



## MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEL PROGETTO GAME JAM – VOLO UT SIS!

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

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

### ANAGRAFICA

<b>Codice meccanografico</b>	VAIS00900X
<b>Nome Istituto</b>	I.I.S. "Carlo Alberto Dalla Chiesa" Sesto Calende (Va)

<b>DOCENTE REFERENTE</b>	
<b>Nome, cognome</b>	Mario Genoni
<b>e-mail</b>	mario.genoni@superiorisesto.edu.it

<b>CAPOGRUPPO</b>	
<b>Nome, cognome</b>	Mohammed Ismamul Islam
<b>e-mail</b>	islam.mohammedismamul@superiorisesto.edu.it

*(aggiungere righe se necessario)*

TEAM	Nome Cognome	classe	e-mail
PROJECT MANAGER	Mohammed Ismamul Islam	4BT	islam.mohammedismamul@superiorisesto.edu.it
PROGRAMMATORE	Mohammed Ismamul Islam	4BT	islam.mohammedismamul@superiorisesto.edu.it



ARTISTA VISUALE	Christian Mazzardis	4BT	mazzardis.christian@superiorisesto.edu.it
AUDIO DESIGNER	Christian Mazzardis	4BT	mazzardis.christian@superiorisesto.edu.it
GAME & NARRATIVE DESIGNER	Riccardo De Stefani	4BT	destefani.riccardo@superiorisesto.edu.it
TESTER	Simone Greco	4BT	greco.simone@superiorisesto.edu.it

### PROGETTO

<b>NOME DEL GRUPPO</b>	<b>GAME FRIENDS</b>
<b>TITOLO DEL GIOCO</b>	<b>Leonardo's Adventure</b>
<b>Personaggio/i scelto/i e motivazione</b>	<b>Per la biografia e per tutte le invenzioni e scoperte fatte da lui.</b>
<b>Tool usati (per la programmazione, le immagini, le musiche...)</b>	<b>Gdevelop, Photopea, Sample by Youtube / Ableton Live</b>

### **DESCRIZIONE DEL GIOCO E DELLE FASI DI PROGETTAZIONE**

*(max 5000 caratteri)*

#### **Link Drive:**

[https://drive.google.com/drive/folders/1\\_kmP0n1IDrbvjwT1kk9EyQ6ldjgpolyD?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1_kmP0n1IDrbvjwT1kk9EyQ6ldjgpolyD?usp=sharing)

Il videogioco è di tipo platform composto da 3 livelli in cui Leonardo (in personaggio da controllare) deve recuperare i pezzi delle sue opere più famose disperse nei livelli. Dopo ogni livello, c'è una breve curiosità sull'opera dispersa. Questo gioco ha lo scopo di spingere il giocatore ad essere più curiosi sulle opere, di conseguenza ad informarsi e capirne il significato. Nella prima fase, Riccardo De Stefani ha fatto un brainstorming sullo scopo del gioco e sulla sua composizione. Nella seconda fase, io (Ismamul Islam) e gli altri membri del gruppo abbiamo sistemato le idee, e abbiamo cominciato a creare il gioco. Nella terza fase, Christian Mazzardis ha iniziato a creare gli sprites e gli effetti sonori e a condividerli con me per usarli nel motore di ricerca GDevelop in cui viene sviluppato il gioco. Infine Greco Simone ha fatto un gameplay e ci ha segnalato gli eventuali errori rimasti.

