



Watch-out!

Progetto Gruppo 5
5 DS A



Contenuti presentazione

01.

Introduzione

Spiegazione del gioco, nascita dell'idea e logo del gioco.

02.

Sviluppo

Cronologia dello sviluppo del progetto, successione degli eventi.

03.

Deliverable

Prodotti finali del progetto, sito e gioco con alcuni screenshot.

04.

Sprite

Sprite dei personaggi e conclusioni.





Nascita del gioco

L'idea nasce dal voler sviluppare un gioco basato sul tempo di reazione umano, adattandolo ad un gioco stile retrò che riprendesse i vecchi combattimenti del tipo Far West.

Logo

Il logo del gioco, nelle sue due versioni (la prima è presente nella prima slide), presenta un mirino al posto della O, per rappresentare appunto che il gioco è basato sul duello armato.



01.

Nascita progetto

Project charter e
brainstorming di gruppo.

Documentazione

03.

Website Design

Sito sviluppato con HTML e CSS,
contenente il download del gioco.

Sviluppo sito

02.

Programmazione

Il gioco viene
sviluppato in Python.

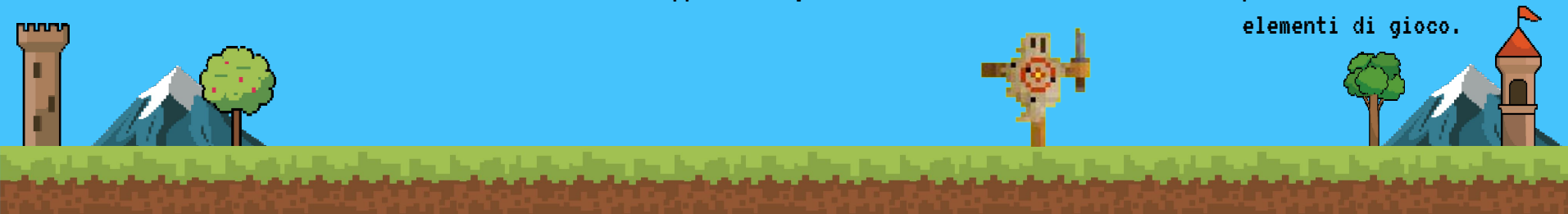
Sviluppo gioco

04.

Parte artistica

Creazione delle varie
pixel art dei vari
elementi di gioco.

Disegno sprite

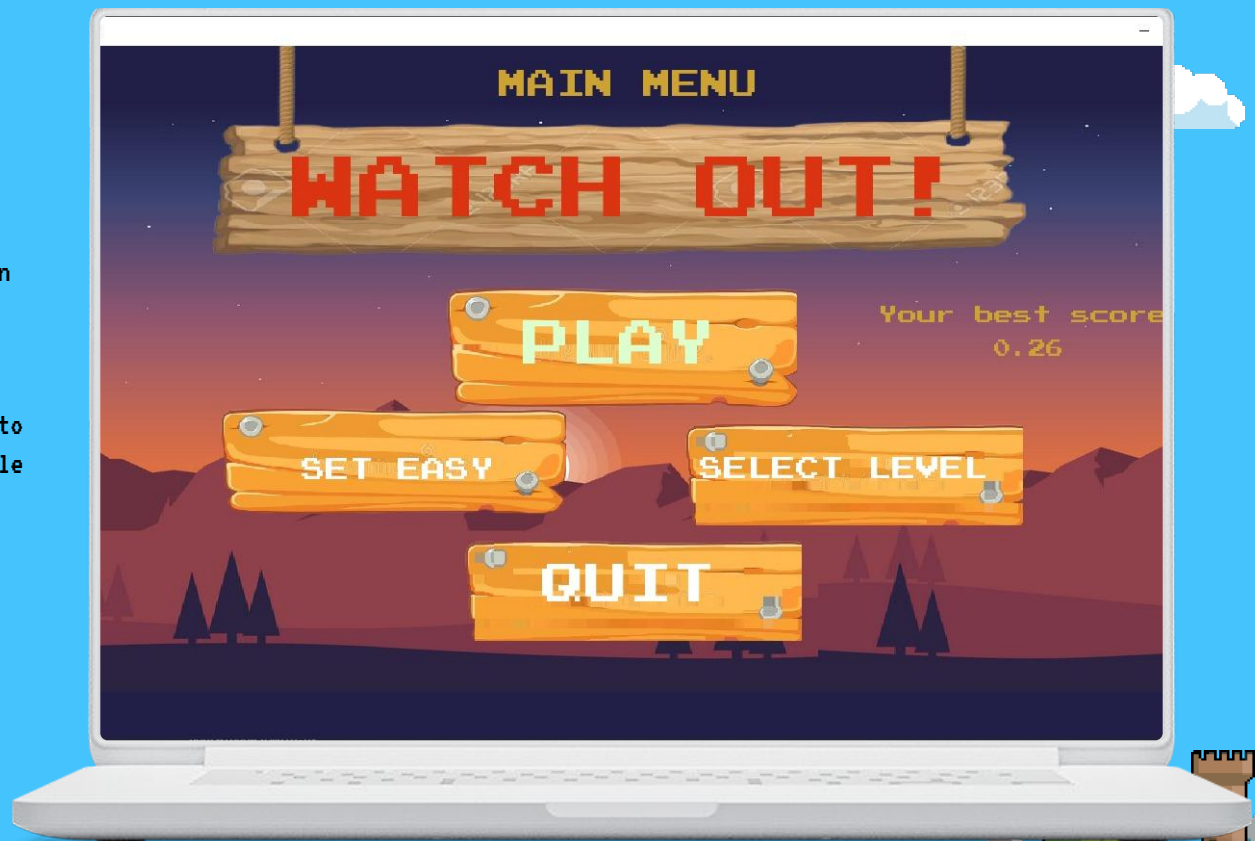


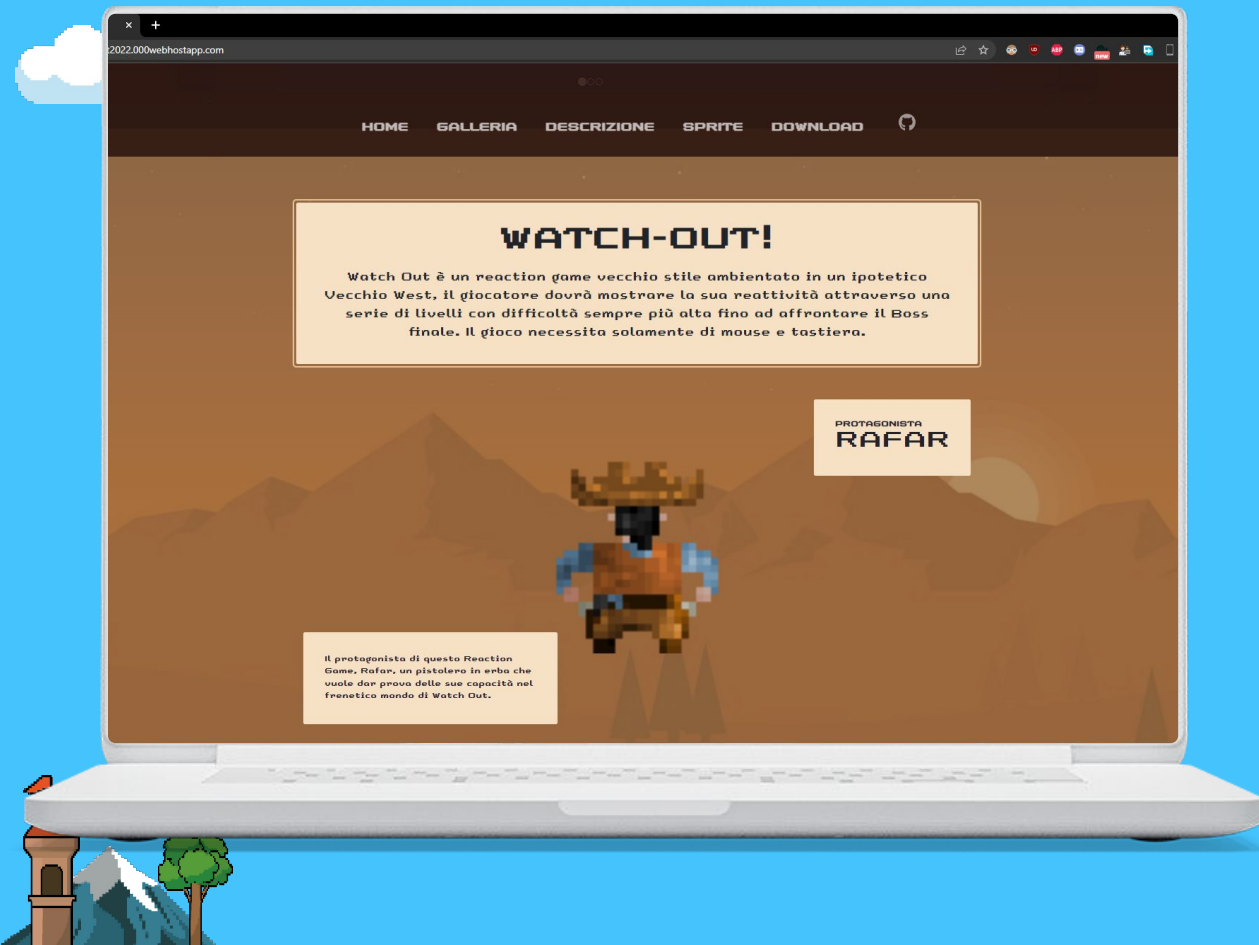
Menu del gioco

Il gioco mantiene lo stile retrò-western anche all'interno del menù, con questa scelta di usare cartelli di legno in stile appunto Far West.

Anche il font rimane lo stesso utilizzato per il logo in modo da mantenere lo stile pixel.

Lo sfondo utilizzato cerca di ricordare una specie di Canyon stilizzato.





Sito del gioco

Il sito del gioco contiene una piccola wiki riguardante i personaggi di Watch-Out! e alcuni screenshot del gioco.

Inoltre è possibile raggiungere la repository di GitHub e scaricare l'installer per poter giocare a Watch-Out! su tutti i sistemi operativi Windows.

Galleria sprite

Rafar



Dummy



Goblin



Franco



rafaR



Gli sprite del gioco sono stati sviluppati con l'aiuto del software Piskel. L'idea dietro il nome del protagonista è stata quella di avere un nome palindromo, in modo da poter sviluppare un boss antagonista in tutto e per tutto.

A pixel art scene featuring a large, white rectangular sign with a black border in the center. The sign displays the text "Fine! :D" in a black, pixelated font. Above the sign, a small, yellow, cross-shaped object with a red center is positioned. The background consists of a bright blue sky with two white, pixelated clouds. In the foreground, there is a green grassy ground with a brown dirt layer below it. On the left, a brown tower with a red flag on top is visible. In the center, a small, green, pixelated character stands on the grass. To the right, another brown tower is present. The background also features blue mountains with white snow-capped peaks and two green trees with red fruit. The overall style is reminiscent of classic 8-bit video games.

Fine! :D