il lavandino in bagno
18	La porta del bagno improvvisamente si chiude	Victoria deve interagire quattro volte sulla porta in quanto la serratura è incastrata (forse troppe, dipende se automatiche o no)
19	Victoria può uscire dall'appartamento	Victoria interagisce con la porta di ingresso
20	Victoria è di nuovo nel suo appartamento: c'è un nuovo dialogo con la Dama Bianca che la invita a varcare la porta del ripostiglio	Victoria si domanda come faccia ad essere ancora in casa quando in realtà era uscita da essa, decide quindi di varcare la porta del ripostiglio

Victoria si pesa sulla bilancia, spinta dal fastidio del peso rilevato decide di mangiare.

Atto 2 - Appartamento alternativo

Cod.	Descrizione evento	Azioni richieste per l'evento successivo
21	Victoria è in una versione alternativa e surreale dell'appartamento. Ad attirare la sua attenzione è la porta del bagno con affianco una bilancia	Victoria interagisce con la porta del bagno (che è chiusa e non è possibile aprire) leggendo un messaggio che suggerisce l'esecuzione di un enigma
22	Victoria deve trovare e raccogliere tre pezzi di carne in base agli indizi forniti dal messaggio	Victoria prende due pezzi di carne e li deposita sul piatto della bilancia
23	Non trovando il pezzo di carne, Victoria si ricorda dell'abbuffata di poco prima	Ecco che trova il terzo pezzo di carne, vomitando, riuscendo quindi a risolvere l'enigma
24	La porta del bagno si apre	Victoria varca la soglia

Atto 3 - Verso l'altare

Cod.	Descrizione evento	Azioni richieste per l'evento successivo
25	Victoria è all'inizio di quello che sembra un sentiero sotterraneo. Un cancello le sbarrava la strada.	Victoria deve mangiare del cibo che si trova all'interno di alcuni scomparti alle pareti. Mangiando il cibo il cancello si apre progressivamente. L'evento termina superando il cancello.
26	Un altro cancello chiuso. A fianco è presente una fontana a forma di acquasantiera.	Victoria deve bere sulla fontana finchè il cancello non è completamente aperto.
27	Victoria arriva alla fine del percorso. Il luogo somiglia a una chiesa con tanto di altare. È presente un inginocchiatoio di fronte a un WC.	Victoria interagisce con l'inginocchiatoio.
28	Victoria esce dal mondo alternativo ritrovandosi appoggiata al WC del bagno, dopo aver vomitato	-

-Vomito come Core Reference alla Bulimia. **Da cosa viene scatenato?**

- Polaroid dentro il Diario
- Un testo nel diario/fogliettino
- Un pezzo di carta strappato contenente una frase scatenante
- Durata ideale della VS: Idealmente 15 circa minuti.

Atto 1 - Appartamento

Verificare se possibile aggiungere l'altro minigioco

COSE FATTE

Rimosso varie cose per renderlo più smooth

Aggiunte Meccaniche:

- meccanica dei minigiochi
- meccanica del vomito

IDEA: