

Giulia Begal, Andrea Lacavalla, Sara Massi, Francesca Mazzucchi  
Gruppo\_08

L O S T

Politecnico di Milano - Scuola del Design A.A. 2013-14

Realtà aumentata e mobile experience - Professore: Davide Spallazzo - Cultore della materia: Ilaria Mariani

# TEMA DEL GIOCO

## IL TRADIMENTO

**tradimento** [tra-di-mén-to] s.m.

- Violazione di un obbligo morale o giuridico, della parola data, del senso del dovere.

# LA STORIA

## NAUFRAGHI SULL'ISOLA

I protagonisti dell'avventura sono quattro amici che naufragano su un'isola deserta. Si promettono l'un l'altro che torneranno a casa.

Il loro obiettivo sarà trovare il modo di partire dall'isola. Oggetti e materiali li aiuteranno a costruire una zattera e salpare.

# GLI OGGETTI

Esplorando l'isola, i quattro amici trovano altrettanti oggetti: della legna, una corda, una vecchia vela e del cibo.



# IL MOMENTO DEL TRADIMENTO

## TRE POSTI NON BASTANO

La zattera viene ultimata, ma ci si rende conto che c'è spazio solo per tre. I compagni devono rompere la promessa e decidere chi condannare a restare sull'isola.

Da ora in poi, il compagno tradito è allontanato dal gruppo.

# FINALE

## LA FUGA VERSO CASA

Una tempesta notturna smuove la zattera. Il compagno tradito si sta ancora allontanando quando scorge la zattera e intuisce che direzione ha preso.

Chi per primo trova la zattera è in grado di salpare.

# FINALE: POSSIBILI SCENARI

## **Il gruppo trova la zattera per primo:**

I tre ce l'hanno fatta, hanno battuto il loro amico sul tempo ed ora possono finalmente lasciarlo morire sull'isola.

## **Il compagno tradito trova la zattera e scappa:**

Premiato dalla sua diligenza nel seguire i movimenti della zattera è in grado di trovarla per primo. Umiliato prima dai compagni, ora ottiene la sua vendetta tradendoli a sua volta.

# FINALE: POSSIBILI SCENARI

**Il tradito arriva per primo e mette in palio gli altri due posti:**

Soluzione per le menti più diaboliche.

Il tradito giunge per primo alla zattera. Nascondendone il luogo esatto agli altri tre, mette all'asta gli altri due posti disponibili e si gode i suoi ex amici, prima così uniti, azzuffarsi e tradirsi.



# MECCANISMI

L'app è un *mystery tour* della piattaforma *mobilelearningacademy*.

Nella prima fase, la mappa guida i giocatori *step by step* nel trovare i materiali, che si ottengono rispondendo a semplici domande.

Da quando il gruppo si divide, l'app dà istruzioni separate al singolo e ai tre. Le *Lost Card* aiutano i giocatori a distinguere il proprio percorso.

# L'ESPERIENZA: CONCLUSIONI

Il gioco offre alcuni interessanti punti di riflessione. Innanzitutto, sul tradimento come dinamica sociale. Cosa porta a voltare le spalle ai propri compagni? Come influisce il contesto? C'è sempre ed inequivocabilmente un traditore ed un tradito?

Non ci sono buoni o cattivi: tutti cercano il meglio per sé. Il "tradito" attira subito simpatia. È effettivamente una persona migliore dei tre oppure, a parti invertite, avrebbe fatto lo stesso?

**GRAZIE!**