



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	VBIS00300G
Nome Istituto	Marconi Galletti Einaudi

DOCENTE REFERENTE	
Nome, cognome	Paolo Marotta
e-mail	marotta.paolo@yahoo.it

CAPOGRUPPO	
Nome, cognome	Gian Paolo Mosoni
e-mail	giampimoso@gmail.com

TEAM	Nome Cognome	classe	e-mail
PROJECT MANAGER	Gian Paolo Mosoni	5 Inf A	giampimoso@gmail.com
PROGRAMMATORE	Sorin Farago	5 Inf A	
ARTISTA VISUALE	Lorenzo Atzori	5 Inf A	
AUDIO DESIGNER	Samuele Zavettieri	5 Inf A	
GAME & NARRATIVE DESIGNER	Nicolò Atzori, Marra Ivan, Zanola Alessandro, Leonardo Notarnicola	5 Inf A	
TESTER	Cuppone Giovanni	5 Inf A	



PROGETTO

NOME DEL GRUPPO	GameDevInfA
TITOLO DEL GIOCO	Turing's Enigmas
Personaggio/i scelto/i e motivazione	Il personaggio, Alan Turing, è stato scelto in quanto la sua storia è veramente interessante oltre che coerente con ciò che si studia nel nostro corso. Abbiamo deciso di parlare di Turing anche perché durante la sua vita non ha ottenuto il riconoscimento che gli spettava essendo egli il padre dell'informatica.
Tool usati (per la programmazione, le immagini, le musiche...)	Vedi Descrizione

DESCRIZIONE DEL GIOCO E DELLE FASI DI PROGETTAZIONE

Gioco

Il progetto consiste in una semplice visual novel composta da una serie di domande la cui risposta influenza un risultato finale che indica quanto le risposte date siano da "umano" o quanto siano da "macchina"

Le prime domande sono di cultura generale e rispondendo correttamente si scoprono fatti e curiosità sulla vita di [Alan Turing](#).

Il titolo si traduce come gli enigmi di Turing rispecchia ciò che avviene nel gioco ed inoltre cita indirettamente [Enigma](#) la macchina di crittografia tedesca che Turing fu in grado di decifrare permettendo alle forze alleate di avere un importantissimo vantaggio durante la seconda guerra mondiale.



Software (Ren'py)

Il software utilizzato per lo sviluppo è [Ren'py](#), un visual novel engine open source molto semplice.

Lo abbiamo scelto in quanto tra i programmi consigliati ed in particolare era adatto allo sviluppo del gioco che avevamo in mente.

Il codice è simile al python con alcuni comandi specifici di Ren'py, l'implementazione di personaggi, sfondi e musiche è semplice e non abbiamo dunque incontrato difficoltà tecniche

Musiche

Il software utilizzato per le tracce audio è [Ableton Live 10](#), utilizzando il mixer del pacchetto Waves Audio. Per la titolazione e l'inserimento delle diverse informazioni della traccia è stato utilizzato il software [Audacity](#).

Le tracce sono state composte da zero cercando di adattarle quanto più possibile con lo stile del gioco.