



MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

GAME JAM - VOLO UT SIS!

ANAGRAFICA

| | |
|------------------------------|------------------|
| Codice meccanografico | MITF070009 |
| Nome Istituto | ITIS Feltrinelli |

| | |
|--------------------------|---------------------------|
| DOCENTE REFERENTE | |
| Nome, cognome | Massimo Di Litta |
| e-mail | m.dilitta@feltrionline.it |

| | |
|----------------------|--------------------------|
| CAPOGRUPPO | |
| Nome, cognome | Shui Franco |
| e-mail | s.franco@feltrionline.it |

(aggiungere righe se necessario)

| TEAM | Nome Cognome | classe | e-mail |
|---------------------------|-----------------|--------|------------------------------|
| PROJECT MANAGER | Irene Manuzzi | 4G | i.manuzzi@feltrionline.it |
| PROGRAMMATORE | Shui Franco | 4G | s.franco@feltrionline.it |
| ARTISTA VISUALE | Carlo Ascari | 4G | c.ascari@feltrionline.it |
| AUDIO DESIGNER | | | |
| GAME & NARRATIVE DESIGNER | Luis Ramos | 4G | l.ramosrubio@feltrionline.it |
| TESTER | Adriano Ficarra | 4G | a.ficarra@feltrionline.it |

PROGETTO

| | |
|-------------------------|----------------|
| NOME DEL GRUPPO | 4G Feltrinelli |
| TITOLO DEL GIOCO | Monkey Revenge |



| | |
|---|--|
| Personaggio/i scelto/i e motivazione | <i>Abbiamo voluto creare questo gioco in seguito ad alcune ricerche che abbiamo fatto su Dian Fossey, conosciuta come "signora dei gorilla", in cui abbiamo scoperto come lei si sia interessata alla vita di questi animali e alla salvaguardia del loro habitat.</i> |
| Tool usati (per la programmazione, le immagini, le musiche...) | <i>Game maker studio 2 per la programmazione, i personaggi sono stati disegnati da noi usando paint</i> |

DESCRIZIONE DEL GIOCO E DELLE FASI DI PROGETTAZIONE

Il gioco è basato su un unico grande livello il cui scopo è quello di "sconfiggere" coloro che minacciano la salvaguardia dell' habitat del nostro protagonista.

Durante la partita si dovranno raccogliere delle banane cumulabili e si potranno "liberare" dei propri simili che, insieme a Dian Fossey, aiuteranno il giocatore a raggiungere lo scopo finale.

Il personaggio di Dian Fossey è giocabile ed è intercambiabile con il protagonista comprendendo caratteristiche e funzionalità diverse.

La partita si svolgerà entro un limite di tempo e il giocatore dovrà scegliere se utilizzare del tempo per salvare i propri simili oppure se andare avanti verso il punto d'arrivo.

Purtroppo i personaggi di Dian Fossey e dei gorilla da salvare non sono presenti nel gioco a causa di alcuni problemi che abbiamo riscontrato.

La progettazione di questo gioco si sviluppa inizialmente dall' idea di voler creare un gioco riguardo la salvaguardia delle foreste, dopo aver sviluppato e ampliato l'idea facendo ricerche siamo passati alla fase di programmazione e di design.