

# Distopia



Introduzione

Dinamiche  
e  
design

Storia

Ruoli



Target

Genere

Sostenibilità

# Distopia



Introduzione

Dinamiche  
e  
design

Storia

Ruoli



Target

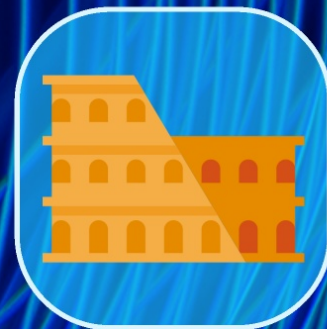
Genere

Sostenibilità

## Introduzione

"**Distopia**" è un videogioco ambientato a Firenze e Roma, in un ipotetico futuro nel 2050 in cui la storia dei più importanti monumenti è stata **censurata**. Il giocatore si cimenterà in varie sfide che lo porteranno alla scoperta della **bellezza** dei luoghi presenti nella mappa del gioco.

Luoghi

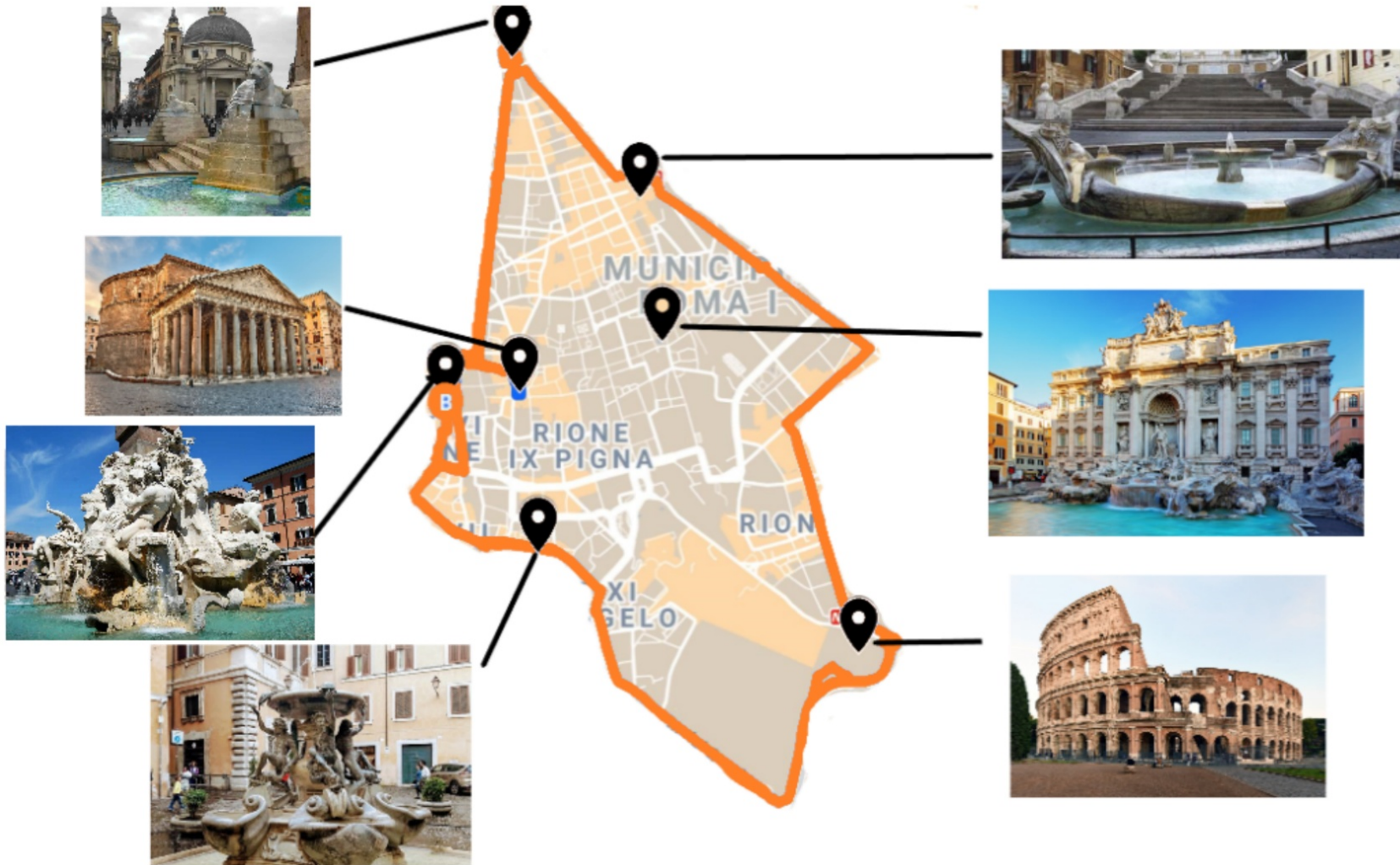


Impatto

## Luoghi

La storia è ambientata in due luoghi diversi, Roma e il Mulinaccio (Firenze). Di ognuna di queste zone abbiamo selezionato i luoghi da **valorizzare** tramite "Distopia".







## Introduzione

"**Distopia**" è un videogioco ambientato a Firenze e Roma, in un ipotetico futuro nel 2050 in cui la storia dei più importanti monumenti è stata **censurata**. Il giocatore si cimenterà in varie sfide che lo porteranno alla scoperta della **bellezza** dei luoghi presenti nella mappa del gioco.

Luoghi



Impatto

## Impatto

Il videogioco punta a sensibilizzare il pubblico con argomenti di attualità: la **trascuratezza** della cultura e del **valore** della storia, che nel corso degli anni è diventata sempre più accentuata, soprattutto tra i **giovani**.



## Introduzione

"**Distopia**" è un videogioco ambientato a Firenze e Roma, in un ipotetico futuro nel 2050 in cui la storia dei più importanti monumenti è stata **censurata**. Il giocatore si cimenterà in varie sfide che lo porteranno alla scoperta della **bellezza** dei luoghi presenti nella mappa del gioco.

Luoghi



Impatto

# Distopia



Introduzione

Dinamiche  
e  
design

Storia

Ruoli



Target

Genere

Sostenibilità

## Target

Il nostro videogioco, con le sue tematiche, si rivolge ad un **pubblico maturo** in grado di **vivere e comprendere** al meglio l'esperienza di gioco proposta da "Distopia", portandolo a **riflettere** su delle questioni di attualità.



# Distopia



Introduzione

Dinamiche  
e  
design

Storia

Ruoli



Target

Genere

Sostenibilità

## Dinamiche e obiettivi

Il protagonista dovrà **raccogliere delle informazioni** sui monumenti. I livelli del gioco hanno lo scopo di ricreare le immagini dei monumenti censurati, completando un puzzle diviso in più **frammenti**.

Il protagonista successivamente avrà il compito di **divulgare** le informazioni .

Design

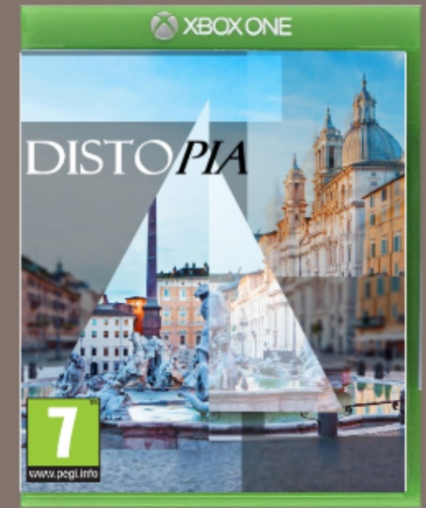
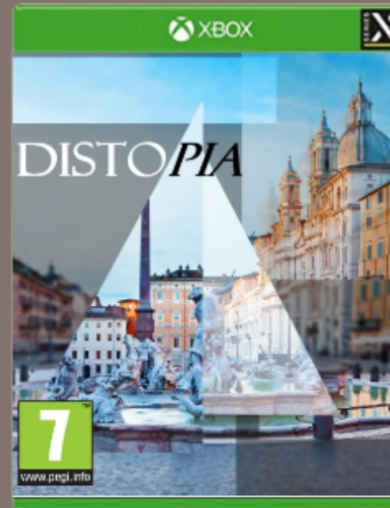


# Design

Per il gioco abbiamo scelto un motore grafico 3D



Si può giocare solo offline



The background of the slide is a photograph of the Fontana del Gallo in Rome, Italy. The fountain is a large, ornate structure with a central archway and a large statue of a man on horseback. The water flows from the fountain into a large basin. The sky is blue and the buildings around the fountain are made of light-colored stone.

# DISTOPIA

Continua

Nuova partita

Impostazioni

## Dinamiche e obiettivi

Il protagonista dovrà **raccogliere delle informazioni** sui monumenti. I livelli del gioco hanno lo scopo di ricreare le immagini dei monumenti censurati, completando un puzzle diviso in più **frammenti**.

Il protagonista successivamente avrà il compito di **divulgare** le informazioni .

Design



# Distopia



Introduzione

Dinamiche  
e  
design

Storia

Ruoli



Target

Genere

Sostenibilità

## Genere

Distopia è un videogioco che concilia il genere "**avventura/esplorazione**", grazie alla trama dinamica e avvincente, e il genere "**videogioco educativo**", per la sua componente formativa ed istruttiva.

**spunti ed  
ispirazione**





Un videogioco basato sulle **scelte** che incideranno sul **futuro** della società.

Ci siamo ispirati a "Detroit become human" per quanto riguarda l'affrontare un **cambiamento** nella società e cercare di **risolverne** il problema.

Abbiamo invece preso spunto da "Horizon zero dawn" dando al nostro protagonista il dovere e la **responsabilità** di ricostruire la **conoscenza** del passato.



Ambientato in un mondo sopraffatto dallo sviluppo **tecnologico** facendo regredire l'**umanità**.

## Genere

Distopia è un videogioco che concilia il genere "**avventura/esplorazione**", grazie alla trama dinamica e avvincente, e il genere "**videogioco educativo**", per la sua componente formativa ed istruttiva.

**spunti ed  
ispirazione**



# Distopia



Introduzione

Dinamiche  
e  
design

Storia

Ruoli



Target

Genere

Sostenibilità

## Personaggi

- Il protagonista: **Cesare** , un ragazzo fiorentino, appassionato di storia
- Il nonno: spinge il protagonista a iniziare questo viaggio
- Antagonista: il politico che censura la storia di Roma

Storia

Scopo



## Storia

La storia comincia al Mulinaccio, dove il giovane Cesare scopre la sua passione per la **storia** che lo porterà, qualche anno dopo, a Roma per studi. Arrivato alla capitale si rende conto che i monumenti e la cultura romana sono stati **censurati** da un politico.

## Personaggi

- Il protagonista: **Cesare** , un ragazzo fiorentino, appassionato di storia
- Il nonno: spinge il protagonista a iniziare questo viaggio
- Antagonista: il politico che censura la storia di Roma

Storia

Scopo



## Scopo

Cesare dovrà combattere contro la **disinformazione** e intorno a lui si creerà un vero e proprio movimento di persone che reclamano il **diritto di sapere.**

## Personaggi

- Il protagonista: **Cesare** , un ragazzo fiorentino, appassionato di storia
- Il nonno: spinge il protagonista a iniziare questo viaggio
- Antagonista: il politico che censura la storia di Roma

Storia

Scopo



# Distopia



Introduzione

Dinamiche  
e  
design

Storia

Ruoli



Target

Genere

Sostenibilità

## Sostenibilità ambientale

1. **Utilizzo di PC ecologici** per lo sviluppo del videogioco.
2. **Confezione del videogame green.**
3. Utilizzo dei ricavi per la **valorizzazione del territorio.**
4. **Brochure ecosostenibili.**

**Costi**



# Costi



## Sostenibilità ambientale

1. **Utilizzo di PC ecologici** per lo sviluppo del videogioco.
2. **Confezione del videogame green.**
3. Utilizzo dei ricavi per la **valorizzazione del territorio.**
4. **Brochure ecosostenibili.**

**Costi**



# Distopia



Introduzione

Dinamiche  
e  
design

Storia

Ruoli



Target

Genere

Sostenibilità

## Ruoli

- **Programmatore:** Alexander Galli
- **Sceneggiatore:** Gaia Ferraro Canali
- **Project manager:** Elisa Spitella
- **Game designer:** Matteo Bandinelli
- **Social media manager:** Elisa Righini
- **Compositore:** Leonardo Rufini
- **Game tester:** Filippo Bonvicini
- **Cyber security:** Yasmine El Mnawar



# Distopia



Introduzione

Dinamiche  
e  
design

Storia

Ruoli



Target

Genere

Sostenibilità