



## 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>	MITF21000B
<b>Nome Istituto</b>	ITIS G. MARCONI

<b>DOCENTE REFERENTE</b>	
<b>Nome, cognome</b>	Lorenzo Sgobbi
<b>e-mail</b>	lorenzo.sgobbi@marconigorgonzola.it

<b>CAPOGRUPPO</b>	
<b>Nome, cognome</b>	Aryan Sheikh
<b>e-mail</b>	aryan.sheikh.03@marconigorgonzola.it

*(aggiungere righe se necessario)*

TEAM	Nome Cognome	classe	e-mail
PROJECT MANAGER	Aryan Sheikh	5EI	aryan.sheikh.03@marconigorgonzola.it
PROGRAMMATORE	Gabriele Vazzana	5EI	gabriele.vazzana.04@marconigorgonzola.it
ARTISTA VISUALE	Aryan Sheikh	5EI	aryan.sheikh.03@marconigorgonzola.it



AUDIO DESIGNER	Alex Di Nunzio	5EI	alex.dinunzio.04@marconigoronzola.it
GAME & NARRATIVE DESIGNER	Daniele Perez	5EI	daniele.perez.04@marconigoronzola.it
TESTER	Gabriele Vazzana	5EI	gabriele.vazzana.04@marconigorgonzola.it

### **PROGETTO**

<b>NOME DEL GRUPPO</b>	chineseWoman
<b>TITOLO DEL GIOCO</b>	MULAN, THE REVENGED EMPIRE
<b>Personaggio/i scelto/i e motivazione</b>	<i>Il personaggio scelto e' Hua Mulan. La motivazione dietro questa scelta era la nostra volonta' di valorizzare il ruolo della donna nei videogiochi e nella societa'</i>
<b>Tool usati (per la programmazione, le immagini, le musiche...)</b>	<i>Sono stati usati: - Gdevelop - Figma e Gimp per la parte grafica - Trello per la parte organizzativa - Audacity per tutta la parte relativa agli audio - Discord e Whatsapp per la comunicazione tra i membri del gruppo</i>

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

*La tipologia di gioco scelta e' quella di un Platformer Roguelike con protagonista Hua Mulan. Il gioco prevede meccaniche di dialogo, combattimento e storia accompagnati da una parte grafica e audiovisiva che completano l'esperienza utente nel suo complesso.*

*La prima scelta sulla quale ci siamo focalizzati è stata quella di scegliere un personaggio che rispecchiasse i nostri valori e le nostre idee. Dopo una lunga analisi la nostra scelta è ricaduta sul personaggio di Hua Mulan, una leggendaria eroina cinese.*

*Dopodiche', abbiamo proseguito ricercando nel dettaglio la storia e la vita del nostro personaggio sul personaggio e ci siamo concentrati sulla creazione di un nodo storico che si separasse dalla storia originale e che rispettasse il tema del progetto riguardante il "Cosa sarebbe successo se??".*

*Creata la storia, prima di scrivere il codice abbiamo fatto una generica struttura del gioco su carta che comprendeva le principali meccaniche del gioco, delle bozze riguardanti la parte grafica e degli elementi univoci del gioco. Questo è stato fatto per avere subito un'idea chiara e continuare a programmare il gioco senza dover interrompere la produzione in fase di sviluppo.  
La storia, dialoghi e gli script sono stati creati da Daniele Perez sostenuto da Vazzana Gabriele.*

*Successivamente è iniziata la fase di ricerca dei primi assets delle strutture, dei personaggi e degli elementi di background seguiti poi da ambienti e elementi sonori;*

**TUTTI I CONCEPT E ELEMENTI GRAFICI DESCRITTI DA QUI IN POI SONO STATI FATTI DA SHEIKH ARYAN.**

*La prima parte del gioco implementata è stata il game menù.  
Sheikh Aryan e Alex di Nunzio si sono impegnati a creare la mappa del gioco con gli assets scelti prima come bozza su carta, poi a livello grafico e successivamente implementando il tutto nel gioco effettivo grazie Vazzana Gabriele e Sheikh Aryan.*

*Dopo il game menù è stato implementato il livello 1 diviso in 3 fasi:  
-Fase iniziale.*

PROGETTO SI SCUOLA IMPRESA FAMIGLIA

Sito: [www.progettosi.eu](http://www.progettosi.eu)

Facebook: <https://www.facebook.com/ProgettoSiscuolaimpresafamiglia>

YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UC9QlwnErGhsJDqdDibVQX3w>

E-mail: [progettosi@fondazioneCARIPLO.it](mailto:progettosi@fondazioneCARIPLO.it)



*-Fase villaggio.*

*-Fase zona d'addestramento.*

*Una volta implementati i movimenti del personaggio, dialoghi con NPC, sound, ost, meccaniche e manichini sono stati aggiunti elementi e dettagli fondamentali a migliorare l'esperienza utente.*

*Una volta fatto tutto ciò, è iniziata la fase di creazione del pause menù e dei settings(implementati su entrambi i livelli).*

*Nelle fasi successive e' iniziata la creazione del livello 2 in tutte le sue fasi e dettagli.*