



# HYPERAVVENTURA

**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.



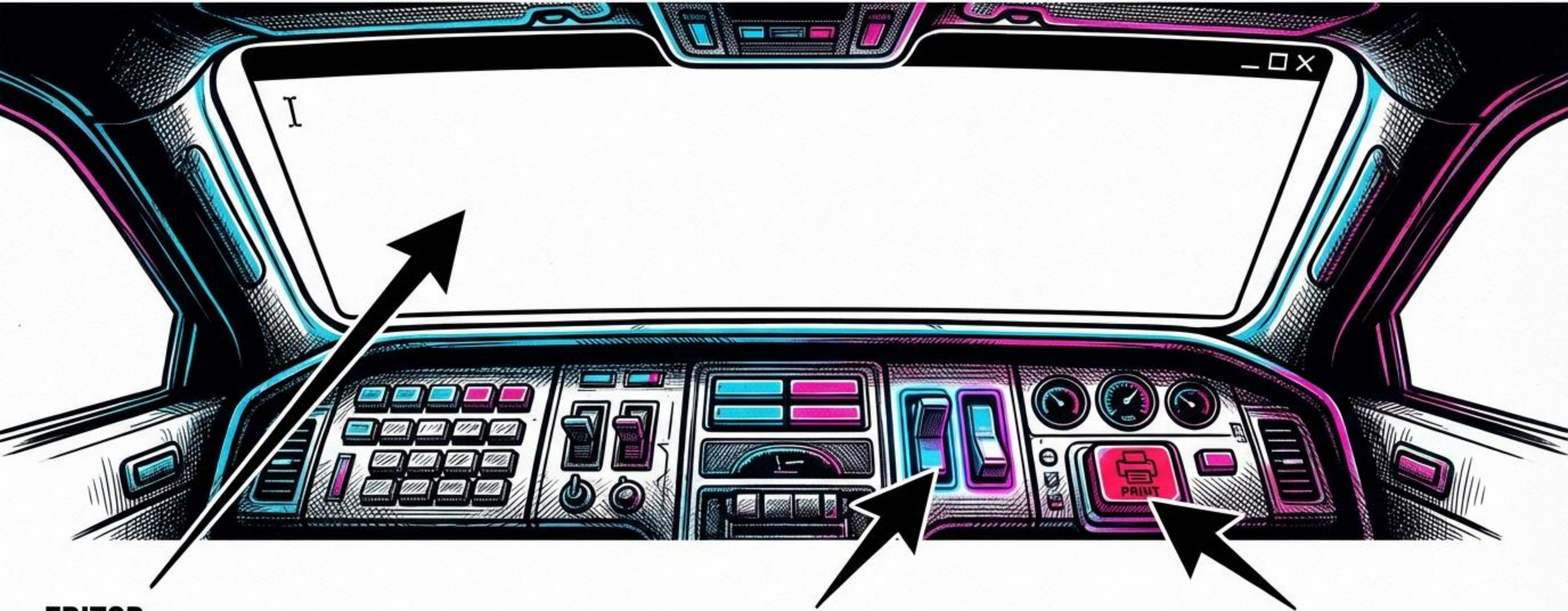
# ARCHITETTURA A TRE AMBIENTI



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)



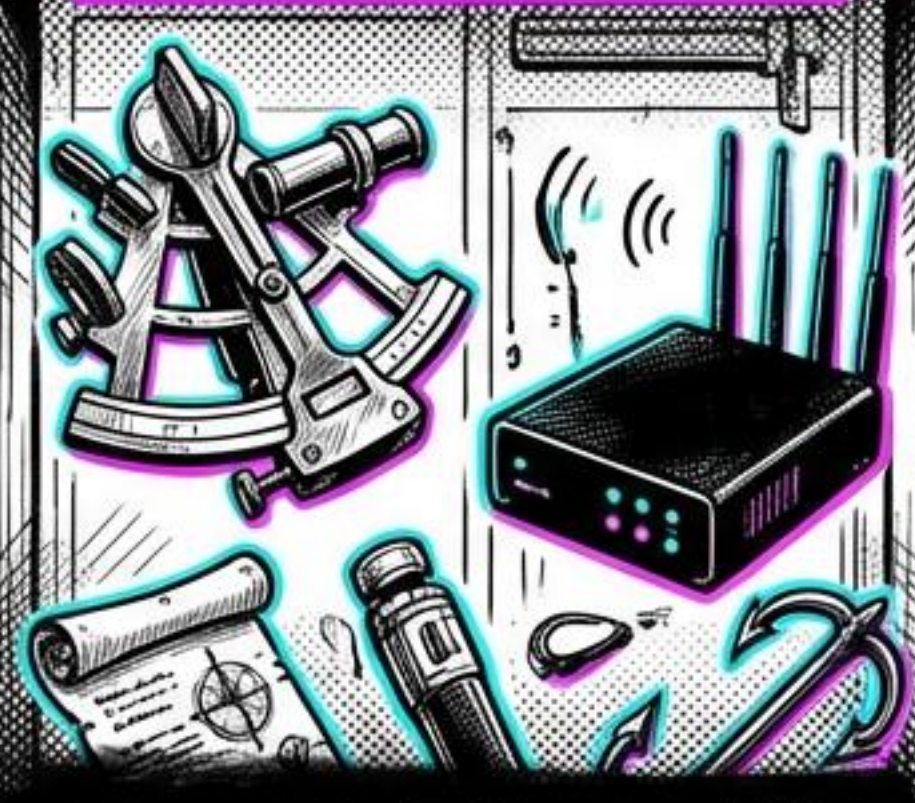
Dal "Capitano di ventura"  
all' "Hacker attivista".

## AMBIENTI (30)



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

## OGGETTI (30)



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

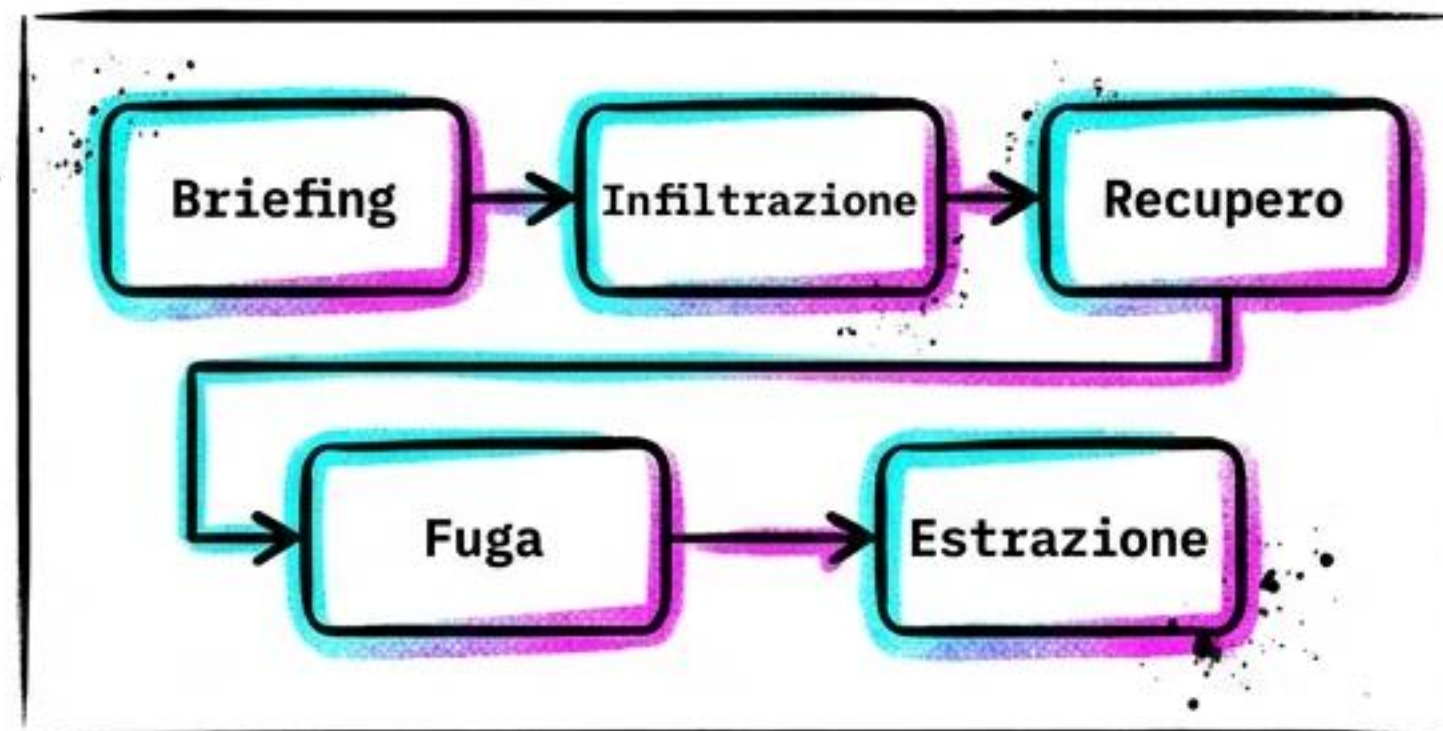
Sfoglia il catalogo. Usa PRENDI per equipaggiare la tua storia.



# 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)

Ora scrivi!  
Collega i punti.



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.



010110 010110  
<EOF> 010110  
10110 ERROR  
<ERROR> 01210

0101110 <EOF>  
010110 ERROR  
0101110 <E01>  
<ERROR> <EVR>