



GAMEOVER

Giulio Laudani | Nicola Vinciguerra | Danilo Comis

SCANSIONA
IL CODICE QR



A wizard in a blue robe stands on a cliff edge, looking at a floating castle in a misty sky. The castle has many spires and is surrounded by clouds. The wizard is holding a wand that emits a blue light.

COME NASCE GAMEOVER ?

Il sito **GAMEOVER** nasce dal desiderio di voler realizzare un sito di informazione su un videogioco, dove vengono descritte brevemente le sue caratteristiche principali. La scelta è ricaduta sul recentissimo "**Hogwarts Legacy**".

PROGETTAZIONE

In fase di progettazione ci siamo chiesti: quali devono essere le caratteristiche principali del sito GAMEOVER?



SEMPLICE

Il sito web deve essere semplice e intuitivo



BELLO

Il sito web deve essere gradevole e piacevole alla vista

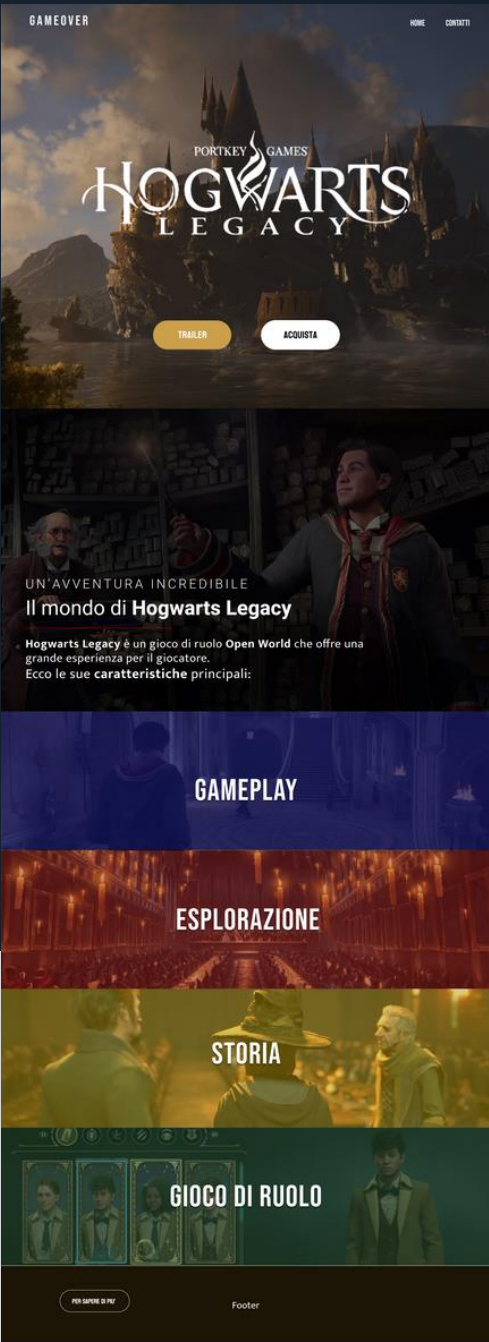
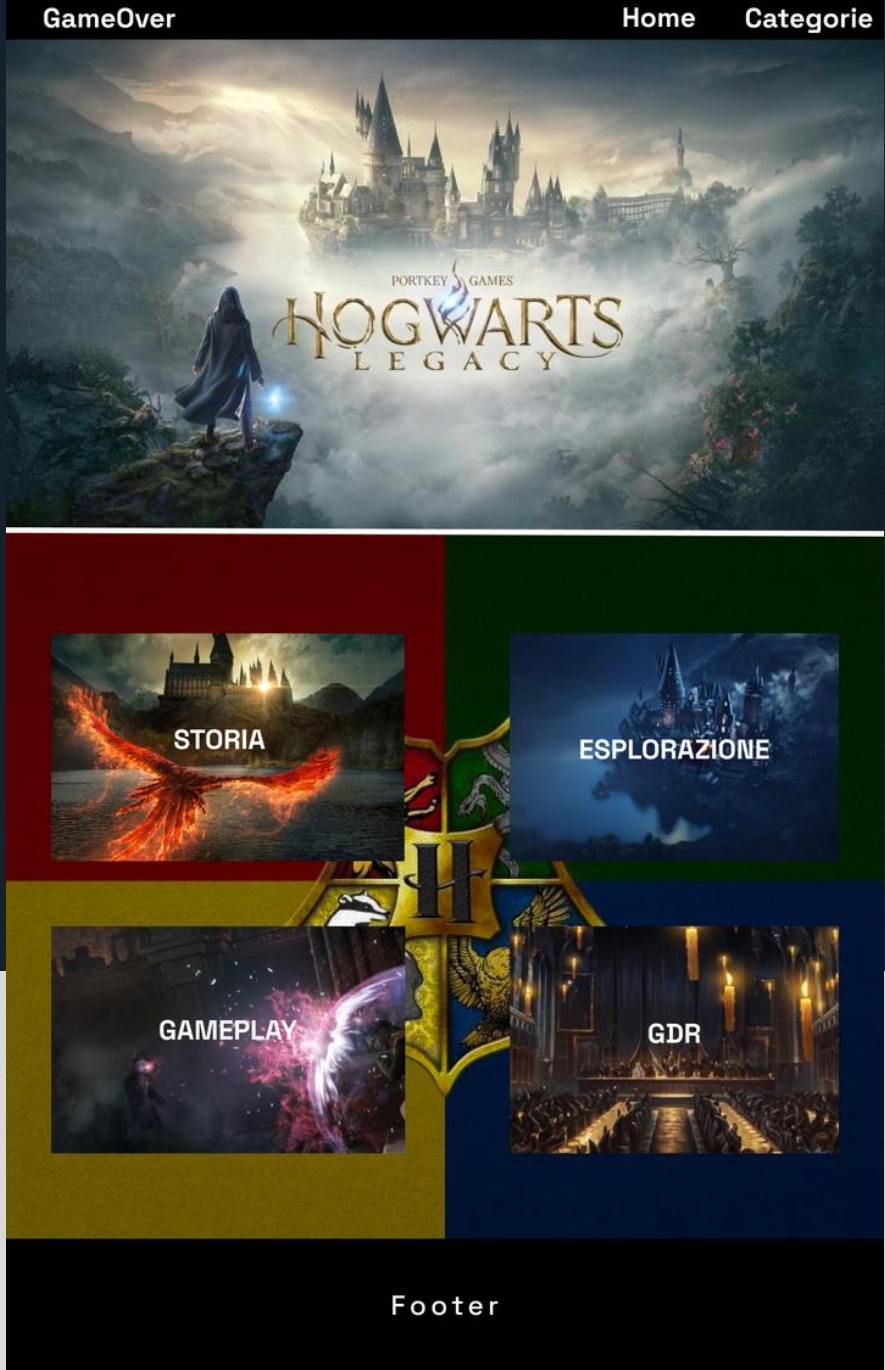


FUNZIONALE

Il sito web deve essere funzionale e accessibile a tutti

GAMEOVER PROTOTIPI

homepage




GAMEOVER

pagine


GAMEOVER

homecontatti

OPEN WORLD



Pare che Hogwarts Legacy sia stato finito da meno del 30% di quelli che lo hanno acquistato. Non è un dato stupefacente, in realtà, come abbiamo sottolineato anche nella notizia in cui lo abbiamo riportato, ma vedere confermato per l'ennesima volta che i giocatori non finiscono i giochi single player, in particolare quelli open world molto lunghi, fa sempre il suo effetto. Comunque sia vale la pena di ribadire l'esistenza di questa strana malattia del settore per cui molti giocatori chiedono giochi sempre più lunghi, che però portano a terminare sempre meno persone. Open world da 50, 60, 80, 100, 200, 300 ore. Chi più ne ha più ne metta. Peccato che la maggior parte dei loro contenuti saranno fruiti solo da pochi. Del resto uno dei diritti inalienabili di un giocatore è scegliere se giocare o no, anche se farlo fino in fondo o meno, quindi non c'è poi chissà quale scandalo dietro a tanti abbandoni. Sono scelte che si fanno. Ma perché non si arriva fino alla fine?



Guardando ai moderni open world i mali che li riguardano sono abbastanza noti. Prendiamo proprio Hogwarts Legacy: il mondo di gioco è sì bello, ma le cose da fare sono poche e molto ripetitive. L'impegno richiesto al giocatore è minimo (in fondo si tratta di seguire qualche icona), ma decisamente prolungato. Probabile che molti, dopo l'entusiasmo iniziale per aver visto esaudirsi il desiderio di diventare dei maghi, si siano stancati di fare sempre le stesse cose per ore e ore e piano piano abbiano abbandonato il gioco per qualcos'altro (magari promettendosi di riprenderlo più avanti... la classica promessa che di tanto in tanto noi videogioicatori ci facciamo sapendo bene che non la manterremo). Non è uno scenario così atipico come potrebbe sembrare. Un videogioco che dura più di tot ore è facile che porti l'esperienza a saturazione prima che si sia conclusa, nemmeno per sue colpe particolari, ma per come funzionano noi esseri umani e per come la vita e le esigenze di ciascuno si intrecciano con il tempo che dedichiamo a giocare. Rimane da capire come mai ci sia questa bulimia da tempo di gioco, che porta molti a considerare appetibili solo quei titoli che promettono una longevità estrema, pur a fronte alla consapevolezza che non saranno finiti. Perché non preferirgli esperienze più brevi e intense? Perché arrivare addirittura a considerare queste ultime delle esperienze di serie B? Probabilmente è solo una prospettiva di consumo (giustificare la spesa con il tempo di gioco potenziale) che ci costringe a creare gerarchie che poi, nei fatti, noi stessi sappiamo essere completamente inconsistenti.

PRIMA SERIE 3D

Footer

GAMEOVER

homecontatti

OPEN WORLD



Pare che Hogwarts Legacy sia stato finito da meno del 30% di quelli che lo hanno acquistato. Non è un dato stupefacente, in realtà, come abbiamo sottolineato anche nella notizia in cui lo abbiamo riportato, ma vedere confermato per l'ennesima volta che i giocatori non finiscono i giochi single player, in particolare quelli open world molto lunghi, fa sempre il suo effetto. Comunque sia vale la pena di ribadire l'esistenza di questa strana malattia del settore per cui molti giocatori chiedono giochi sempre più lunghi, che però portano a terminare sempre meno persone. Open world da 50, 60, 80, 100, 200, 300 ore. Chi più ne ha più ne metta. Peccato che la maggior parte dei loro contenuti saranno fruiti solo da pochi. Del resto uno dei diritti inalienabili di un giocatore è scegliere se giocare o no, anche se farlo fino in fondo o meno, quindi non c'è poi chissà quale scandalo dietro a tanti abbandoni. Sono scelte che si fanno. Ma perché non si arriva fino alla fine?



Guardando ai moderni open world i mali che li riguardano sono abbastanza noti. Prendiamo proprio Hogwarts Legacy: il mondo di gioco è sì bello, ma le cose da fare sono poche e molto ripetitive. L'impegno richiesto al giocatore è minimo (in fondo si tratta di seguire qualche icona), ma decisamente prolungato. Probabile che molti, dopo l'entusiasmo iniziale per aver visto esaudirsi il desiderio di diventare dei maghi, si siano stancati di fare sempre le stesse cose per ore e ore e piano piano abbiano abbandonato il gioco per qualcos'altro (magari promettendosi di riprenderlo più avanti... la classica promessa che di tanto in tanto noi videogioicatori ci facciamo sapendo bene che non la manterremo). Non è uno scenario così atipico come potrebbe sembrare. Un videogioco che dura più di tot ore è facile che porti l'esperienza a saturazione prima che si sia conclusa, nemmeno per sue colpe particolari, ma per come funzionano noi esseri umani e per come la vita e le esigenze di ciascuno si intrecciano con il tempo che dedichiamo a giocare. Rimane da capire come mai ci sia questa bulimia da tempo di gioco, che porta molti a considerare appetibili solo quei titoli che promettono una longevità estrema, pur a fronte alla consapevolezza che non saranno finiti. Perché non preferirgli esperienze più brevi e intense? Perché arrivare addirittura a considerare queste ultime delle esperienze di serie B? Probabilmente è solo una prospettiva di consumo (giustificare la spesa con il tempo di gioco potenziale) che ci costringe a creare gerarchie che poi, nei fatti, noi stessi sappiamo essere completamente inconsistenti.

PRIMA SERIE 3D

Footer

GAMEOVER

HOMEGAMEPLAYESPLORAZIONEStoriaGDR

GAMEPLAY

Il gameplay di Hogwarts Legacy può essere suddiviso principalmente in tre categorie, le quali rendono unico Hogwarts Legacy



Usa le **magie** iconiche della serie, dalle classiche a quelle proibite per i maghi. Le **magie** possono essere suddivise in sette categorie, ognuna con funzioni diverse:

- **Controlli** utilizzate per controllare gli oggetti e non solo.
- **Danno** utilizzate per infliggere danno.
- **Essenziali** hanno diverse funzioni e sono utili in molte situazioni
- **Forza** utilizzate per la difesa contro le arti oscure
- **Trasfigurazione** utilizzate per cambiare le proprietà di un oggetto
- **Utilità** utilizzate per accudire gli animali fantastici e catturarli
- **Maledizioni senza perdono** incantesimi proibiti di natura malvagia

CAVALCATURE



Usa diverse **cavalcature** per muoverti all'interno del vasto mondo di Hogwarts Legacy, tra il manico di scopa, la bestia volante e il Graphorn.

Il **manico di scopa** permette di muoversi a grandi velocità in aria e con grande agilità. La **bestia volante** è un grifone, un rapace che permette di muoversi sia in cielo che in terra a costo di una minor velocità e agilità.

Il **Graphorn** è un animale fantastico di grandi dimensioni che permette solo di muoversi via terra con velocità ma soprattutto con grande potenza distruttiva.

COMBATTIMENTO



Il **combattimento** di Hogwarts Legacy è quotato all'azione, combatterete contro il male e per farlo potrete utilizzare combinazioni differenti di incantesimi. Ogni incantesimo ha un cool down differente, starà a voi decidere la miglior combinazione di incantesimi che potrete assegnare per non essere sopraffatti dai nemici.


DEDICATO CERVELLO E ANIMA A TUTTI QUELLI CHE VIDEROSICCHILI HANNO NEL SANGLA GANERIVER E PUNTO INFERMENTITALLANO PER IL TRATTAMENTO DEL PREZIOSO E DEI POTERI PREPARETEVI ADESSO SE STUPIDI O NO.

GAMEOVER

HOMEGAMEPLAYESPLORAZIONEStoriaGDR

GAMEPLAY

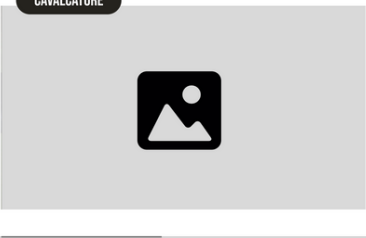
Il gameplay di Hogwarts Legacy può essere suddiviso principalmente in tre categorie, le quali rendono unico Hogwarts Legacy



Usa le **magie** iconiche della serie, dalle classiche a quelle proibite per i maghi. Le **magie** possono essere suddivise in sette categorie, ognuna con funzioni diverse:

- **Controlli** utilizzate per controllare gli oggetti e non solo.
- **Danno** utilizzate per infliggere danno.
- **Essenziali** hanno diverse funzioni e sono utili in molte situazioni
- **Forza** utilizzate per la difesa contro le arti oscure
- **Trasfigurazione** utilizzate per cambiare le proprietà di un oggetto
- **Utilità** utilizzate per accudire gli animali fantastici e catturarli
- **Maledizioni senza perdono** incantesimi proibiti di natura malvagia

CAVALCATURE

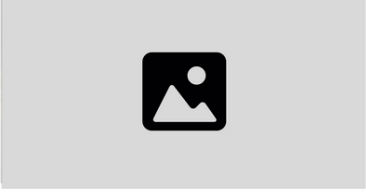


Usa diverse **cavalcature** per muoverti all'interno del vasto mondo di Hogwarts Legacy, tra il manico di scopa, la bestia volante e il Graphorn.

Il **manico di scopa** permette di muoversi a grandi velocità in aria e con grande agilità. La **bestia volante** è un grifone, un rapace che permette di muoversi sia in cielo che in terra a costo di una minor velocità e agilità.

Il **Graphorn** è un animale fantastico di grandi dimensioni che permette solo di muoversi via terra con velocità ma soprattutto con grande potenza distruttiva.

COMBATTIMENTO

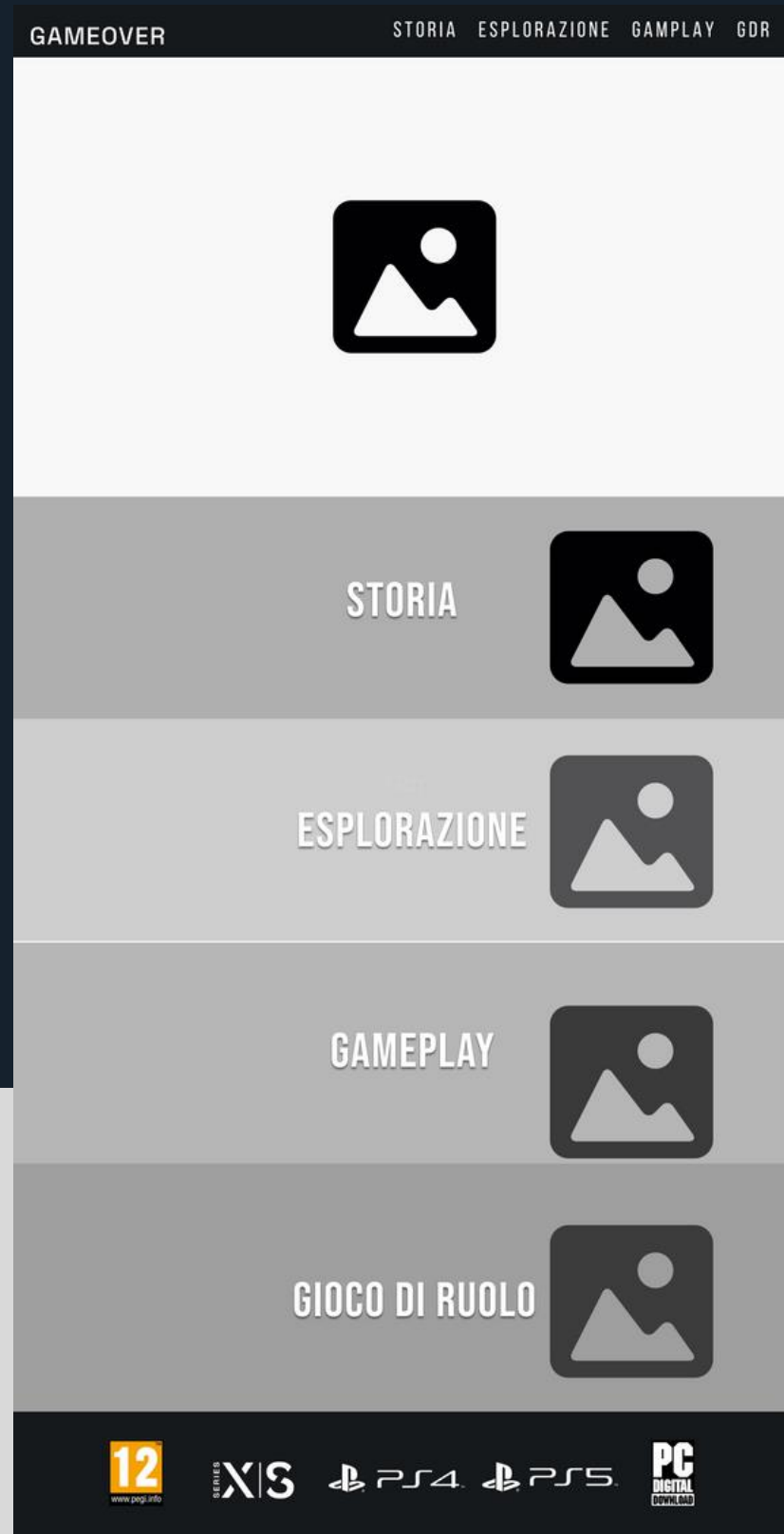


Il **combattimento** di Hogwarts Legacy è quotato all'azione, combatterete contro il male e per farlo potrete utilizzare combinazioni differenti di incantesimi. Ogni incantesimo ha un cool down differente, starà a voi decidere la miglior combinazione di incantesimi che potrete assegnare per non essere sopraffatti dai nemici.

DEDICATO CERVELLO E ANIMA A TUTTI QUELLI CHE VIDEROSICCHILI HANNO NEL SANGLA GANERIVER E PUNTO INFERMENTITALLANO PER IL TRATTAMENTO DEL PREZIOSO E DEI POTERI PREPARETEVI ADESSO SE STUPIDI O NO.

GAMEOVER WIREFRAMES

struttura del sito



La progettazione è iniziata facendo una ricerca su internet di vari siti web che trattano videogiochi. Dopo alcune prove, abbiamo realizzato il wireframes decisivo del nostro sito, cercando di fare un layout semplice e immediato.

GAMEOVER

palette cromatica del sito

La palette cromatica scelta per ogni titolo delle pagine di Hogwarts Legacy, richiama il colore delle casate di Hogwarts



STORIA

ESPLORAZIONE

GAMEPLAY

GIOCO DI RUOLO



Invece abbiamo utilizzato questa palette di colori per il resto degli elementi del sito

STORIA

La **storia** di Hogwarts Legacy è ambientata secoli prima gli eventi di Harry Potter e seguono una vicenda completamente distaccata dai libri.

SINOSSI



La **storia** è ambientata nell'Ottocento e segue un protagonista che inizia il quinto anno a Hogwarts. Il giocatore possiede un potere legato a una magia antica e deve scoprire perché questa magia si sta risvegliando e chi cerca di sfruttarla.



Incontrerete diversi personaggi durante la storia, tra professori, studenti e abitanti del mondo di Hogwarts legacy che saranno vostri alleati. Il personaggio più importante tra questi che conoscerete sarà Il professor Eleazar Fig, un mentore importante che indaga assieme al protagonista su una ribellione goblin.



la storia è una continua lotta tra il bene e il male, dove il protagonista si ritroverà ad affrontare scelte morali per decidere se combattere contro il male o unirsi a questo.

```
<div class="Container">
  <div class="testo">
    <p>Parola evidenziata <span
class="c-text">Testo .</p>
  </div>
  <h2>SINOSSI</h2>
  <div class="immagine">
    </a>
  </div>
  <div class="testo">
    <p>Testo .</p>
  </div>
</div>
```

GAMEOVER

html

css

Dopo tutta la fase di progettazione di layout e di prove, siamo passati alla parte della scrittura del sito con **html** e **css**

Ecco il link e il codice QR del nostro sito GAMEOVER

<https://nicolapiovinciguerra.github.io/Game-OverG.N/>

