

The background of the entire page is a grayscale photograph of a person wearing a trench coat and a fedora-style hat, walking away from the camera down a long, brightly lit hallway with reflective floors. The person is centered in the frame, and their reflection is visible on the floor.

**Universita degli Stui di Bari "Aldo
Moro"**
**CdL Informatica e Comunicazione
Digitale A.A. 2017-18**

UnknownPlayer
Scrivi la storia!

**Documento di
progettazione**

A cura di: WinoTech

INDICE

<u>Introduzione.....</u>	<u>3</u>
<u>Presentazione dei concetti.....</u>	<u>3</u>
<u>Definizione dei concetti.....</u>	<u>4</u>
<u>Definizione dei Task.....</u>	<u>5</u>

INTRODUZIONE

L'hypermedia **Unknown Player – Scrivi la storia!** ha lo scopo di narrare una storia nella quale c'è una forte interazione con l'utente. In particolare, questa forte interazione consiste nel incamminare l'utente in un preciso percorso della storyline, per mezzo di scelte che egli stesso effettuerà.

Presentazione dei concetti

L'applicazione ipermediale Unknown Player – Scrivi la Storia! contiene i seguenti concetti:

- Il **gioco**
- La **trama**
- I **personaggi**
- Gli **aiuti** ed i **comandi**

Dal punto di vista logico l'applicazione è divisa in livelli ciascuno contenente la narrazione della storia, con le varie scelte da effettuare, mediante una descrizione testuale; il tutto accompagnato da immagini, video e suoni.

L'hypermedia, oltre a contenere una descrizione testuale della narrazione, avrà anche una descrizione grafica, definita da una mappa, dove l'utente potrà spostarsi da uno spazio ad un altro della storia, in base alle scelte che effettuerà.

Il tutto è organizzato in maniera logica ed intuitiva.

Il fine dell'hypermedia è puramente ludico, in modo da intrattenere l'utente il più possibile.

Un'altra prerogativa dell'hypermedia è quella di dare la possibilità all'utente di ritentare da capo l'avventura qualora quest'ultimo volesse scoprirne indizi ed oggetti che in precedenza non è riuscito a notare.

Definizione dei concetti

L'hypermedia sarà strutturata in **tre sezioni**:

- Il **gioco**, in cui si potrà usufruire della componente ludica vera e propria. Per esporre la narrazione della storia, verrà utilizzato un linguaggio abbastanza semplice.
- La **trama**, in cui verrà descritta il punto di partenza della storia, in modo più generale possibile per evitare anticipazioni della storia. L'argomento sarà trattato in maniera semplice ma allo stesso tempo interessante, quindi evitando di annoiare l'utente con informazioni superflue.
- I **personaggi**, in cui verranno presentati i personaggi principali della storia. Per esporre gli argomenti, verrà utilizzato un linguaggio abbastanza semplice.
- Gli **aiuti e comandi di gioco**, in cui verranno spiegati i tasti e il loro funzionamento. Per esporre i concetti verrà usato un linguaggio breve, conciso ed abbastanza semplice.

Definizione dei Task

- Conoscere la trama della storyline
- Conoscere i personaggi principali
- Conoscere le regole ed i comandi del gioco
- Divertirsi con la sezione ludica del gioco

