

Troviamo un soggetto

Una volta definito l'ambiente in cui opereremo non rimane che tracciare una bozza per il soggetto: per soggetto intendiamo qui la struttura primaria del gioco, ovvero personaggio, il giocatore, antifatto, sviluppo e risoluzione del gioco. Questa fase potrebbe durare giorni come qualche istante: il nostro compito non è istruire il lettore sulle modalità creative di un soggetto scenico e quindi vi metteremo di fronte al fatto compiuto. Noi abbiamo optato per questa traccia.

Personaggio: il giocatore sarà l'unica presenza umana nel paesaggio e l'intero gioco si svilupperà dalla vista soggettiva di quest'ultimo.

Antefatto: sarà sviluppato un antifatto che crei una situazione di precarietà. Una nave solare è immobilizzata in un luogo dell'ambiente e per far sì che riprendi a volare si dovranno compiere degli accadimenti dipendenti dal giocatore.

Obiettivo primario: obiettivo del giocatore sarà quello di far riprendere il volo della nave solare. Per permettere questo accadimento dovrà ricollocare un amuleto mancante da un altare dell'ambiente.

Obiettivi secondari: trovare indicazioni utili alla scoperta e al ritrovamento dell'amuleto, che decidiamo di essere celato in un nascondiglio segreto, in un tempio.

Sviluppo e risoluzione: il giocatore dovrà cercare l'indicazione nascosta dietro un disegno su papiro. Una volta trovata l'indicazione potrà recarsi nel luogo indicato e trovare così l'amuleto.

Dettagli: l'amuleto sarà rappresentato da uno scarabeo magico, e sarà nascosto in una botola segreta all'interno di un tempio.

