

Progetto videogioco

Di seguito uno schema da proporre ai ragazzi per guidarli nella progettazione di un videogioco.

Titolo del gioco: indicare un titolo breve che evochi il contenuto del gioco e i riferimenti letterari a cui si ispira

Obiettivo: spiegare la missione e lo scopo finale del gioco (ad esempio in Super Mario Bros l'obiettivo del gioco è di attraversare i tanti mondi del Regno dei Funghi, eliminare o evitare il malvagio Bowser e le sue truppe, e salvare la Principessa Peach).

Backstory: da che storia si origina la missione del videogioco, quali antefatti la preparano (per esempio, la backstory di Super Mario Bros è questa:
https://it.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros.#Trama)

Personaggi: chi sono i personaggi coinvolti e quali sono i loro poteri o le loro abilità nel gioco, coerentemente al loro profilo fisico e psicologico delineato nella “Bibbia dei personaggi”

Gameplay: come è l'esperienza di interazione con il gioco, qual è la meccanica di gioco, con quali procedimenti si avanza, come si viene premiati/penalizzati (per esempio, qui trovi le modalità di gioco di Super Mario Bros:
https://it.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros.#Modalit%C3%A0_di_gioco)