

BA.VA PRESENTA

**BROTHERS'**

# Mansion

**GRUPPO 7**

Martina Barri

Ivan Campagnuolo

Giulio Campo

Gaia Migliore



## COS'È **BROTHERS' MANSION?**

**Brothers' Mansion è un'esperienza interattiva di tipo ludico, fruibile attraverso smartphone, studiata appositamente per il Museo Bagatti Valsecchi di Milano.**

Si tratta di una serie di eventi che permettono di rispondere a esigenze della committenza:

- Attrarre un target, dai **20 ai 40 anni**, che al momento non frequenta la Casa.
- La necessità di invitare gli utenti a **tornare** per godere di un'esperienza successiva.



# MECCANICHE E GAMEPLAY

Il gioco si basa principalmente sulle meccaniche tipiche delle visual novel, che ispirano l'interfaccia grafica, lo stile di disegno dei personaggi e le modalità di dialogo, e le avventure grafiche, da cui deriva la modalità di scelta multipla nei dialoghi.

Phoenix Wright Ace Attorney, una delle principali reference per la creazione di Brothers' Mansion.



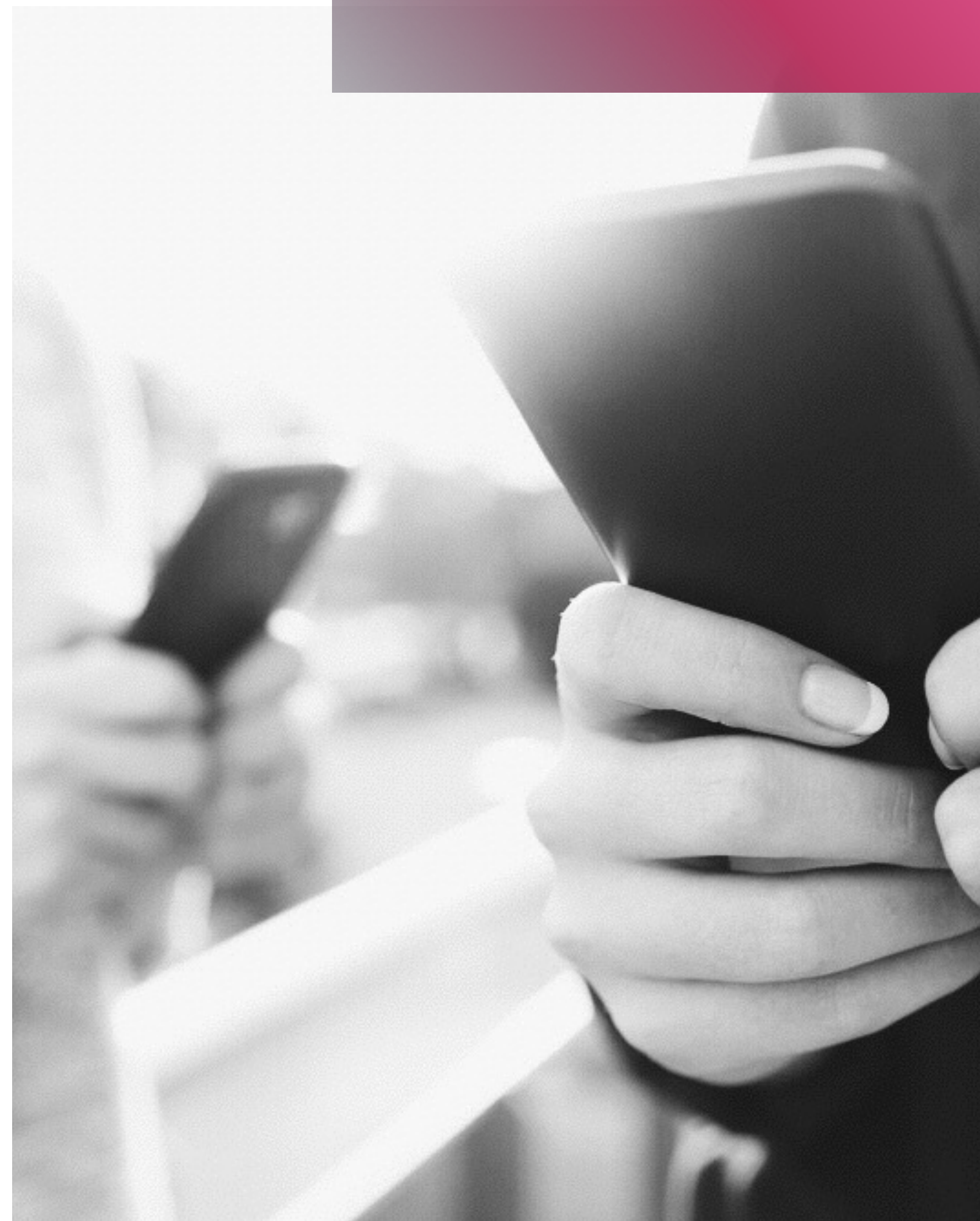


# FORMULA DI GIOCO

**Brothers' Mansion** è costituito da una **serie di episodi** che variano ogni 6 mesi per poter permettere un ritorno degli utenti, che durante ogni evento possono scoprire qualcosa di nuovo del museo.

-

L'esperienza è indirizzata ad una **coppia di amici** che vuole vivere una visita inusuale dall'approccio ludico.





# BROTHERS' Mansion

L'avventura è basata su un **omicidio** avvenuto in circostanze misteriose durante una cena presso la residenza **Bagatti Valsecchi** a cui erano invitati persone facoltose amiche dei proprietari.

-

Il cadavere della Duchessa Laetitia di Savoia d'Aosta è stato ritrovato nella stanza da letto di Fausto, luogo in cui ha inizio la storia. Compito dei giocatori è scoprire chi è il colpevole, chi ha commesso il misfatto.





I due giocatori hanno ruoli differenti:

## COMMISSARIO

---

La sua esperienza è basata sulla narrazione dell'app che lo guida all'interno del museo e che gli permette di interrogare i personaggi presenti alla cena, possibili assassini.

## DETECTIVE

---

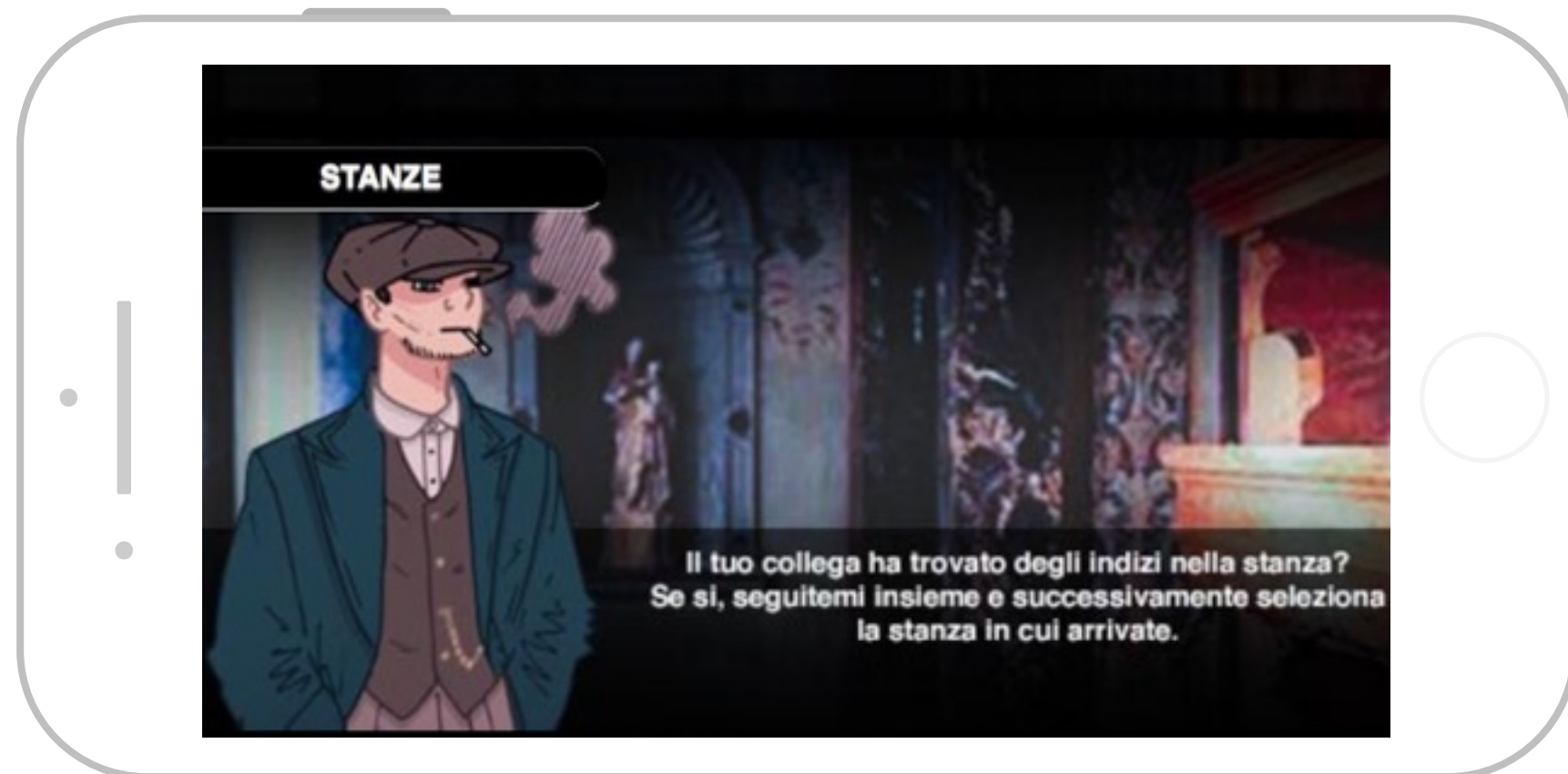
È colui che muovendosi nelle stanze, attraverso la realtà aumentata, cerca indizi che possono aiutare il commissario a risolvere il mistero.



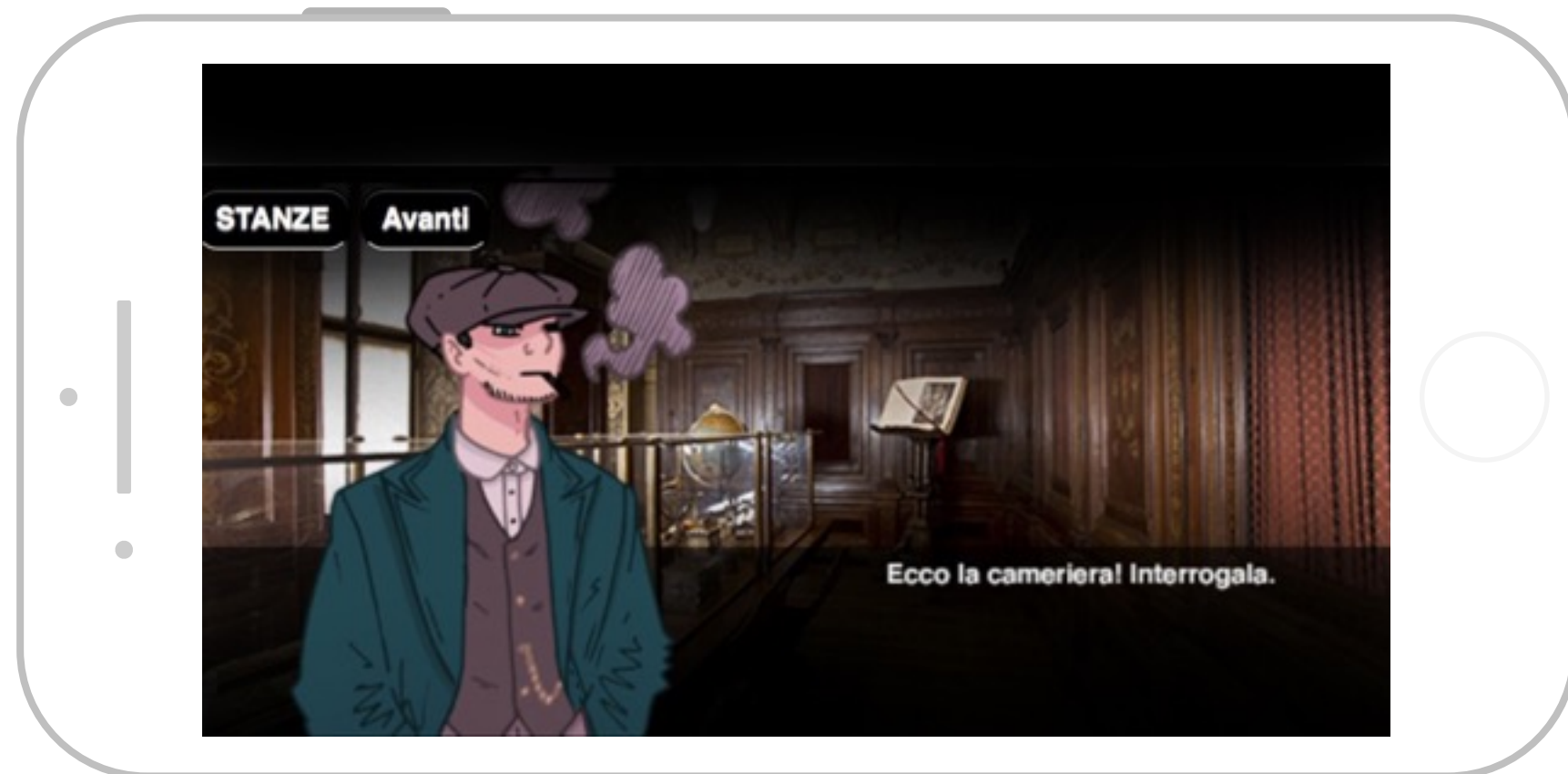


# BROTHERS' MANSION

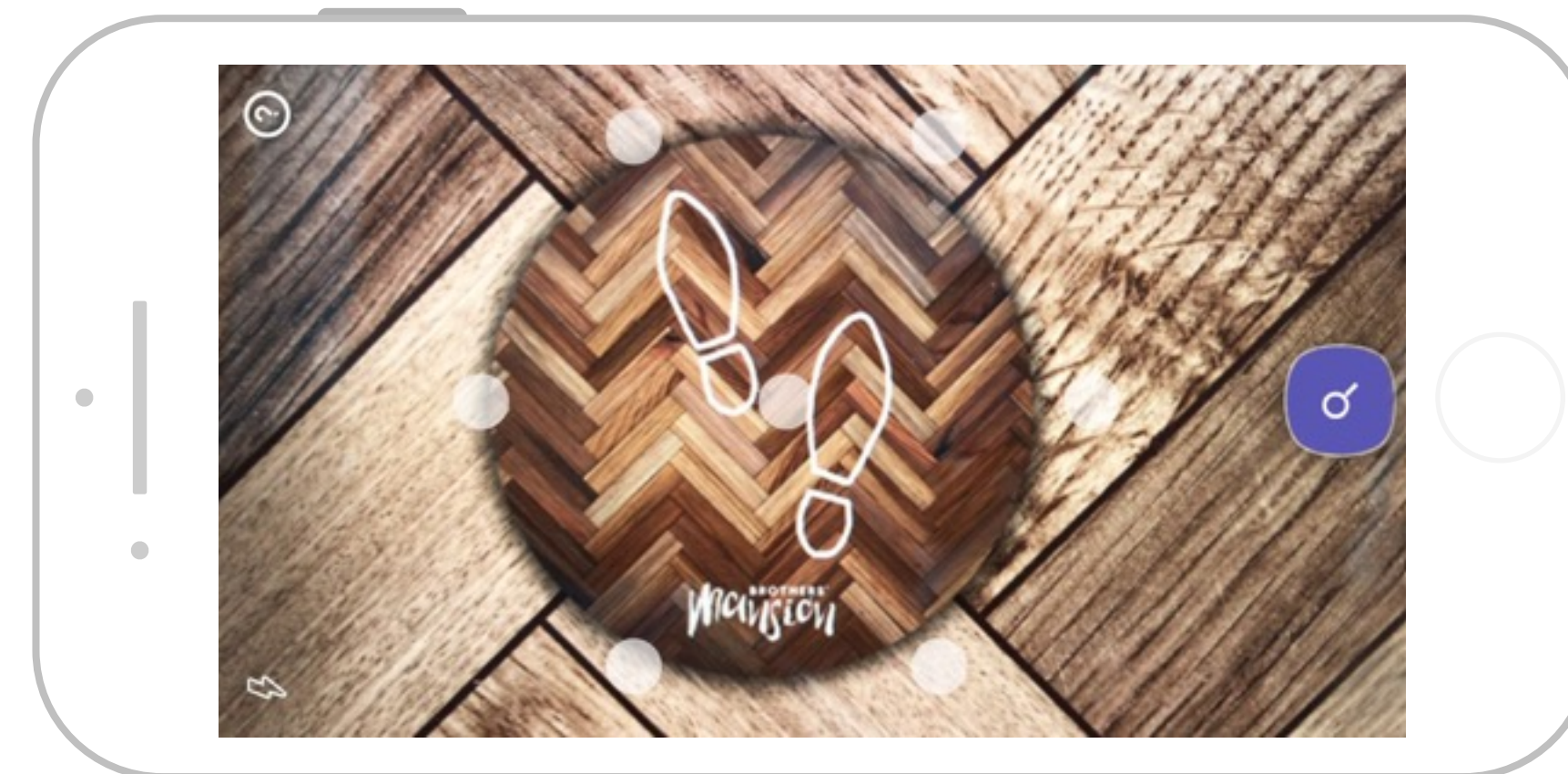
## — SCHERMATE



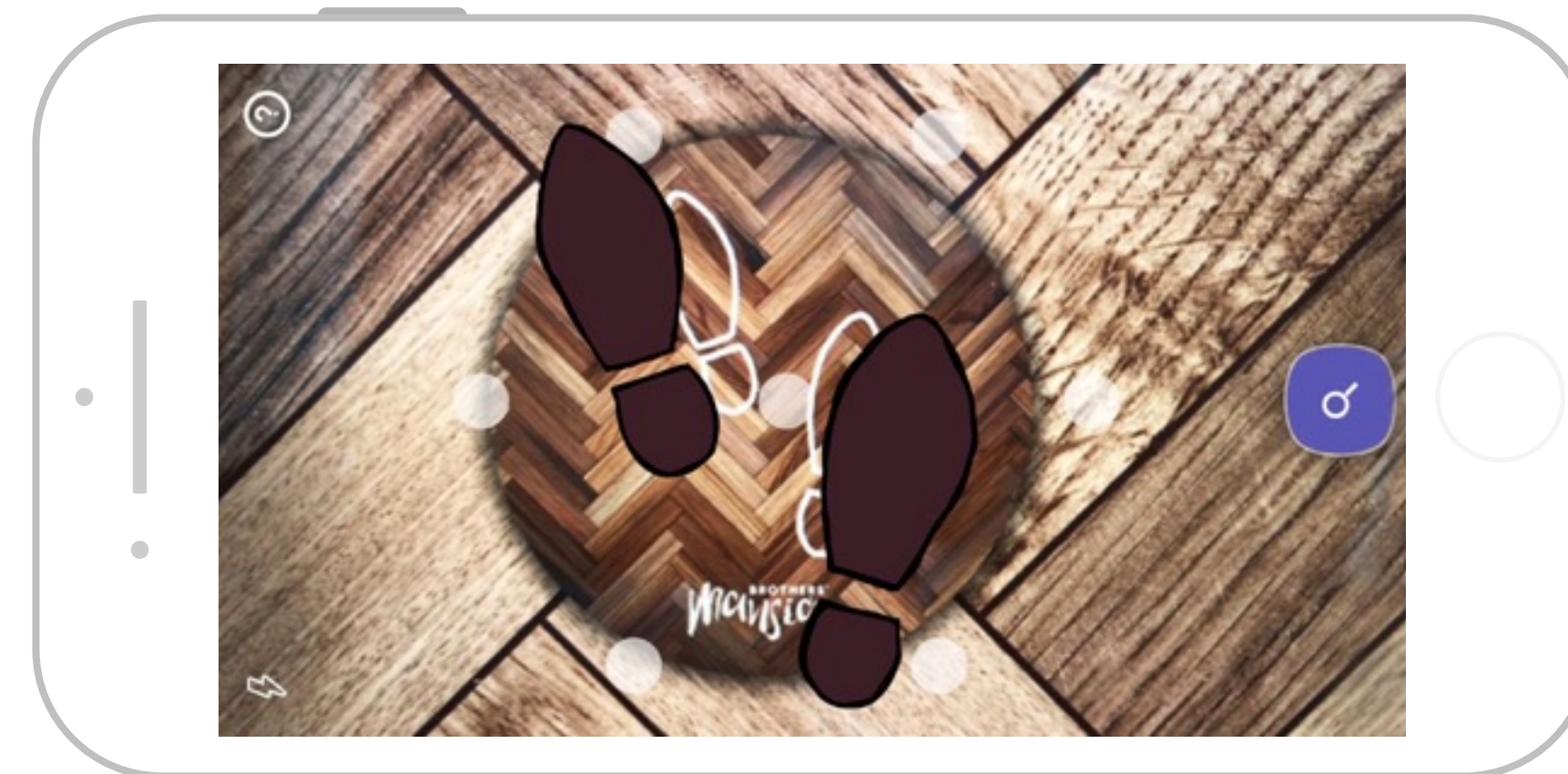
Nella parte di avventura grafica, il giocatore interpreterà la parte del commissario sfruttando meccaniche di gameplay basate sul semplice metodo del punta-e-clicca.



Selezionando le stanze, sarà possibile interagire con diversi personaggi, ponendogli domande le cui risposte saranno fondamentali ai fini della trama.



Nella parte di realtà aumentata, il giocatore interpreterà la parte del detective, cercando in giro gli indizi.



Diversi trigger saranno posizionati in punti strategici del museo, e, grazie alle features di Aurasma, attiveranno elementi di realtà aumentata.



BROTHERS' MANSION / CHARACTER DESIGN



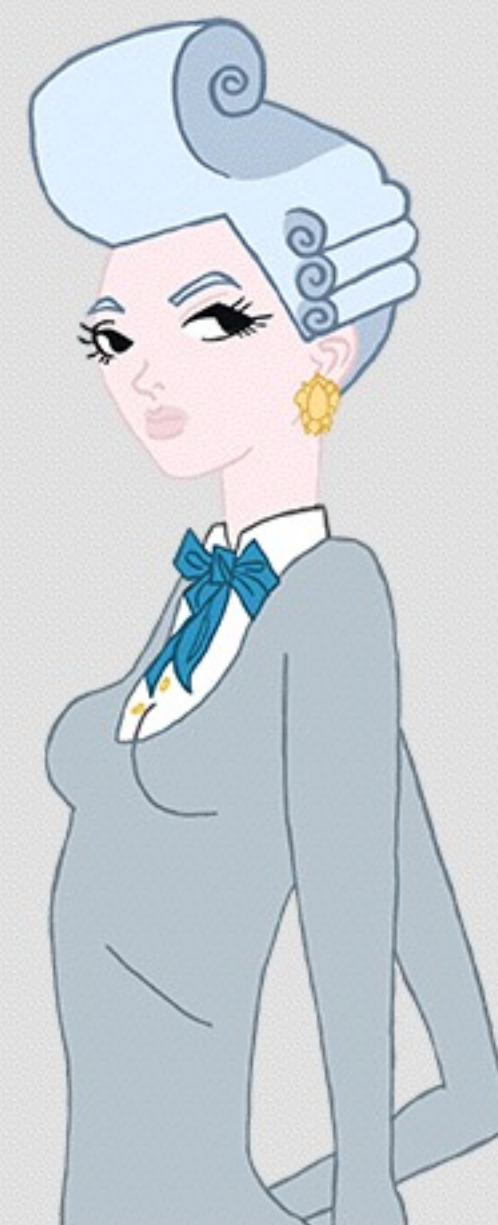




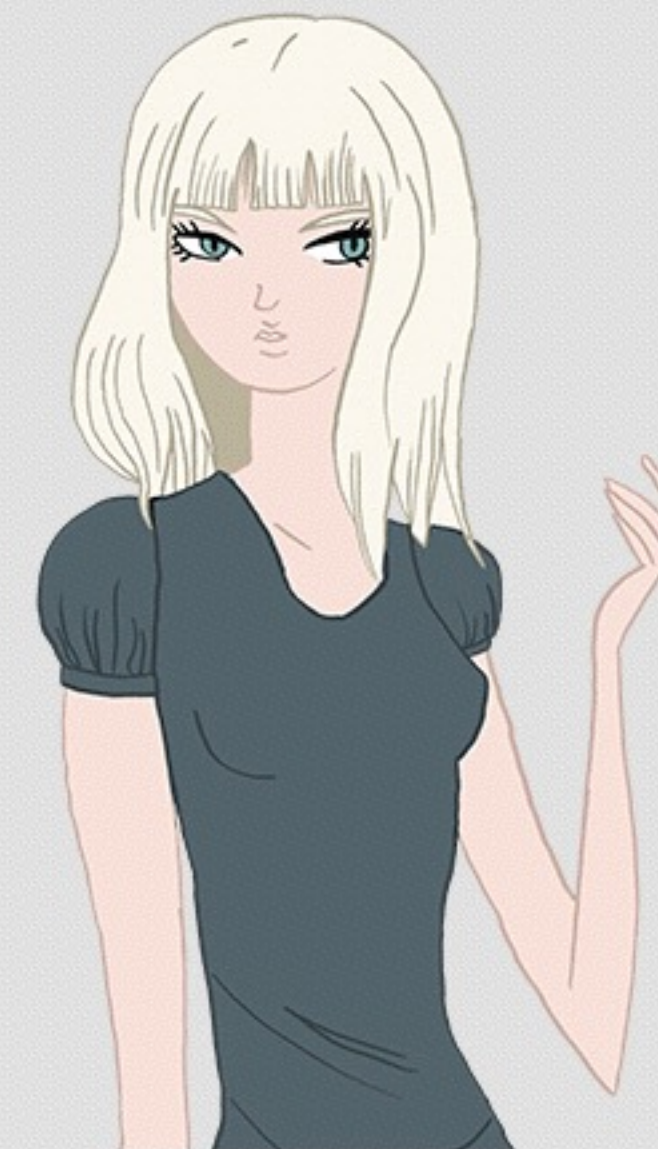
**FAUSTO**



**GIUSEPPE**



**MOGLIE  
DI GIUSEPPE**



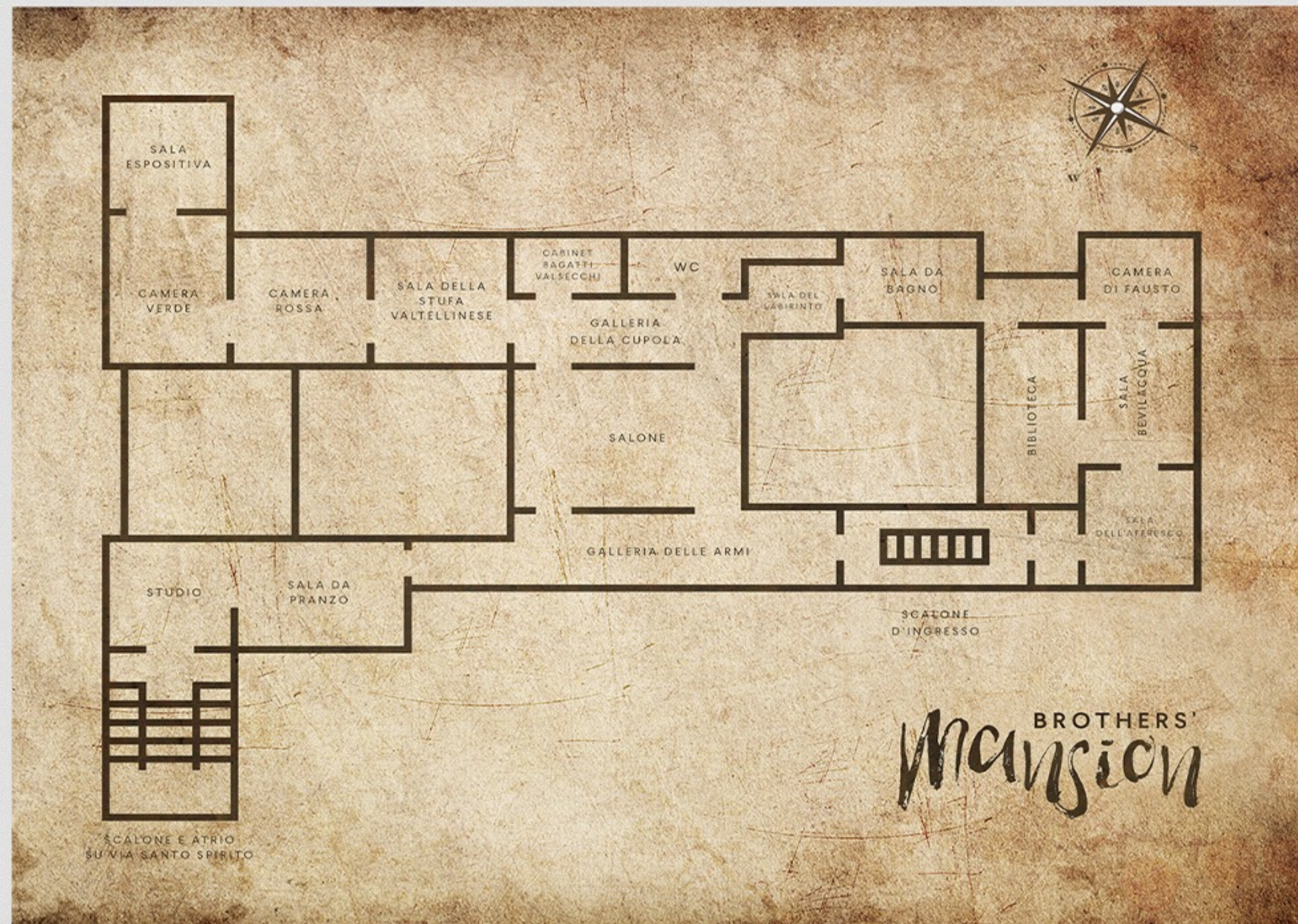
**INVITATI**



— KIT / BADGE







BROTHERS'  
*Mansion*



— TRIGGER









# FEEDBACK E RISCONTRI

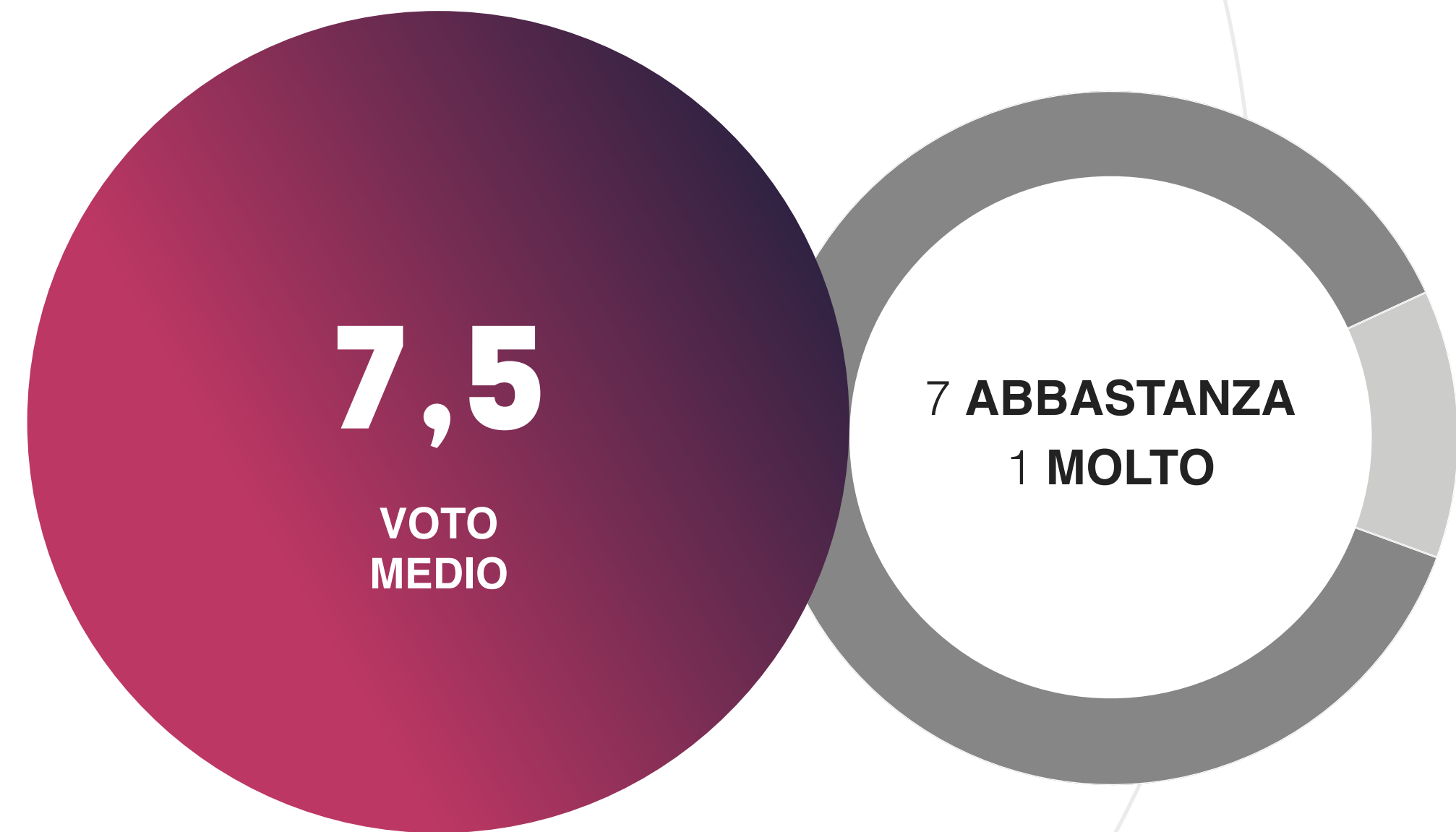
In seguito all'esperienza di testing svolta al museo, abbiamo ricevuto alcuni commenti, considerazioni e consigli su come valorizzare Brothers' Mansion.





# VALUTAZIONE COMPLESSIVA

Nel complesso la nostra esperienza è stata apprezzata e gli utenti, invogliati dalla proposta di un episodio successivo, la rifarebbero volentieri.







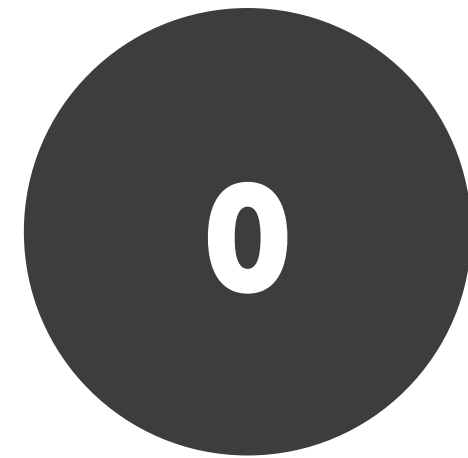
DIVERTIMENTO



SFIDA



INDECISIONE



RABBIA



APPRENDIMENTO



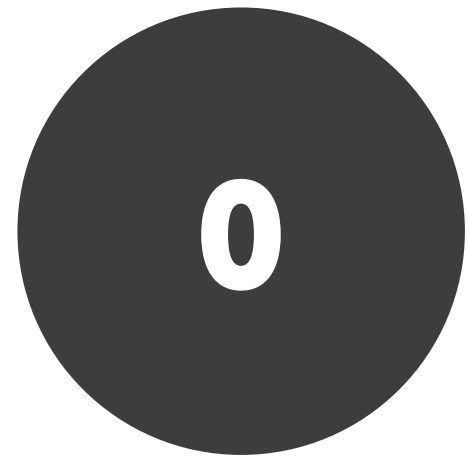
INCOMPRESIONE



FALLIMENTO



CONFUSIONE



VERGOGNA



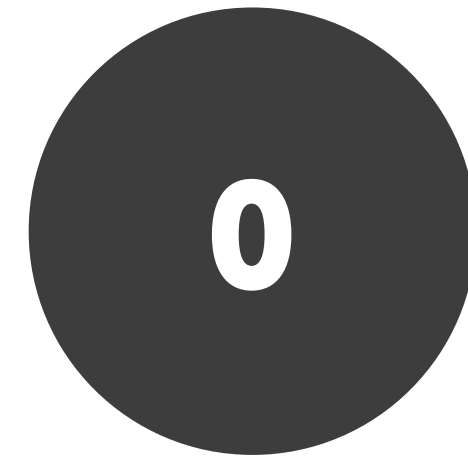
NOVITÀ



NOIA



INUTILITÀ



FRUSTRAZIONE



SODDISFAZIONE



SORPRESA



MONDO  
NARRATIVO



PERSONAGGI



MECCANICHE



CONTENUTI



GRAFICA



INTERAZIONE



CONFLITTO



SFIDA

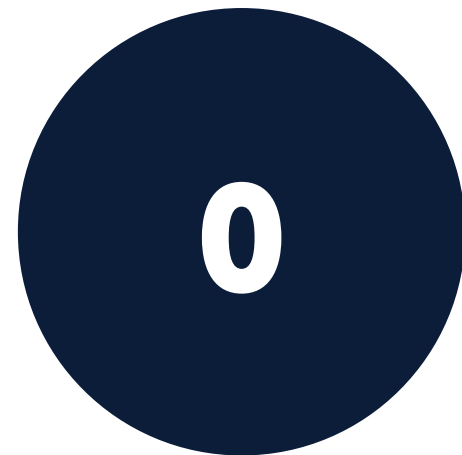


ARTEFATTI





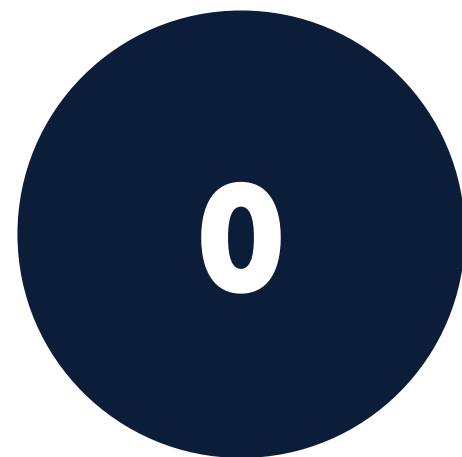
SFIDA



RABBIA



FALLIMENTO



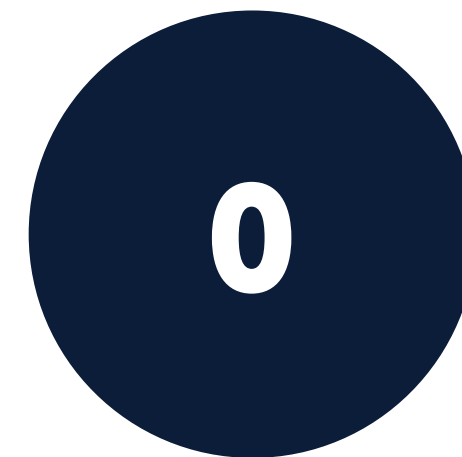
VERGOGNA



NOIA



INUTILITÀ



FRUSTRAZIONE



MONDO  
NARRATIVO



PERSONAGGI



GRAFICA



INTERAZIONE



ARTEFATTI





DIVERTIMENTO



INDECISIONE



APPRENDIMENTO



INCOMPRESIONE



CONFUSIONE



NOVITÀ



SODDISFAZIONE



SORPRESA



MECCANICHE



SFIDA



**Nel complesso, Brothers' Mansion è stato apprezzato dagli utenti.**

Il lato visivo e grafico è stata la caratteristica apprezzata maggiormente, insieme al mondo narrativo e alla caratterizzazione dei personaggi. Inoltre, abbiamo riscontrato delle valutazioni molto basse ad aspetti negativi, come la frustrazione o la noia.

Gli aspetti negativi emersi invece sono un grado di confusione generale leggermente alto (più di quanto previsto), legato alle meccaniche di gioco. Inoltre, ci aspettavamo voti leggermente più alti per quanto riguarda divertimento, sorpresa e sfida.



ALTRI ASPETTI  
**POSITIVI**



Abbiamo sfruttato  
abbastanza le  
potenzialità del  
dispositivo



Il tono di voce risulta  
essere molto coerente  
con la narrazione.



Il kit di artefatti è stato  
molto apprezzato.



L'applicazione  
favorisce l'interazione  
sociale tra i giocatori.



ALTRI ASPETTI  
**NEGATIVI**



A livello nozionistico  
l'esperienza risulta  
povera.



Le meccaniche di  
gioco a volte risultano  
poco chiare.



# CONSIDERAZIONI FINALI

Dopo aver analizzato attentamente i feedback ricevuti, ci siamo soffermati sugli aspetti negativi per delineare alcuni miglioramenti che potrebbero essere implementati nell'esperienza.





## **Arricchire la parte narrativa relativa ad Aurasma.**

Il giocatore che interpreta il detective risulta avere un'esperienza povera dal punto di vista narrativo.

Una soluzione potrebbe consistere nel far visualizzare video o parti anche testuali una volta trovati i vari indizi, oppure far visualizzare dei codici da utilizzare per poter proseguire con le due storie parallele.

## **Automatizzare il riconoscimento delle stanze.**

Utilizzare sistemi di BLS per far cambiare stanza all'interno dell'app in modo automatico, in modo da rendere tutto più naturale e coinvolgente.



## **Migliorare lo storytelling.**

Rendere la storia più scorrevole e facile da comprendere, magari aggiungere qualche colpo di scena (o studiarli meglio) per aumentare il coinvolgimento del giocatore.

## **Aggiungere un archivio per gli indizi.**

Implementare un inventario per poter consultare gli indizi raccolti durante il gioco e per incrementare il collegamento tra le due esperienze.



*Grazie!*