

HYPERRAVVENTURA

SISTEMA IPERTESTUALE
DI SCRITTURA D'AVVENTURA

Il tuo kit di sopravvivenza narrativa.

ESPLORA I CONFINI



Progettato per scrittori che sfidano la 'Terra Incognita'.
HyperAVVENTURA unisce il fascino dei classici romanzi d'esplorazione ottocenteschi con il ritmo frenetico dei techno-thriller moderni.

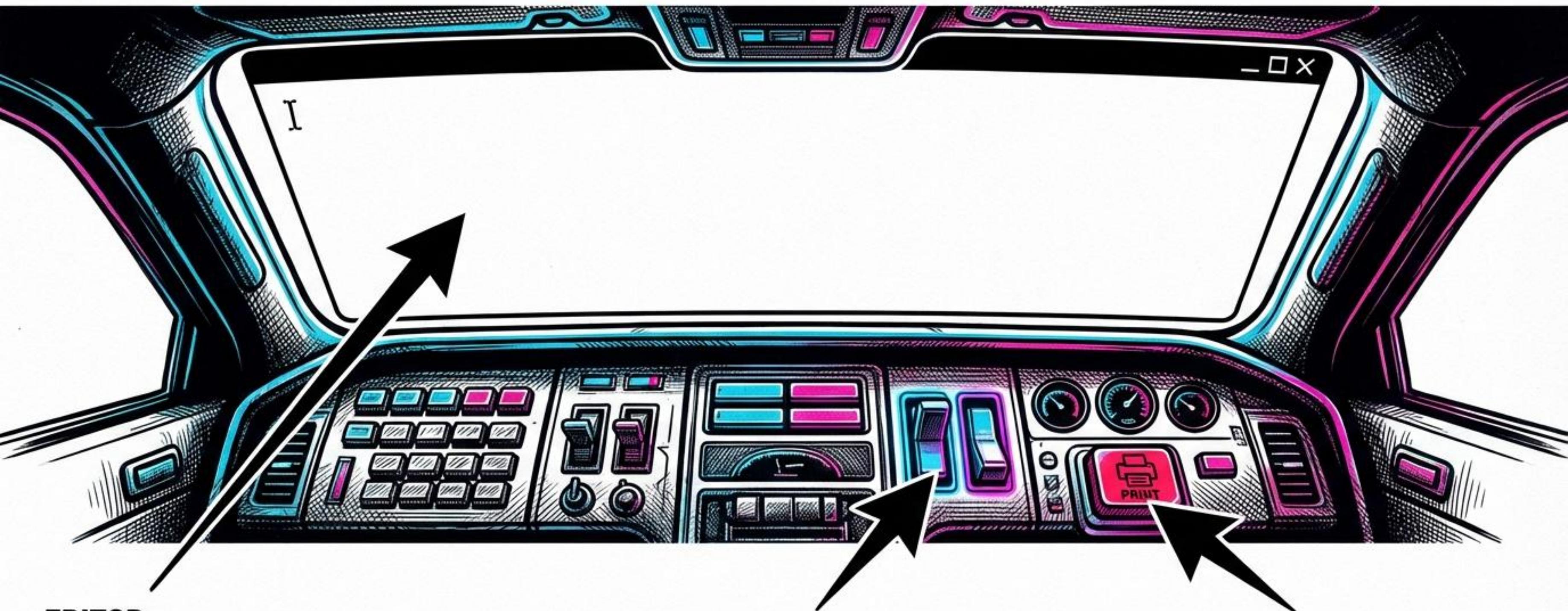
Dai galeoni pirata
alle infiltrazioni
in server farm.

ARCHITETTURA A TRE AMBIENTI



Tre spazi distinti per gestire ogni aspetto
della tua spedizione.

1. STESURA: IL COCKPIT



EDITOR: Area di testo pulita.
Pronta a ricevere le tue
parole.

ARCHIVIA: Salva il rapporto
su file Markdown
(`adventure_story.md`).

STAMPA: Esporta il
documento finale.

IL TUO CO-PILOTA: OLLAMA



Mappa mentale su 'Terra Incognita'? Sono qui per generare colpi di scena e descrizioni atmosferiche.

Usa il pannello RADIO AI per supporto tattico o narrativo quando la rotta si fa incerta.

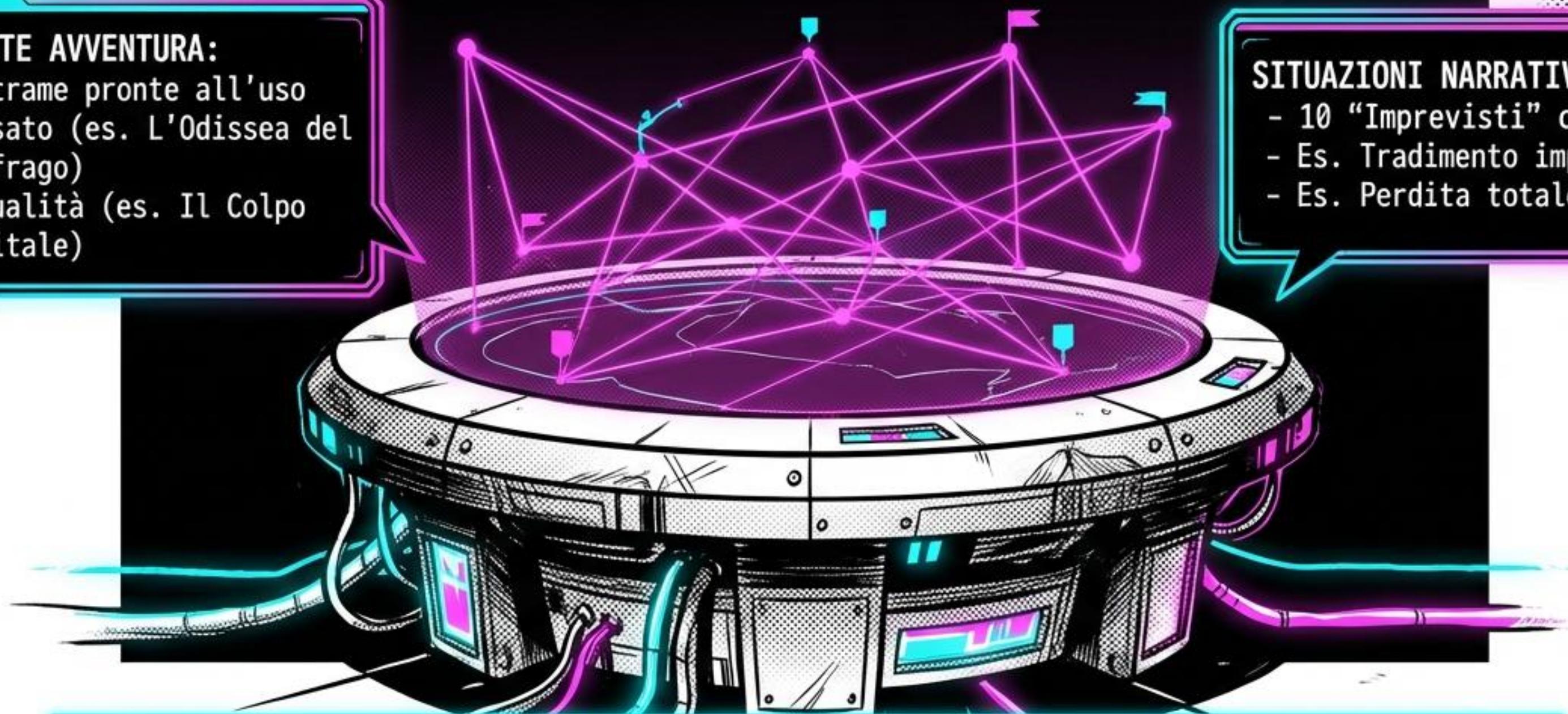
2. SCALETTE: LA NAVIGAZIONE

SCALETTE AVVENTURA:

- 10 trame pronte all'uso
- Passato (es. L'Odissea del Naufrago)
- Attualità (es. Il Colpo Digitale)

SITUAZIONI NARRATIVE:

- 10 "Imprevisti" classici
- Es. Tradimento improvviso
- Es. Perdita totale di risorse



> **PRENDI**: Copia la struttura. > **MODIFICA**: Adatta la rotta.

3. MATERIALI: L'ARSENALE

PERSONAGGI (30)



Dal "Capitano di ventura"
all' "Hacker attivista".

AMBIENTI (30)



Dalla "Giungla amazzonica"
al "Data center sotterraneo".

OGGETTI (30)



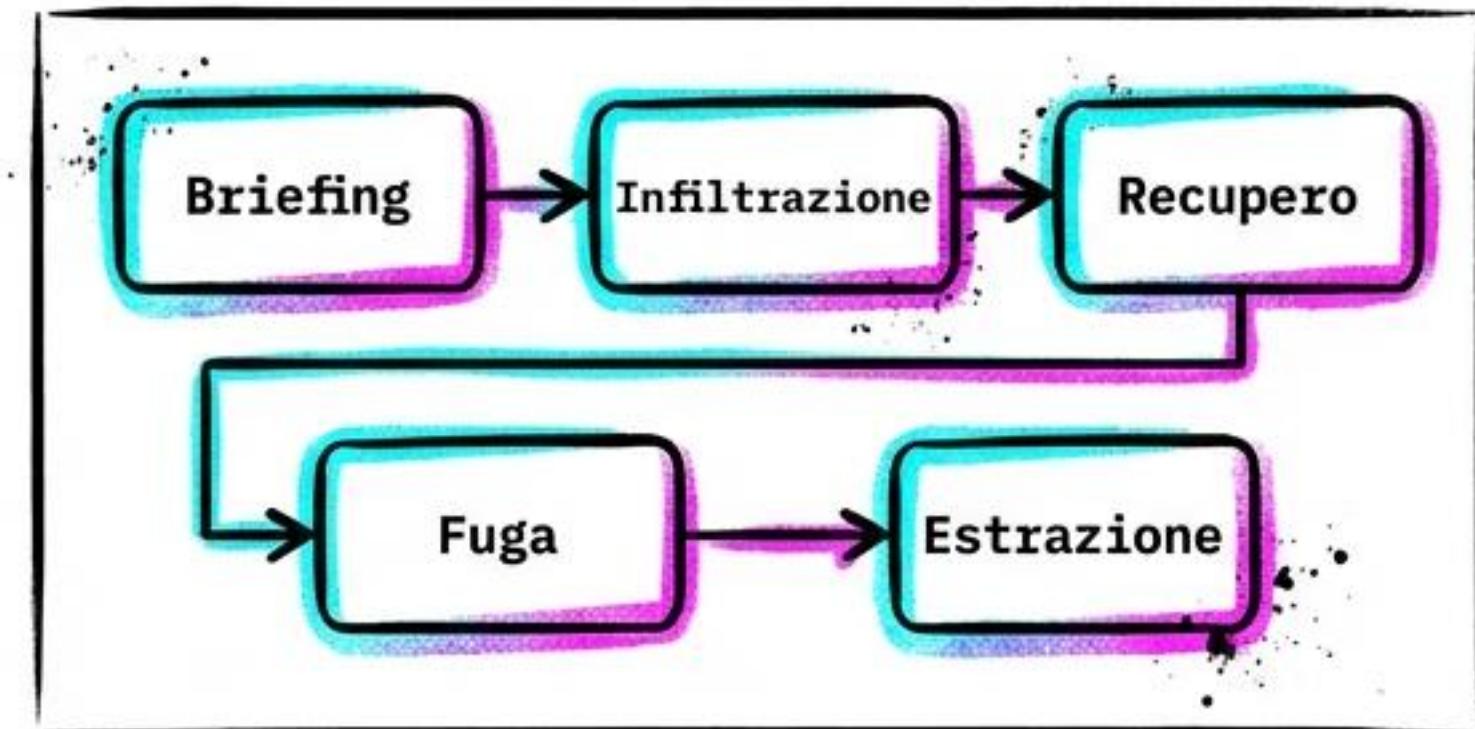
Strumenti indispensabili.
"Sestante d'ottone",
"Jammer portatile", ecc.

Sfoglia il catalogo. Usa PRENDI per equipaggiare la tua storia.

SIMULAZIONE MISSIONE: FASE 1 & 2



1. Apri **SCALETTE**. Seleziona "**Missione di Estrazione (Attualità)**".
2. Portala in **STESURA**. La struttura è attiva:



FASE 3: TARGETING AMBIENTALE



Serve uno scenario per la fase di "Infiltrazione".

Azione: Vai su MATERIALI -> AMBIENTI.

Selezionato: Hub logistico completamente robotizzato.

FASE 4: RECLUTAMENTO SQUADRA

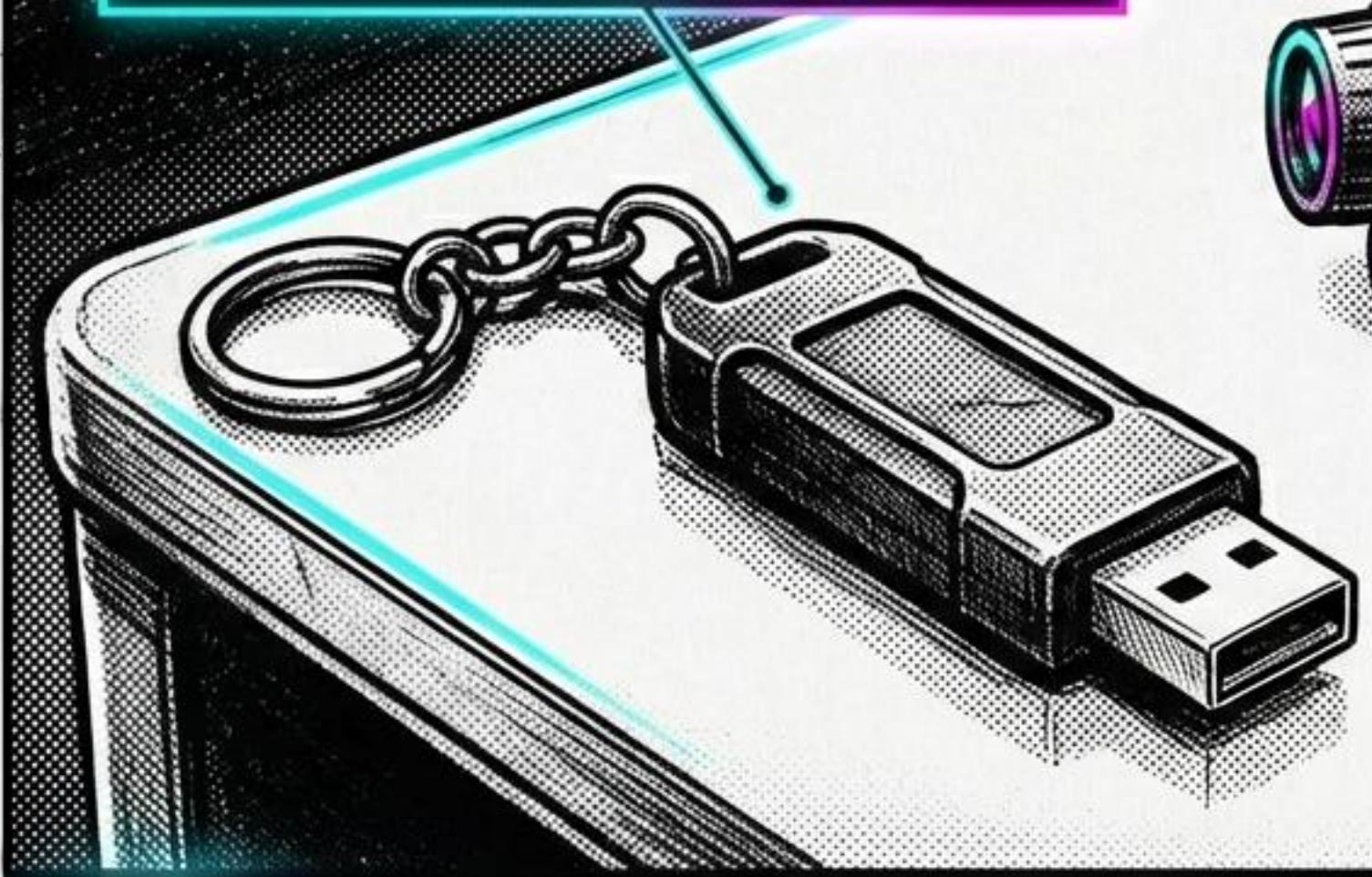
Azione: Vai su MATERIALI -> PERSONAGGI. Scegli i tuoi specialisti.



FASE 5: EQUIPAGGIAMENTO

Azione: Vai su MATERIALI -> OGGETTI. Distribuisci le risorse.

Per il **Tecnico**: Chiavetta USB con dati rubati.



Per il **Mercenario**: Visore notturno.

FASE 6: ESECUZIONE (SCRITTURA)



Il team deve entrare nell' Hub (Ambiente) per salvare il Tecnico (Personaggio) usando il Visore (Oggetto)... ma qualcosa va storto.

RAPPORTO STATO SISTEMA

PRENDI



Importa scalette,
personaggi o oggetti
nel testo.

ARCHIVIA



Salva il lavoro
corrente.

RADIO AI



Chiama l'assistente
per blocchi creativi.

STAMPA



Esporta la missione
completata.

BUONA CACCIA.



HyperAVVENTURA System: Offline.

NotebookLM