



MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

GAME JAM – VOLO UT SIS!

Caricare on-line il presente modello in formato PDF all'interno della piattaforma TAIKAI.

(Si segnala che il conteggio dei caratteri è da intendersi spazi inclusi)

ANAGRAFICA

Codice meccanografico	BGTF010003
Nome Istituto	I.T.I.S Pietro Paleocapa

DOCENTE REFERENTE	
Nome, cognome	Mariarosa Savoldi
e-mail	mariarosa.savoldi@itispaleocapa.it

CAPOGRUPPO	
Nome, cognome	Giuliano Lupi
e-mail	lupi.giuliano.studente@itispaleocapa.it

(aggiungere righe se necessario)

TEAM	Nome Cognome	classe	e-mail
PROJECT MANAGER	Giuliano Lupi/ Marco Bellini	4IB	lupi.giuliano.studente@itispaleocapa.it bellini.marco.studente@itispaleocapa.it
PROGRAMMATORE	Giuliano Lupi/ Marco Bellini	4IB	lupi.giuliano.studente@itispaleocapa.it bellini.marco.studente@itispaleocapa.it
ARTISTA VISUALE	Valentino Dentella/ Giuliano Lupi/	4IB	dentella.valentino.studente@itispaleocapa.it lupi.giuliano.studente@itispaleocapa.it bellini.marco.studente@itispaleocapa.it



	Marco Bellini		
AUDIO DESIGNER	Marco Bellini/ Giuliano Lupi/ Filippo Novelli	4IB	bellini.marco.studente@itispaleocapa.it lupi.giuliano.studente@itispaleocapa.it novelli.filippo.studente@itispaleocapa.it
GAME & NARRATIVE DESIGNER	Marco Bellini/ Matteo Pellegrino/ Lupi Giuliano/ Valentino Dentella/ Filippo Novelli	4IB	bellini.marco.studente@itispaleocapa.it pellegrino.matteo.studente@itispaleocapa.it lupi.giuliano.studente@itispaleocapa.it dentella.valentino.studente@itispaleocapa.it novelli.filippo.studente@itispaleocapa.it
TESTER	Matteo Pellegrino	4IB	pellegrino.matteo.studente@itispaleocapa.it

PROGETTO

NOME DEL GRUPPO	Software house Baugigi e Barbagiuani
TITOLO DEL GIOCO	Ford to the Future (Ancient Rome Edition)
Personaggio/i scelto/i e motivazione	Henry Ford perché è un personaggio storico che stiamo studiando a scuola e volevamo studiarlo in un modo alternativo, provando anche a farci un bel gioco.
Tool usati (per la programmazione, le immagini, le musiche...)	Unity, Aseprite, Photoshop, Premiere, Logic Pro X, Visual Studio 2022, Paint, Fotor.com

DESCRIZIONE DEL GIOCO E DELLE FASI DI PROGETTAZIONE

Il gioco ha una storia abbastanza intrigante, basato sul what if Henry Ford fosse nato ai tempi di Cesare... La storia inizia con la necessità di Cesare di trovare un mezzo che lo porti in Britannia per poter andare a guidare l'esercito nelle conquiste britanniche. Cesare lancia la sfida a tutto il suo popolo a Roma e Ford capì di avere una potenziale idea. Ford, quindi, partì dalla periferia di Roma per poter trovare persone che lo appoggiassero nella sua idea. Nel suo percorso dalla periferia al centro troverà contadini, mercanti, fabbri, tribuni della plebe, senatori, soldati, cristiani loschi e molti altri... è compito del giocatore divertirsi ad avere dialoghi con tutti i personaggi del gioco e spingere i personaggi ad unirsi nell'idea di Ford. Quando Ford raggiungerà i punti lavoro e punti intelligence necessari per portare il suo progetto a Cesare, sarà portato a palazzo e Cesare sarà libero di approvare o no il suo grande progetto della catena di montaggio. Se Cesare approverà l'idea allora Ford inizierà la catena di montaggio della macchina attraverso la realizzazione di un puzzle, e il gioco finirà con un bellissimo Giulio Cesare a bordo di una Ford che raggiungerà la Britannia per conquistare territori che non sarebbe riuscito a conquistare senza la Grande idea di Ford.

Siamo partiti nella progettazione del gioco pensando ai nostri interessi e a cosa potesse piacere a tutti. Una volta trovato il personaggio principale e la storia abbiamo realizzato la grafica e i sound creati del tutto da noi. Poi siamo passati alla fase di programmazione, che purtroppo si è allungata molto nelle tempistiche vista la poca



conoscenza di Unity fornita dalla nostra curiosità e soprattutto a causa dei numerosissimi impegni scolastici che ci hanno tolto molto tempo da dedicare alla lunga programmazione. Portata a termine una bozza del gioco Marco Bellini ha editato il video di presentazione che vi abbiamo allegato al posto di una statica presentazione power point (Il project manager è presente solo in foto a causa di problemi di salute, ora sta bene). Purtroppo non abbiamo potuto implementare la soundtrack di Giuliano Lupi e i suoni di gioco (che sono comunque presenti nella cartella drive), ed ogni tanto le interazioni tra personaggi non vanno a buon fine in modalità full-screen a causa del poco tempo, speriamo che l'idea venga gradita.

Software House Baugigi e Barbagiuani