

BENVENUTI

e cosa faremo oggi?



GAME JAM





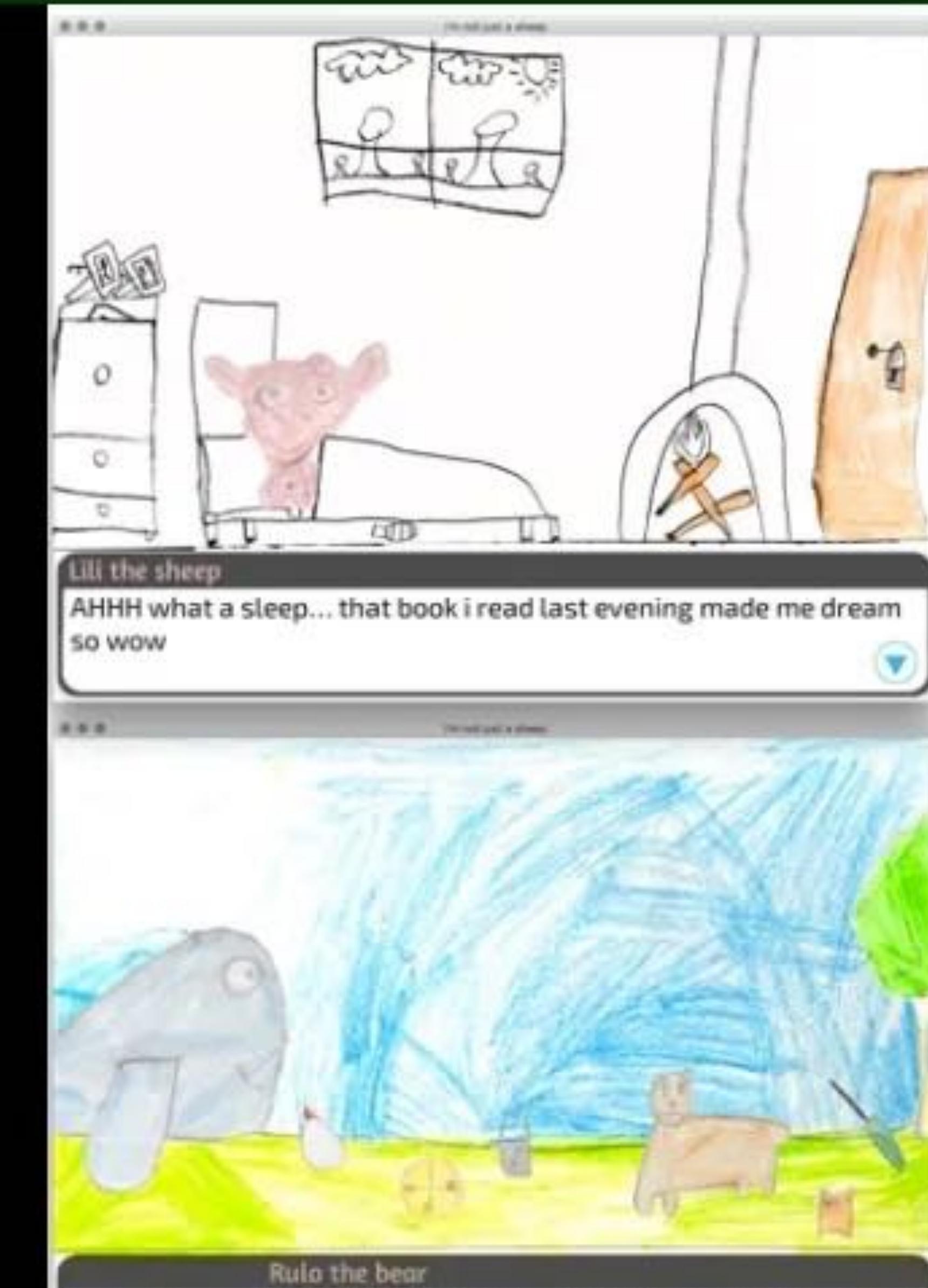






ANTECEDENTI

☰ MENU



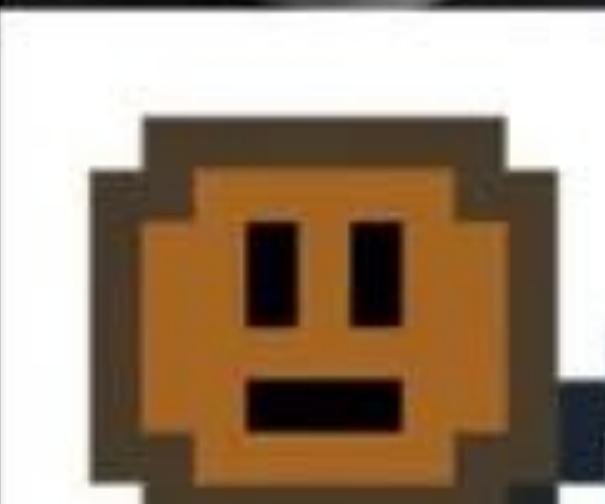
Kids Game Jam

MENU



TEAM + PERSONAGGI

MENU 





ASSUNTA FRAME
unica femmina guarda caso.
intraprendente e non si
arrende



INDIGENO MALIK
molto abbronzato, cacciatore,
ha l'arco ed è ferito. ti
regala una pelliccia. vuole
una MEDICINA.



SCIENZIATO BARNI: rimasto bloccato in una
grotta di ghiaccio perchè la macchina del
tempo che aveva costruito si è rotta.
insieme a lui ci sono delle palle di pelo
viola che saltano e fanno versi. può
combinare piu' oggetti per crearene di nuovi
perche è un inventore. forse ha costruito
lui il portale. vuole tornare a casa



ROBOT QUBY
può creare tutto tranne olio e armi.
atterrato dal suo pianeta con un
atterraggio brusco quindi l'olio è
andato disperso. vuole: TRE CARICHI
D'OLIO per aggiustare l'astronave.



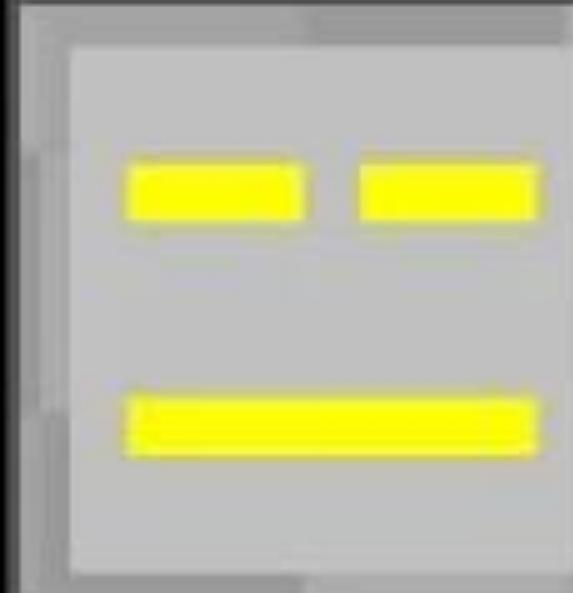
ELFO LINZI: con i capelli lunghi
gialli capuccio verde stava in una
casa di paglia distrutta da un
vulcano. aveva anche cose di pietra.
gli serve l'acqua di un fiume. è
agile e un druido. vuole: ACQUA e dà
MEDICINA



MAGO TREVOR
mago in trance dentro ad una palude.
si risveglia appena il personaggio
arriva nella palude. ha perduto la
memoria; vuole ritoruare un diario
dove ha scritto la sua storia. cosa
vuole: DIARIO. dà CODICE PORTALE



LA MORTE
vuole tornare negli inferi.
raccoglie le anime morte.
vuole: UENIRE CON TE. ha olio
e il diario di Trevor



ANDROIDE ZOT
molto forte e coraggioso mette
a disposizione la sua vita può
essere AIUTANTE FORZUTO E
UTILE. cosa vuole: AMICIZIA

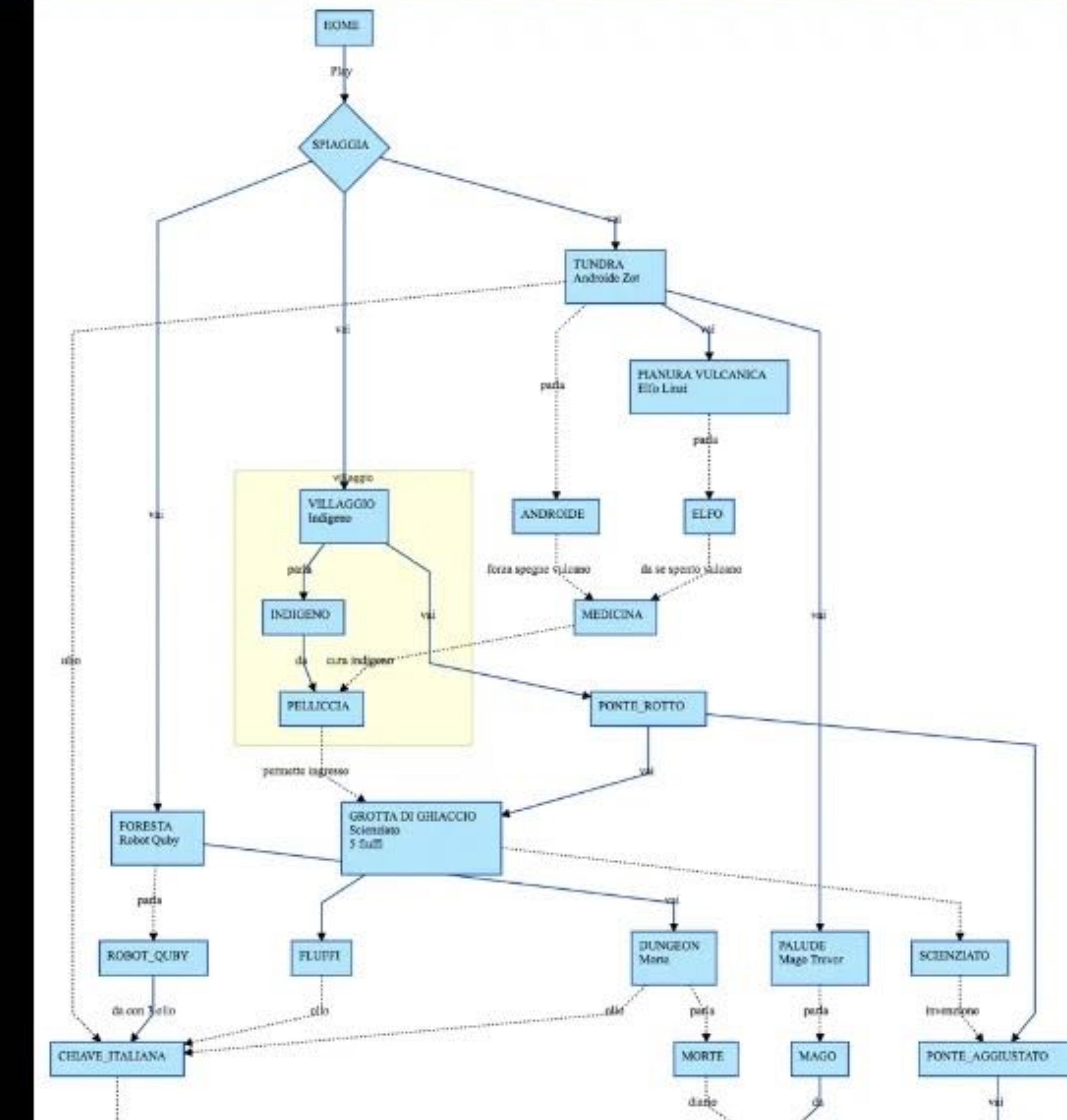
**Una storia interattiva non è
un libro che leggi
dall'inizio alla fine.**

**E' ben più articolata! e
quindi si crea il DIAGRAMMA
DI FLUSSO dell'avventura:
ovvero tutte le dipendenze
tra i personaggi e gli
oggetti da trovare per
sbloccare le varie
situazioni.**

**Sembra facile ma ci vuole un
po' di attenzione!**

**In questo l'aiuto e
collaborazione con i
genitori è fondamentale.**

**NOTA: troverai online tutti
i documenti preparatori del**





l'avventura si svolge su un'isola, e ogni personaggio ha la





Tutto il gioco viene sviluppato con strumenti gratuiti (tipo Unity) e si può pubblicare su tutte le piattaforme.



This repository Search

Pull requests Issues Gist



JAMURR / JAM.7Frames

Unwatch 3

Unstar 1

Fork 1

Code

Issues 0

Pull requests 0

Pulse

Graphs

Settings

the game made by 7 kids at Kids Game Jam - IF Pisa 2016 (Unity + Fungus)

Edit

jam

unity

kids-game-jam

adventure

game

fungus

Manage topics

191 commits

1 branch

1 release

3 contributors

Branch: master

New pull request

Create new file

Upload files

Find file

Clone or download

StefanoCecere npgs

Latest commit 994a249 an hour ago

Assets	npgs	an hour ago
ProjectSettings	fix iOS TMPro problem	6 hours ago
docs	todo updated	16 hours ago
.gitignore	init	8 months ago
LICENSE.md	updated LICENSE	2 months ago
README.md	added new vocies (object descriptions)	11 hours ago
README.md		

7 FRAMES

a game made by 7 kids in a Kids Game Jam

all docs at <https://jamurr.github.io/JAM.7Frames/>

Si impara ad usare GitHub, un sito web che permette a tutti di

MUSICA

MENU



UOCHI

MENU



JAMURR

KIDS MAKE GAMES





DP

Collect All the Crystals

-You can do it!

15/15 ✓



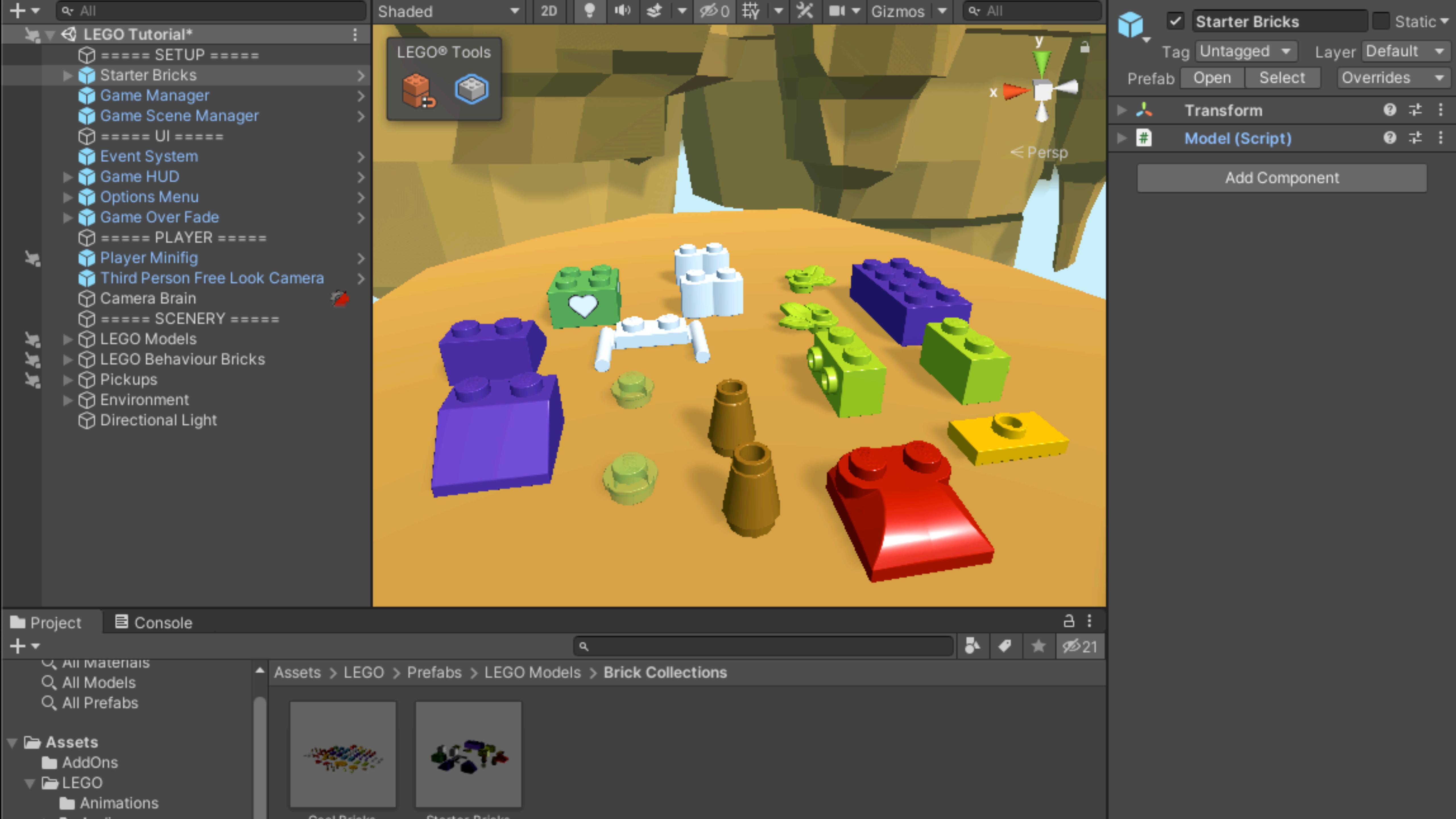
Finish Before the Time is Up

Hurry up!

16







File Edit Model View BrickLink Help

New Open Save Undo Redo Zoom Select Hinge Clone Hide Collision Snap Grid Controls Render Model Info Preferences

Log in to BrickLink

Untitled Model

56 total parts

Building Palette

Hide Decorated Hide unavailable for color

(Other) (19)

Ball, Hard Pla...	Chain with Ba...	Chain, 21 Links	Chain, 5 Links	Finial Round...	Human Tool...	Human Tool...	Lamp Post, 2...	Lamp Post, 2...	Light Cover wi...
Minifig Statue...	Rope Bridge	Skull 1x4x3...	Spike Flexible...	Spring Shoot...	Wave Rounde...	Wave Rounde...	Wave Rounde...	Wing 1x4 wit...	

Color Palette

White

My Favorite Colors

Content Colors

Step List Show By Step

Main Model

- Plate 1x2
- Plate 1x2
- Plate 1x3
- Plate 1x1
- Plate 2x4
- Plate 1x2
- Plate 1x2
- Plate 2x4
- Plate 2x4
- Plate 2x2 Corner
- Plate 2x2
- Plate 1x1
- Plate 1x3
- Plate 2x2
- Plate 2x3
- Plate 2x2
- Plate 1x4
- Plate 1x1
- Plate 2x2
- Plate 2x2
- Plate 1x1
- Plate 1x2
- Plate 1x2
- Plate 1x1
- Plate 1x2
- Plate 1x2
- Plate 1x1
- Plate 1x2
- Cone 1x1 with Top Gr...
- Cone 1x1 without To...
- Cone 1x1 without To...

+ Add Step

The screenshot shows the LEGO Digital Designer software interface. The main workspace displays a 3D model of a simple house-like structure built from grey, blue, and white LEGO plates. The model sits on a green baseplate, which is itself on a larger grey plate. In the bottom left, a 'Building Palette' window is open, showing a grid of part icons under the '(Other)' category. The top menu bar includes File, Edit, Model, View, BrickLink, and Help. On the right side, there's a 'Color Palette' with a 'White' selection, and a 'Main Model' list on the far right containing numerous plate components.

New Open Save Undo Redo Zoom Select Hinge Close Hide Collision Snap Grid Controls Model Info Preferences

Mini town with clocktower.lego

248 total parts

Building Palette

BRICK

> Brick, Decorated

Classic

Cloth

Cockpit

Cone

Container

Container, Decorated

Conveyor

Cone 1x5x19

Cone 1x1 with

Cone 1x1 without

Cone 2x2 Tru

Cone 2x2 Tru

Cone 2x2x12

Cone 2x2x2 -

Cone 3x3x2

Cone 4x4x2

Cone 4x6x2

Cone 4x6x2

Cone 4x3

Cone Half 8x4

Cone Spiral - R

Cone Spiral Jag

Color Palette

White

My Favorite Colors

Content Colors

Step List

Show By Step

Main Model

> Step 1

> Step 2

> Step 3

> Step 4

> Step 5

> Step 6

> Step 7

> Step 8

> Step 9

> Step 10

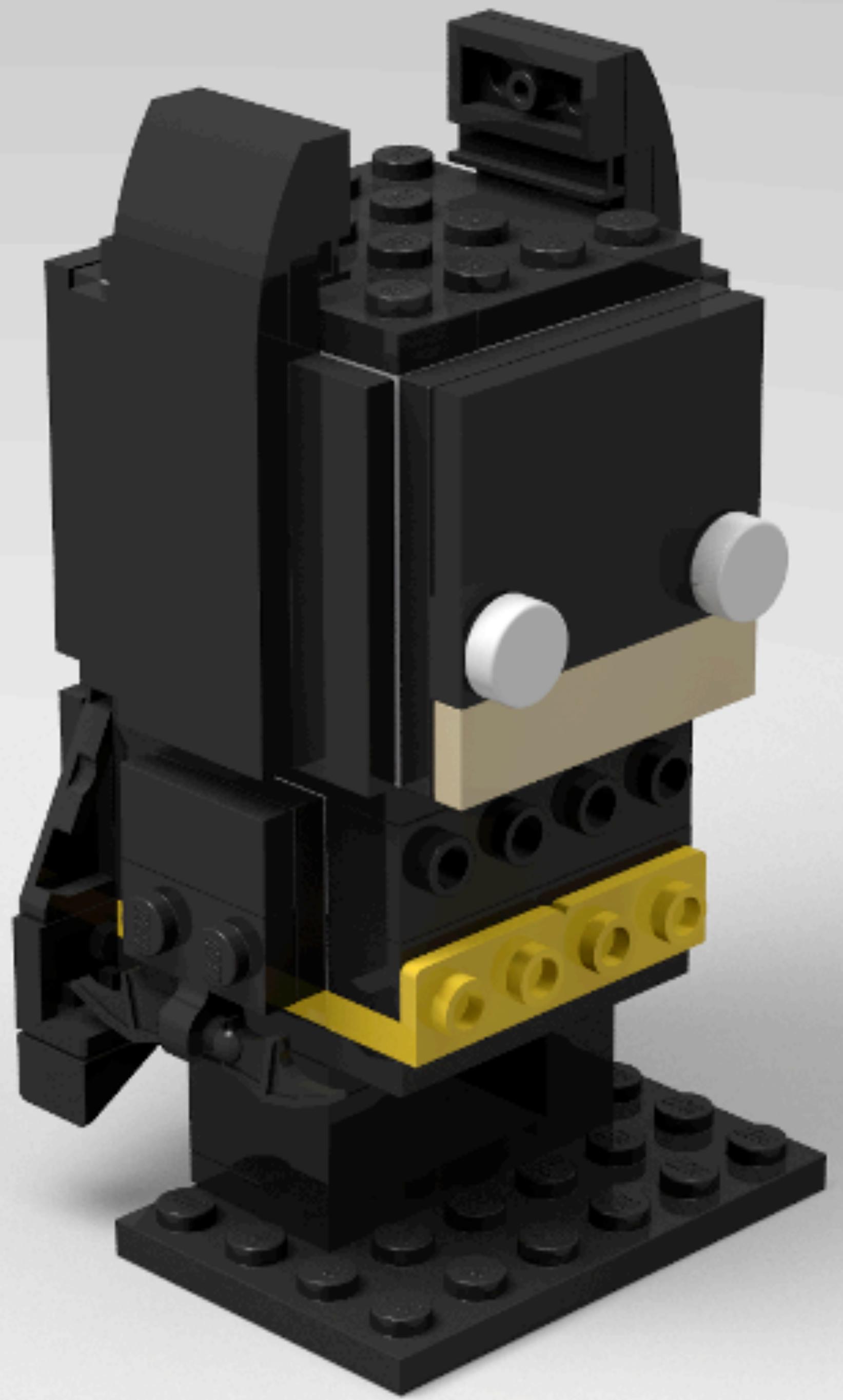
> Step 11

+ Add Step

Cone 2x2x2 - Completely Due

Tile, Round 2x2 with Clock Pat...

Tile, Round 2x2 with Clock Pat...







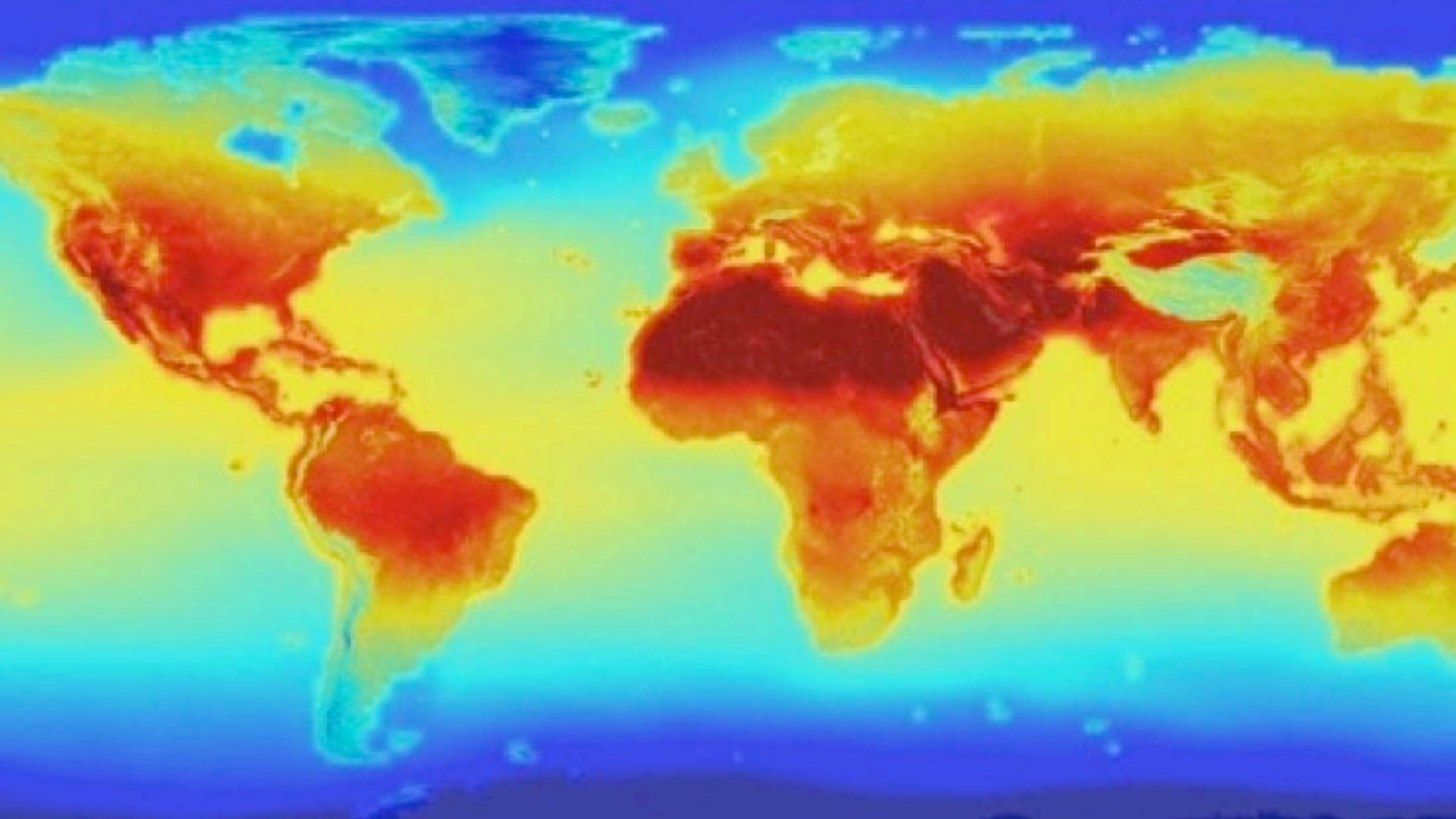
TEMA

di questa Game Jam















E6.

OUR
HOUSE
IS ON
FiRE!!

There is
N
PLANET B

SYSTEM
CHANGE



NOT
CLIMATE
CHANGE!

EVIDE
COVE
iGNOR



ECO SOSTENIBILITÀ

È QUELL'INSIEME DI AZIONI CHE SI PREOCCUPANO DELL'ECOLOGIA, DELL'AMBIENTE E DEGLI ANIMALI, PER "TRATTARLI BENE" E PRESERVARLI NEL **FUTURO**, MANTENENDO GLI **EQUILIBRI** TERRESTRI, CHE LÀ GENERAZIONE SUCCESSIVA ALLA NOSTRA, I NOSTRI FIGLI E NIPOTI, RICEVA LA STESSA QUANTITÀ DI RISORSE CHE NOI ABBIAMO RICEVUTO DALLA GENERAZIONE PRECEDENTE

PROBLEMI ATTUALI

- * energie non rinnovabili (fossili, petrolio, gas) che emettono rifiuti e sono "finite"
- * plastiche nei mari: microparticelle diffuse dovute ai rifiuti in mare, reti di pesca industriale
- * estinzione specie animali e vegetali (agricoltura e pesca senza limiti riduce la biodiversità)
- * urbanizzazione crescente riduce il verde e gli ecosistemi, aumenta la temperatura
- * inquinamento / rifiuti elettronici: milioni di vecchi computer, cellulari
- * inquinamento fiumi, mari e falde acquifere
- * estrazione pesante di materie rare (coltan, litio, uranio)
- * allevamenti intensivi/industriali (consumo terra/emissioni CO₂ e metano)
- * smaltimento rifiuti perenni (scorie nucleari, rifiuti tossici)
- * consumismo senza limiti, obsolescenza programmata, economia della crescita infinita

PROTAGONISTI

- * SCIENZIATI
- * INVENTORI
- * POLITICI
- * IMPRENDITORI / INDUSTRIALI
- * BANCHIERI / FINANZIATORI
- * CONSUMATORI
- * FILOSOFI E ARTISTI
- * GIORNALISTI E MEZZI DI INFORMAZIONE
- * BAMBINI
- * ANZIANI

SOLUZIONI?

- * ENERGIE RINNOVABILI (SOLARE/EOLICO/GEOTERMICO/MAREE)
- * ECONOMIA CIRCOLARE (RICICLO, RACCOLTA DIFFERENZIATA, RIPARAZIONE)
- * RISPARMIO ENERGETICO
- * MODERAZIONE DEI CONSUMI INUTILI E RIDUZIONE SPRECHI
- * ALIMENTAZIONE PARZIALMENTE VEGETARIANA
- * SOSTEGNO ALLE INDUSTRIE E MARCHI ETICI E SOSTENIBILI
- * TRASPORTI COLLETTIVI E MOBILITÀ VERDE (BICI, AUTOBUS ELETTRICI)
- * CASE CON ALTO RENDIMENTO ENERGETICO







ECOSA GIOCCHIAMO?

PROGRAMMA MATTINA

- * VISIONE DEMO UNITY
- * IDEAZIONE E DEFINIZIONE DEL GIOCO
- * STORIA
- * PERSONAGGI E SITUAZIONI (UNO A TESTA)
- * INIZIO DISEGNO

POMERIGGIO

- * CREAZIONE PERSONAGGIO IN LEGO DIGITALE
- * SCRITTURA DIALOGHI
- * REGISTRAZIONE VOCI
- * CREAZIONE AMBIENTI E MISSIONI
- * INSERIMENTO IN GIOCO (STEFANO E FABIO)

DOMENICA

- * in mattinata STEFANO e FABIO FINISCONO IL MONTAGGIO
- * alle 14:00 PRESENTAZIONE PUBBLICA

Let's Create