

PROVA D'ESAME PER IL CORSO DI PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE – A. A. 2004-2005

La prova consiste nella progettazione e nella prototipazione del gioco **Monopol-i**.

COME SVOLGERE LA PROVA DI LABORATORIO

- 1) Progettare il gioco rispettando le consegne affidate (si vedano le specifiche di seguito) e producendo tutti i materiali presentati durante il corso (documento di presentazione dell'idea e del progetto, pianificazione dei lavori, flow-chart, layout, storyboard – vedere come esempio i lavori degli anni precedenti sul sito) in modo da illustrare il progetto del gioco in maniera dettagliata.

- 2.1 Prototipare un modello di gioco a partire dal progetto al punto 1 utilizzando il motore "Dimensione X" (www.dimensionex.net) per lo sviluppo (o altro strumento o direttamente un linguaggio di programmazione). Assumere di partire dall'interfaccia di partenza del gioco (come "Scelta dell'avatar" nella presentazione a lezione); sviluppare almeno un'azione di gioco (come la costruzione di una casa, pagamento del pedaggio – si veda come esempio il tiro dei dadi e l'avanzamento della presentazione); consentire al gioco di arrivare alla fine (con un vincitore).
o
- 2.2 Prototipare un sito WWW di presentazione del gioco progettato al punto 1 fino all'interfaccia di partenza del gioco ("Scelta del segnalino" nella presentazione a lezione) con i comandi e le funzionalità previste nel progetto. Illustrare le caratteristiche salienti del gioco e proporre simulazioni interattive delle situazione progettate.

Specifiche MONOPOL-i

Obiettivi

- Sviluppare un gioco per il WWW ispirato al Monopoli utilizzando i vantaggi delle nuove tecnologie: multimedialità, interattività, modalità di gioco multiplayer, possibilità di sessioni asincrone (non necessariamente turni di gioco).

Target

Il target di riferimento è composto da giovani adulti compresi tra i 17 e i 25 anni che hanno una buona dimestichezza con il PC e che costituiscono una percentuale significativa del pubblico che utilizza i prodotti attualmente disponibili sul mercato del gaming on-line o su console.

Modalità e scopo del gioco

Le modalità di gioco di Monopol-i sono simili a quelle del gioco da tavolo; lo scopo è impadronirsi del maggior numero di terreni, possibilmente i più redditizi e su questi costruire edifici o attività che ne aumentino la rendita.

Un giocatore vince o quando gli altri compagni di gioco finiscono i soldi e i terreni oppure quando si trova in una posizione di vantaggio tale che viene a crearsi una differenza significativa di capitale con tutti gli altri giocatori.

Interfaccia grafica

Oltre alla mappa, l'interfaccia di gioco deve prevedere una barra di strumenti che consente di richiamare almeno le seguenti funzioni:

- Il tiro dei dadi
- l'help
- la banca
- la visualizzazione delle schede dei giocatori
- la visualizzazione dell'andamento della partita

Elementi da definire nella progettazione

- modalità di registrazione dei giocatori e di definizione del proprio "segnagioco"
- modalità per la costituzione dei gruppi di giocatori
- trasposizione delle carte "Possibilità" e "Imprevisti" nelle dinamiche del gioco on-line
- il progetto deve prevedere delle caselle speciali (nel Monopoli sono il via, la prigione, le stazioni, le centrali di luce e acqua) in cui i giocatori si trovino di fronte a nuove possibilità di interazione.