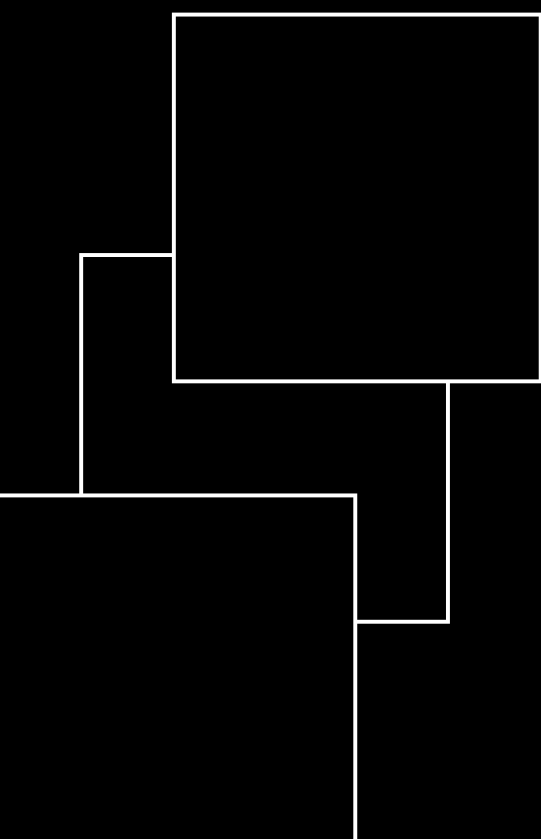


4BI 15/05/25

MAD COMPANY

Presentato da Nava Alessandro, Oliva Federico, Zinelli Daniele





PRESENTAZIONE DEL GIOCO

Mad Company è un gioco RPG Single Player a turni, ambientato in un universo parallelo e sconnesso dalla linea temporale nel quale sono stati “rapiti” vari personaggi di varie epoche storiche.

Il compito del protagonista è di salvare questi personaggi, i quali diventeranno tuoi amici, e di sconfiggere il villain: Mr. X



PERSONAGGI PRINCIPALI

1

MAXWELL

Maxwell (o semplicemente Max) è il personaggio principale ed è un Fan dei LA Lakers.

Un giorno, finita la partita dei Lakers, incontra il suo idolo LeBron James. Tuttavia quando stava per scattare un selfie con lui avvenne qualcosa di anomalo...

2

LEBRON JAMES

Non servono presentazioni tuttavia tocca farle.

LeBron Raymone James Sr. è l'ala piccola dei LA Lakers nonché uno dei cestisti più forti della storia del NBA.

L'antefatto è simile a quello di Maxwell solo che LeBron si comporta in maniera differente da quella del protagonista.

3

MR. X

Mr. X (Identità sconosciuta) è il nemico principale del gioco ed è colui che ha portato tutti gli altri personaggi nel suo universo.

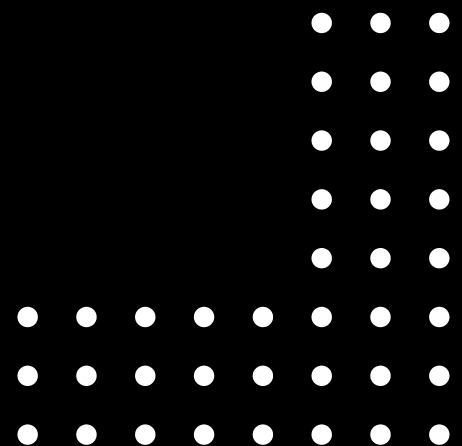
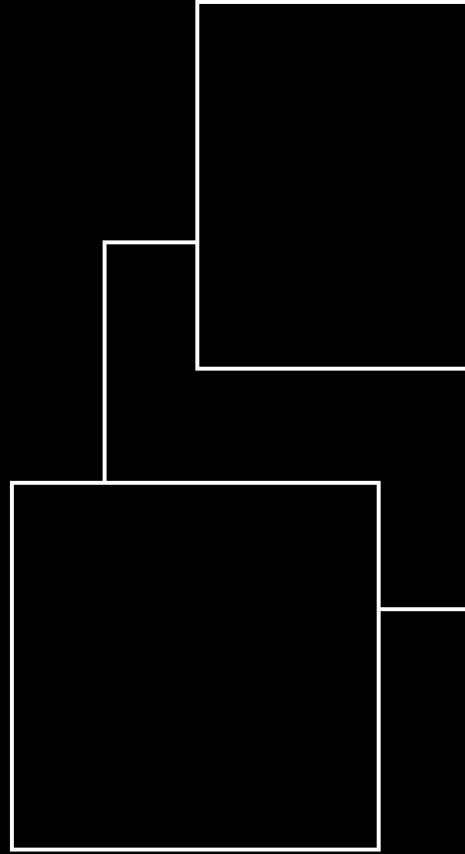
Mr. X è un'entità superiore, al pari di una divinità tanto che è in grado di manipolare l'universo così come è in grado di manipolare le menti umane e non solo...

ALTRI PERSONAGGI

Nel progetto iniziale che avevamo ideato sarebbero dovute essere presenti 6 mappe.

Tuttavia non è stato possibile realizzare ciò per varie problematiche e tempistiche.

Queste sono le mappe (periodi storici) che avrebbero dovuto far parte del gioco:



ANTICO EGITTO

Personaggio principale: Cleopatra



ANTICA GRECIA

Personaggio principale: Aristotele



IMPERO ROMANO

Personaggio principale: Giulio Cesare



RINASCIMENTO

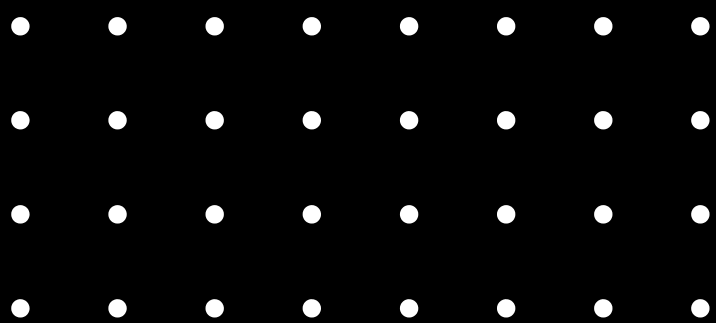
Personaggio principale: Leonardo Da Vinci



EPOCA VITTORIANA

Personaggio principale: Sherlock Holmes





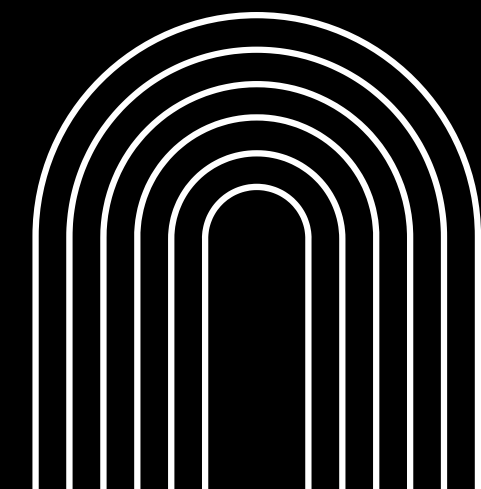
MAPPE INSERITE NEL GIOCO

AMERICA MODERNA

Mappa ambientata ai giorni nostri, negli Stati Uniti d' America più precisamente a Los Demonios: Ispirata ad una normale metropoli moderna (in questo caso Los Angeles).

FUTURISTICA

Mappa ambientata in un futuro distopico chiamata "Youtopia". Ispirato all'estetica di CyberPunk: Invaso da neon, aspetto trasandato e ridondante.



PROBLEMI DEL GIOCO

Il gioco non è ancora finito. Sono presenti le meccaniche principali che permettono il funzionamento, ma sono assenti vari aspetti come le mappe, la storia ed il salvataggio.



COMBATTIMENTO: MOSSE E ABILITÀ



Mad Company adotta un sistema di Combattimento a turni, in cui alleati e nemici si alternano nell'attacco.

Il giocatore ha la possibilità di attaccare normalmente o di utilizzare un'abilità.

Le abilità consumano mana, ma sono più potenti dell'attacco fisico.

Queste variano dagli attacchi magici alla cura dei propri compagni.

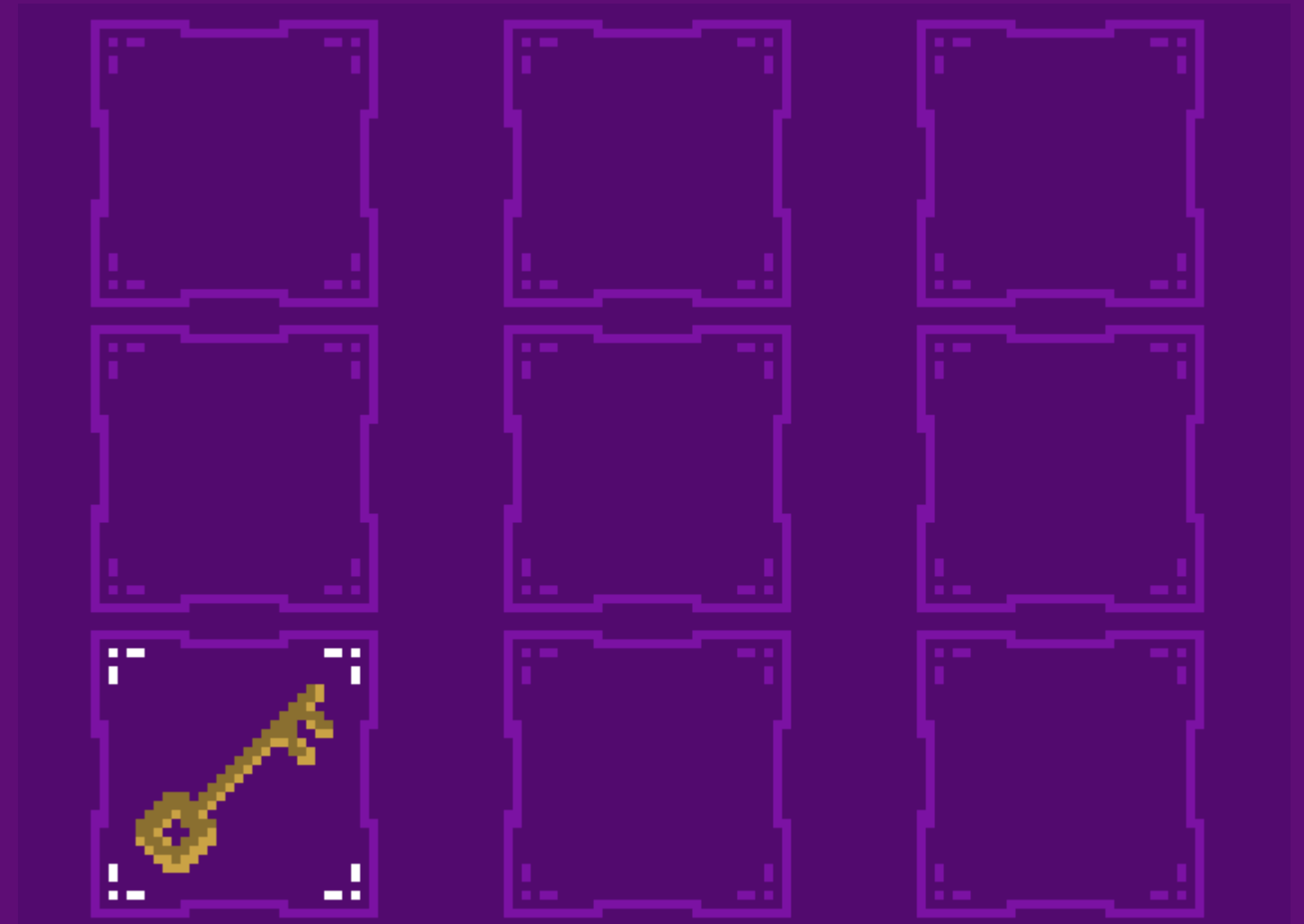
L'abilità più particolare a cui il giocatore ha accesso permette di attaccare utilizzando un mazzo di carte.

Il danno aumenta in base al livello della mano di poker selezionata.

Questa casualità rende più interessante il combattimento a turni, che può diventare molto ripetitivo.

INVENTARIO

In qualunque momento durante il gioco è possibile aprire l'inventario, che contiene oggetti utilizzabili e oggetti chiave, che permettono il progresso all'interno del gioco.

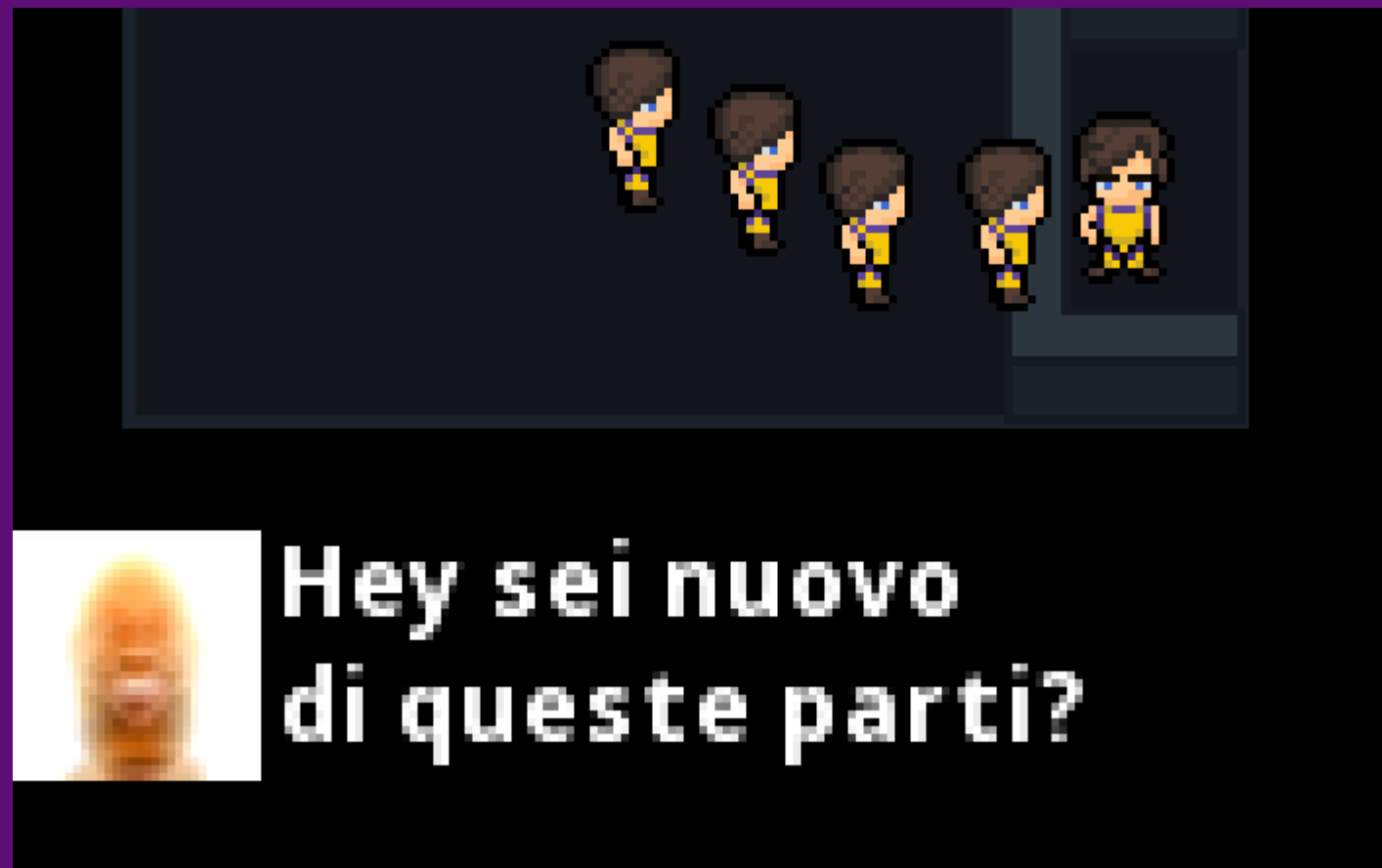




DUNGEON E ALTRE STRUTTURE

La sfida principale che il giocatore affronta all'interno del gioco consiste nei "dungeon", dei labirinti contenenti nemici e puzzle. Una volta raggiunta la fine, il protagonista affronterà un boss, un nemico molto più potente degli altri, ma che combatte senza alleati. Una volta sconfitto, viene sbloccata una nuova isola da esplorare.

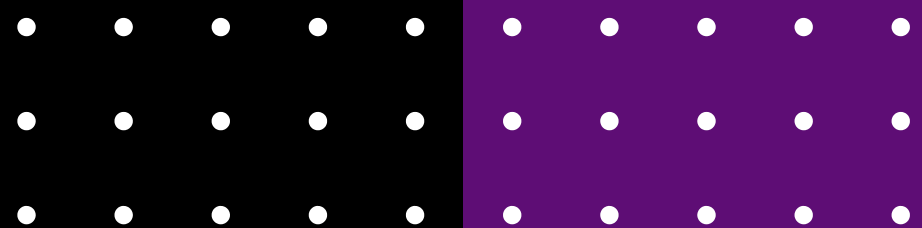
Inoltre, durante il suo cammino il giocatore incontrerà dei negozi, dove potrà comprare o vendere oggetti parlando con i commercianti, ottenendo Equipaggiamenti che lo aiuteranno nella sua avventura.



NPC: DIALOGHI E LOTTE

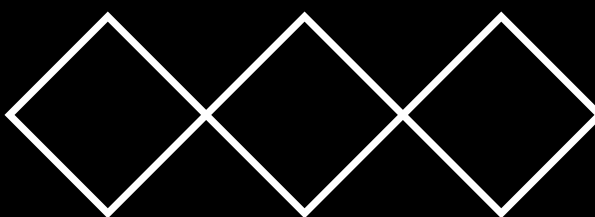
All'interno delle mappe è inoltre possibile incontrare degli NPC (Non Playable Character) che svolgono varie funzioni.

Alcuni forniscono indicazioni o informazioni sul mondo che li circondano, mentre altri aiutano più direttamente il giocatore, come ad esempio i già citati commercianti



CONCLUSIONI

Il gioco non è ancora completo, tuttavia i contenuti attuali permettono comunque godere di un'esperienza
Piacevole e di apprendere le meccaniche fondamentali del progetto



GRAZIE

