

## King of Pirates – Skotty's revenge

Gruppo «Men who sold the world»

- Moderno Iuri
- Disparilordi Emanuele
- Lisciardi Andrea

Ringraziamenti speciali:

- Lisciardi Jonathan Andrea (CG Animator)



*Con supervisione di:*

- Prof. Afefobi Sandro
- Prof. Scurigiorni Pablo

# King of Pirates

1. Documentazione:
  - Idea
  - Strumenti utilizzati
2. Diagramma UML:
  - Classi
3. Sviluppo:
  - Nassau
  - Missioni
  - Scontro a carte





## Documentazione – Organizzare le idee

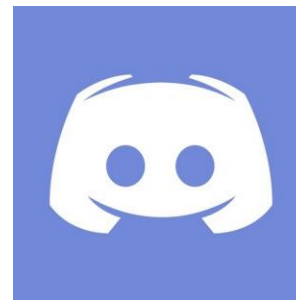
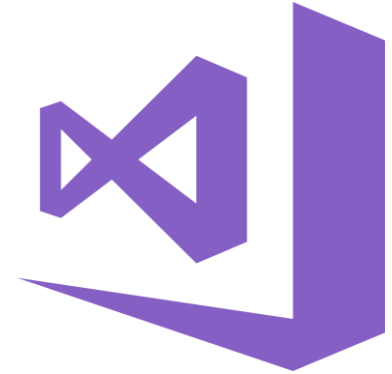
- Brainstorming
- Far combaciare le idee del gruppo
- Abbiamo diviso il gioco in tre parti principali:
  1. Main Hub
  2. Navigazione
  3. Scontri



*La filosofia della torta a strati.*

*La documentazione è risultata fondamentale per la realizzazione del progetto: una volta chiarito il funzionamento del flusso di gioco in (quasi) ogni sua parte, ci ha permesso di procedere con lo sviluppo senza la necessità di apportare importanti cambiamenti, rendendo molto più rapide le fasi successive.*

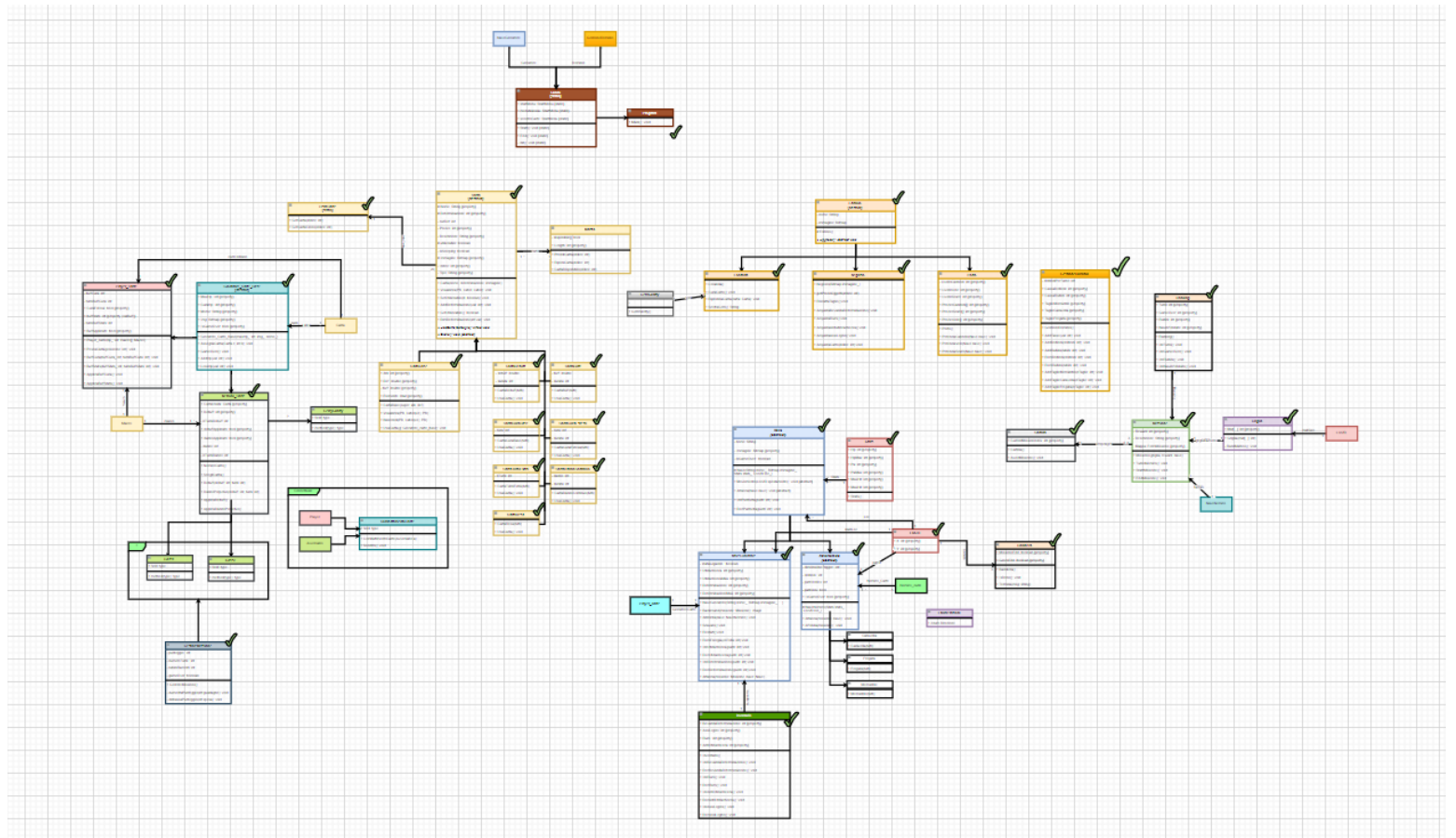
## Documentazione – Strumenti utilizzati



*\* Si ringrazia il «Bardo» di Discord che ci ha fatto compagnia durante i lavori*

# Diagramma UML:

[\(Clicca qui\)](#)





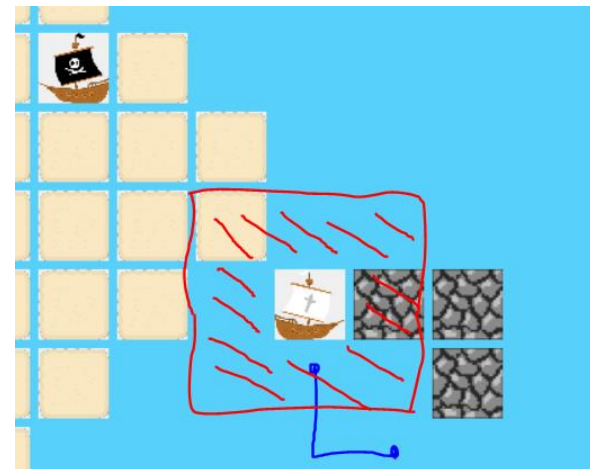
## Sviluppo – Main Hub (Nassau)

- **INN**
  - Posti letto per i pirati
- **SHOP**
  - Negozio oggetti
  - Negozio carte
  - Riscatta taglie ~
- **Porto**
  - Potenziamento nave ~
  - Scelta missione
  - Scelta carte



## Sviluppo – Navigazione (Missioni)

- Griglia mappa (Form Designer)
- HUD
- Tiles (mare, isola, roccia)
- Nemici:
  - Trigger Area
  - Patrol system
  - Abbordaggio (scontri carte)
- Meccanica dello scavo
- Bandiera (fine missione)
  - Ranking system



**MISSIONE COMPLETATA**

**TURNI: 16**

**GAMEOVER: 0**

**RUBINI: 0**

**NAVI AFFONDATE: 0**

**CARTE PERSE: 0**



**RANK A**

Punti azione: 5/5  
Ubriachezza: 0/5  
Determinazione: 5/10  
Punti Vita: 10/20

Doblioni: 1000\$  
Rubini: 0

Scava!

Sopra

Sinistra

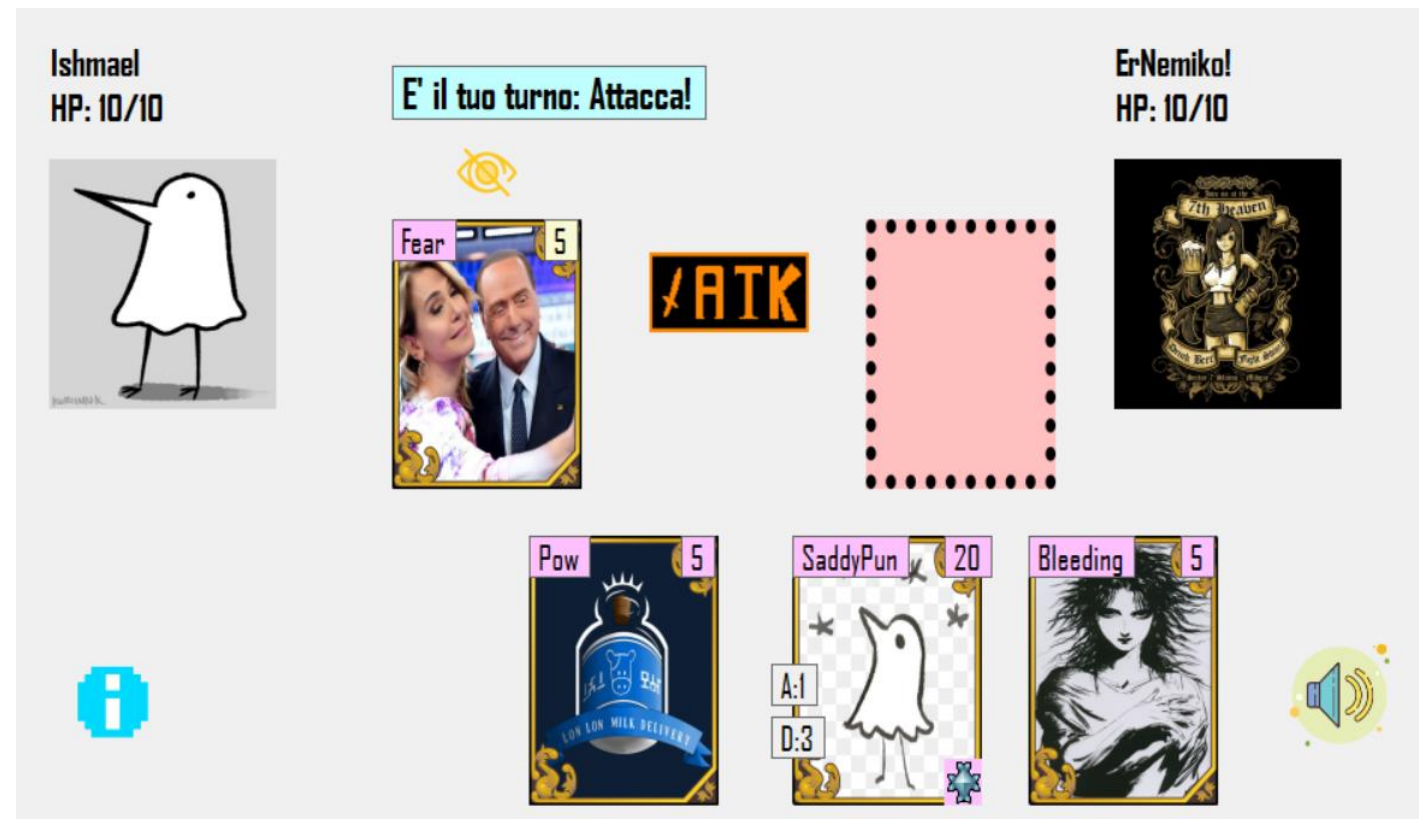
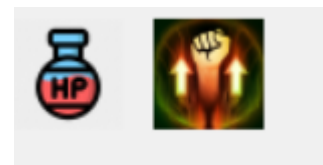
Passa

Destra

Sotto

## Sviluppo – Scontro carte

- Gestione turni
- Carte attacco (ATT; DEF; DET)
- Carte effetto
- Status positivi/negativi





## Contenuti tagliati :<

- Colonna sonora
- Artwork
- Trama
- Level design
- Alcune meccaniche implementate solo parzialmente
- Tatti che perde il traghetto
- Deep Skotty
- Missione sul Piave

*\*Per problemi di tempistiche il gioco non è bilanciato.  
Ci sono bug buffi :>*

