RAVENNA: HACK THE CITY

Immagina e progetta il videogioco della città di Ravenna

Comune di Ravenna

POR FESR EMILIA-ROMAGNA 2014/2020

LABORATORI APERTI EMILIA-ROMAGNA // RAVENNA

RAVENNA MAR // CLASSIS

UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale

Regione Emilia-Romagna

Ravenna under water

Text Adventure Game alla scoperta di Ravenna

Chi sono?

- Event Manager
- Appassionata di viaggi…
- … e di arte contemporanea
- Grafica dilettante
- e ultimamente… appassionatissima di Game Design

Ravenna under water

- Text Messaging Adventure game
- iOS e Android
- Gioco adattivo

Prologo

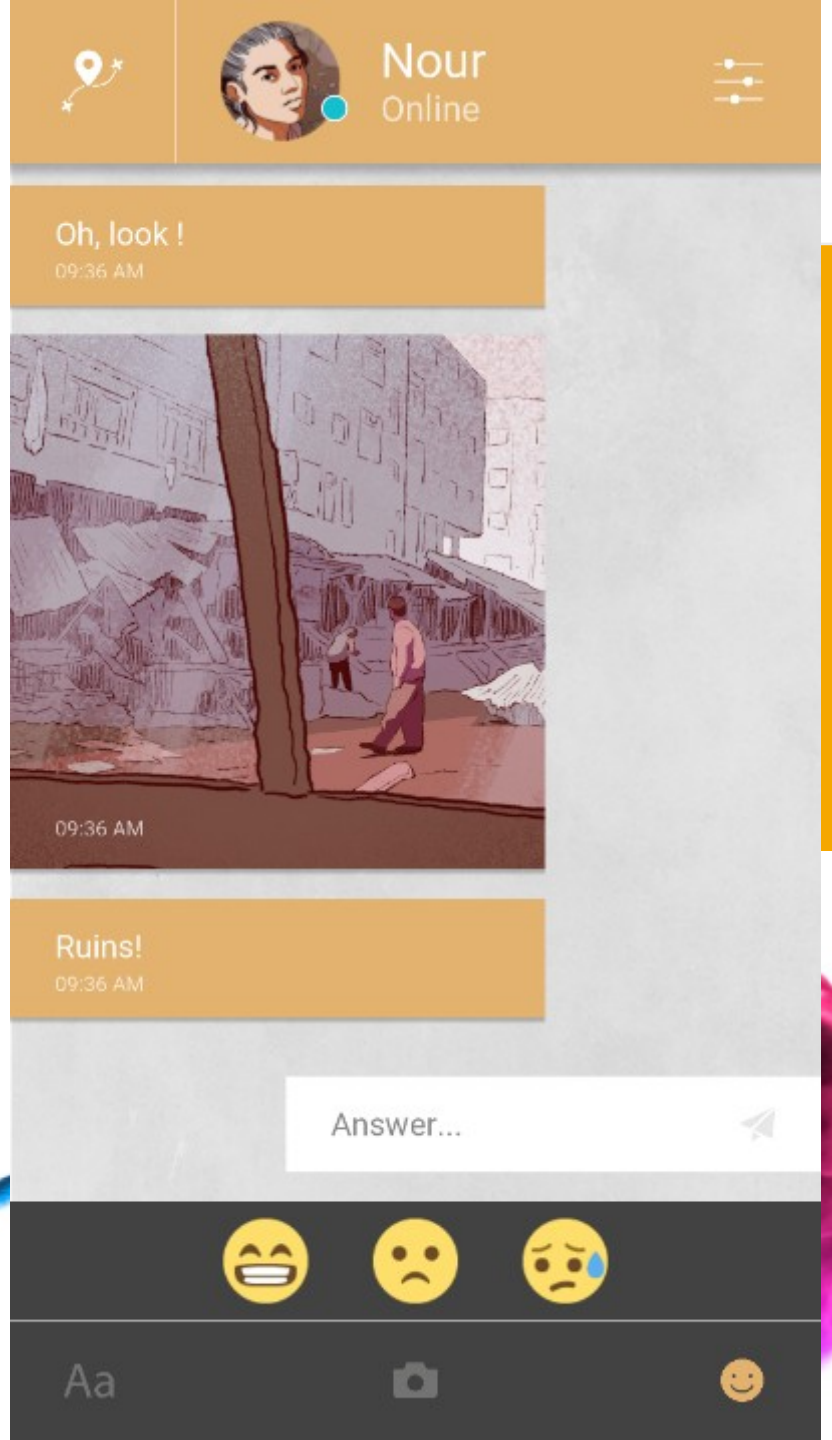
Tommaso, originario di Ravenna, si è appena trasferito all’estero e negli scatoloni del trasloco non trova più l’ampolla della sua nonna, alla quale era molto legato.

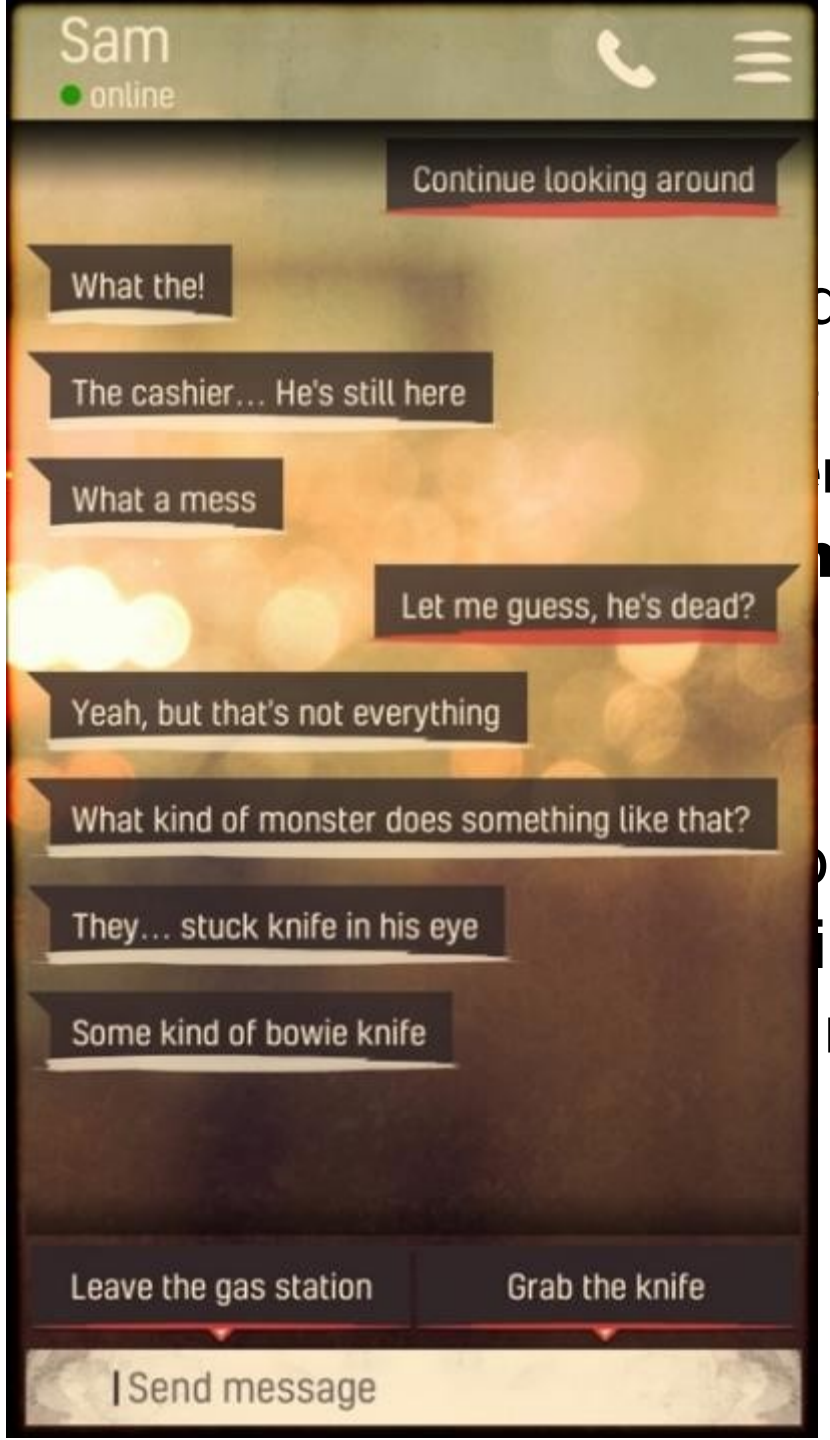
Tommaso comincia a chattare come un vecchio amico, chiedendo all’utente di aiutarlo a ritrovare l’ampolla a Ravenna, nascosta in fondo al mare nel porto della città.

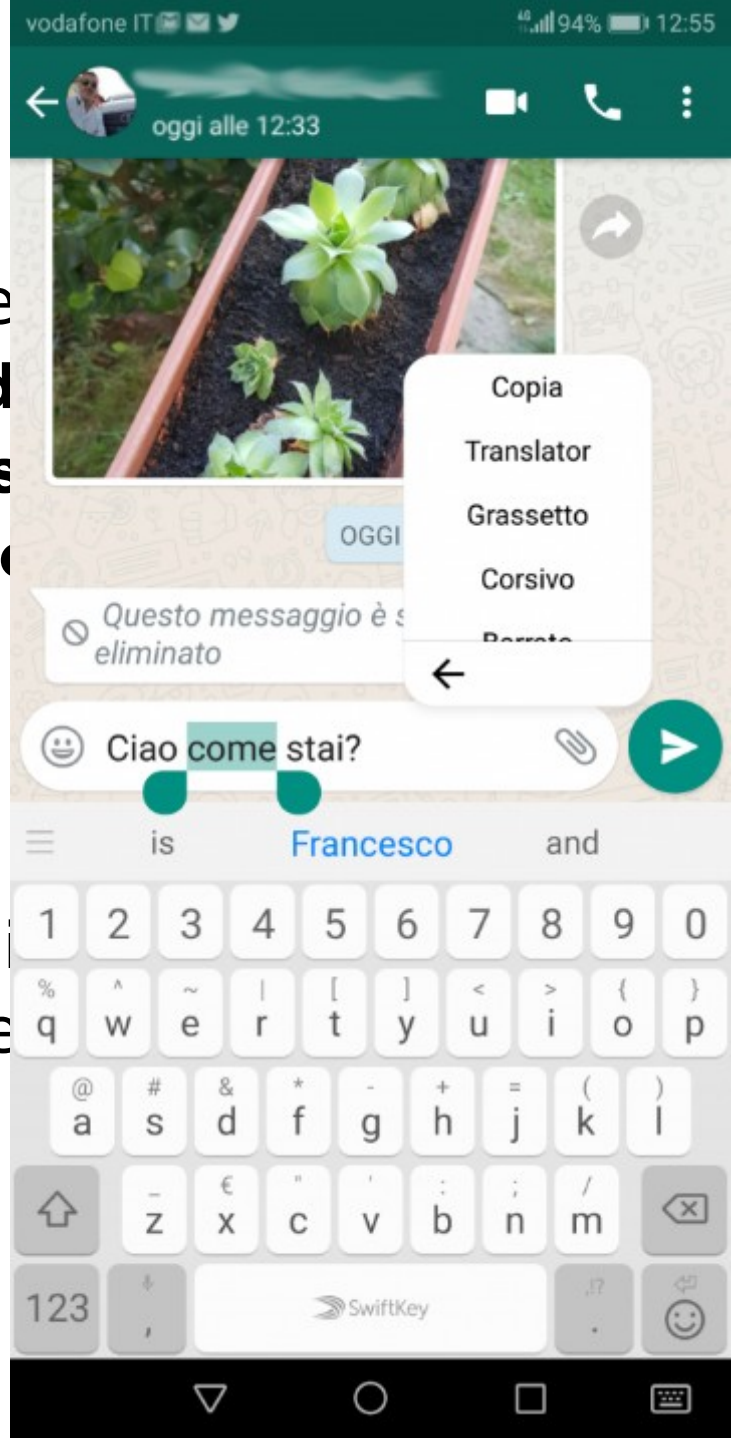
Meccanismo

Un sistema di messaggistica istantanea guiderà l’utente per le strade di Ravenna.

In base alle risposte date, il gioco modificherà il percorso di visita ed il finale della storia.


Nour
Online
Oh, look !
09:36 AM
09:36 AM
Ruins!
09:36 AM
Answer...
Aa


Sam
online
Continue looking around
What the!
The cashier... He's still here
What a mess
Let me guess, he's dead?
Yeah, but that's not everything
What kind of monster does something like that?
They... stuck knife in his eye
Some kind of bowie knife
Leave the gas station
Grab the knife
Send message


vodafone IT
94%
12:55
oggi alle 12:33
Copia
Translator
Grassetto
Corsivo
OGGI
Questo messaggio è s
eliminato
Ciao come stai?
is
Francesco
and
SwiftKey

Impostazioni di gioco

4 variabili di gioco :

tempo (il percorso può durare poche ore, un weekend o più giorni; al termine del gioco, verrà indicata la durata del percorso effettuato)

percorso scelto (sarà possibile effetuare percorsi differenti, che porteranno a destinazioni diverse della città)

mezzi di spostamento a disposizione (mezzi di trasporto o movimenti a piedi, distanze dai luoghi da visitare)

Variabili intorno la figura di Tommaso: scelte consigliate da un suggerimento di un passante, foto inviate da Tommaso all’utente, grado di conoscenza della città

Obiettivo

Ritrovare (o meno) l’ampolla della nonna in fondo al mare.

L’ampolla diventa solo un pretesto per la riscoperta dinamica della città, per intercettare e fruire dei servizi sul territorio, per cogliere le opportunità di dialogo con gli abitanti della città, per scoprire storie vere e verosimili del luogo.

Sviluppi

L’eventuale non ritrovamento dell’ampolla, potrà essere lo spunto per continuare il gioco modificandone le dinamiche.

I percorsi potranno essere integrati anche con località limitrofe alla città, al fine di aggiornare nel tempo l’esperienza di visita dell’utente.

Il gioco potrà essere tradotto in varie lingue per un pubblico più vasto, partendo inizialmente dal turismo locale e nazionale fino ad arrivare a quello internazionale.

References

Bury me My love!

Lifeline

Another lost phone | Laura's Story

I want you!

1 grafico

1 programmatore/sviluppatore

1 guida turistica di Ravenna

1 autore testi

10 game tester

Grazie!

Rosanna Lanza

rosanna.lanza@gmail.com

9 3383111228

sanna.lanza.73

za.rosanna/

RAVENNA: HACK THE CITY

Immagina e progetta il videogioco della città di Ravenna

Comune di Ravenna

POR FESR EMILIA-ROMAGNA 2014/2020

LABORATORI APERTI EMILIA-ROMAGNA // RAVENNA

RAVENNA MAR // CLASSIS

UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale

Regione Emilia-Romagna