

titolo: float on  
nome autore: Fabio Pugliese  
tavolo di progetto: Everything is mapped  
anno di corso: NTA II  
nome docente: Marcello Signorile

# presentazione

Da piccolo potevo guardare una mappa del mondo e viaggiare con la mente, affascinato da luoghi sconosciuti abitati da gente sconosciuta e usanze a me sconosciute. Crescendo ho smesso di provare lo stesso fascino, sentendo di aver già vissuto il mondo, trovandolo troppo prevedibile.

"float on" è un'avventura ambientata in una specie di "paese delle meraviglie" nel tentativo di rievocare il fascino per l'espplorazione.

meraviglia  
nonsense  
sconosciuto  
anormale  
infantile

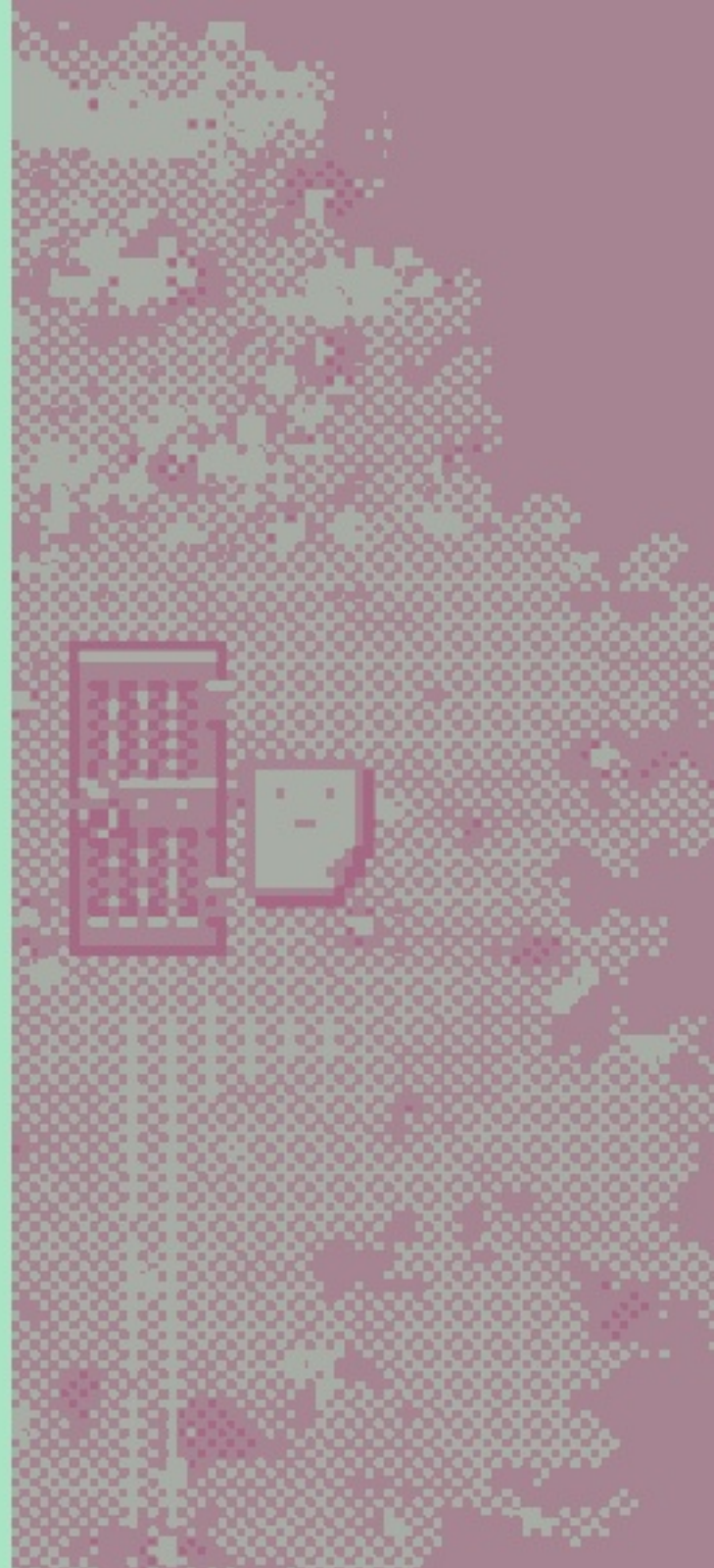


## introduzione

Ho letto diversi articoli e libri durante la fase di ricerca, ma gli unici che hanno DAVVERO colpito la mia attenzione sono stati Flatlandia e l'Atlante delle isole remote che hanno dato il via al tema "mondi sconosciuti" e "fascino per l'esplorazione".

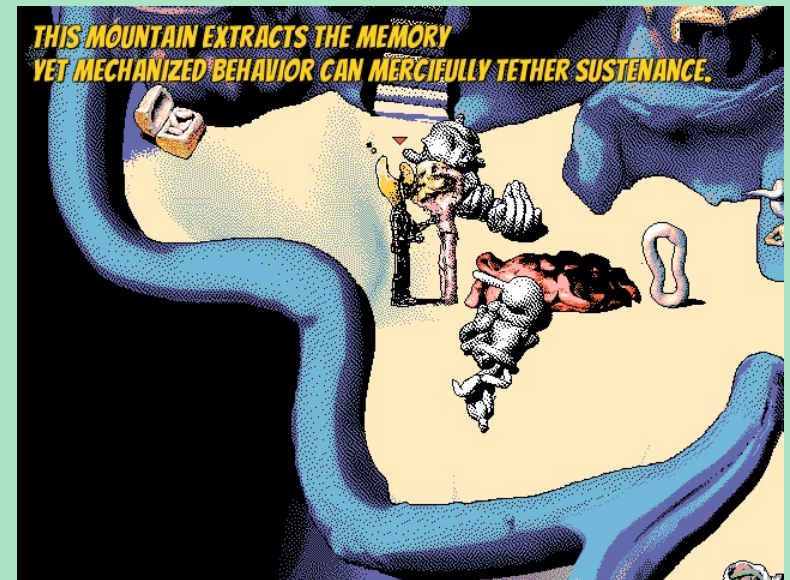
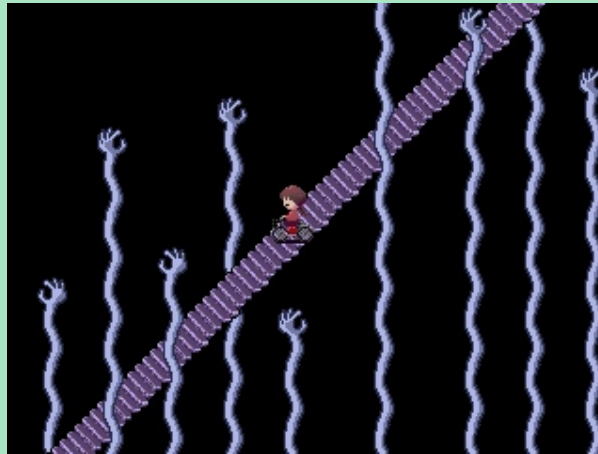
## concept

Ho quindi sviluppato un gioco dove le leggi della logica fallissero nello spiegare il mondo esplorato dal giocatore, per creare un'esperienza nella quale potersi immergere abbandonando le aspettative sul mondo conosciuto, in questo contesto ritenute "dannose", poiché la conoscenza porta all'assenza di curiosità / fascino. Ergo, ho abbandonato la NECESSITÀ di dover essere legato (sempre) alla logica perché è la logica stessa a spiegare il mondo e quindi a renderlo prevedibile.





# moodboard



## sviluppo

L'intenzione iniziale era quella di creare un gioco con Godot, uno strumento gratis e molto potente.

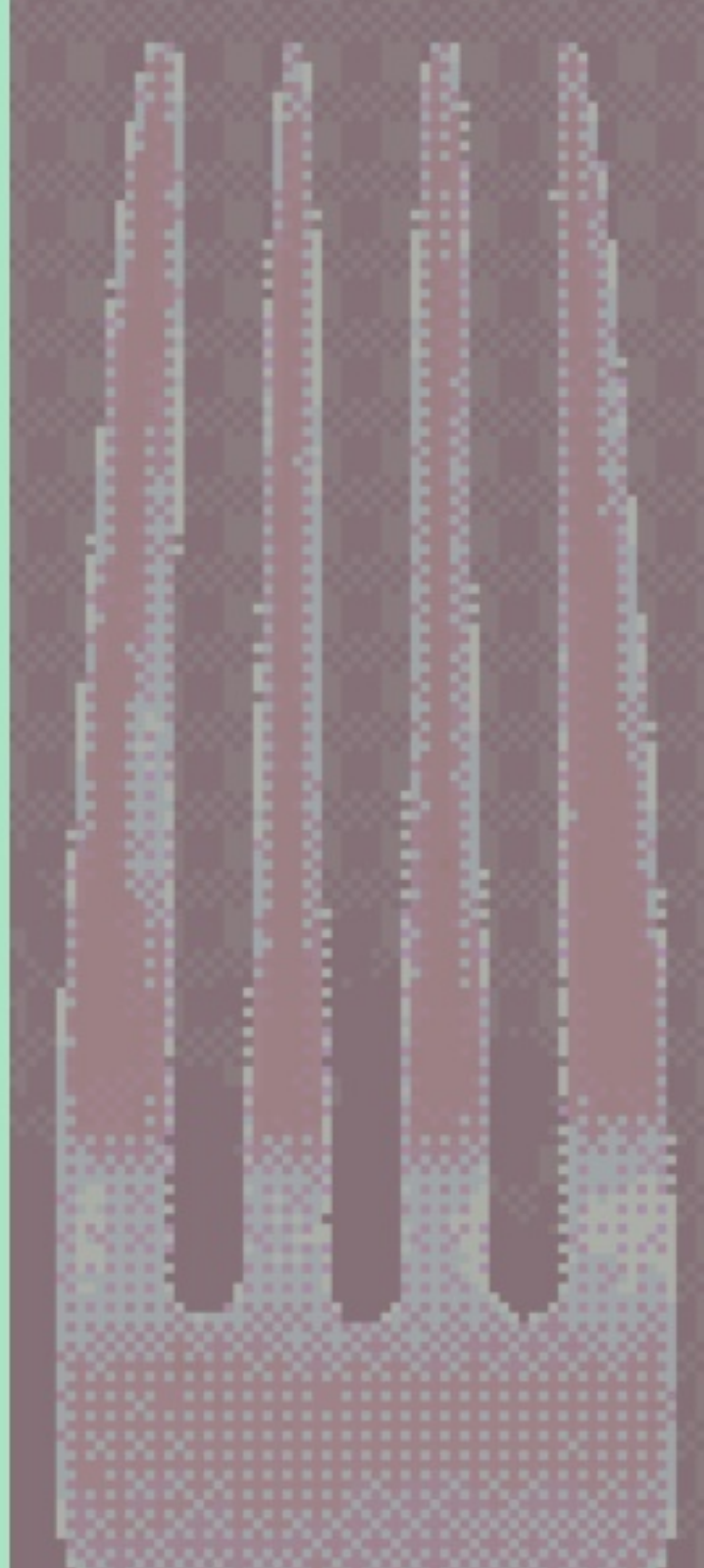
Ho sostituito Godot con RPG Maker 2003 in fase di sviluppo dato che l'ho trovato uno strumento molto più veloce e mirato a quello che volevo ottenere, anche se più limitato. RPG Maker ha diverse funzioni e strumenti a disposizione, godot è un foglio bianco. Inoltre ho già provato diversi giochi fatti con RPG Maker 2003 e quindi conoscevo bene le capacità dello strumento.

Lo sviluppo del gioco è passato innanzitutto per una fase progettuale, su carta, ma sempre solo progettando "a grandi linee" per lasciarmi libertà creativa in fase di produzione.

Molto di quello che avevo ideato in fase di

progettazione è stato tagliato per questioni di tempo, ma dato che la progettazione era solo "superficiale" non è stato difficile riorganizzare il tutto ed ottenere un risultato accettabile (se non migliore dell'originale).

Ho dovuto creare tutta la musica nel gioco per evitare problemi di copyright. Gli assets grafici, se non sono miei, sono presi da wikipedia, con qualche eccezione e sono sempre utilizzati per creare qualcosa di nuovo, ovvero non sono mai "copiati ed incollati".



## scelte estetiche e formali

Nel gioco, la mappa segue sempre (ad eccezione di una zona) uno schema colori basato sul verde e magenta. Questa scelta è stata fatta per dare un'identità all'opera e per rendere la creazione di assets più semplice e veloce.

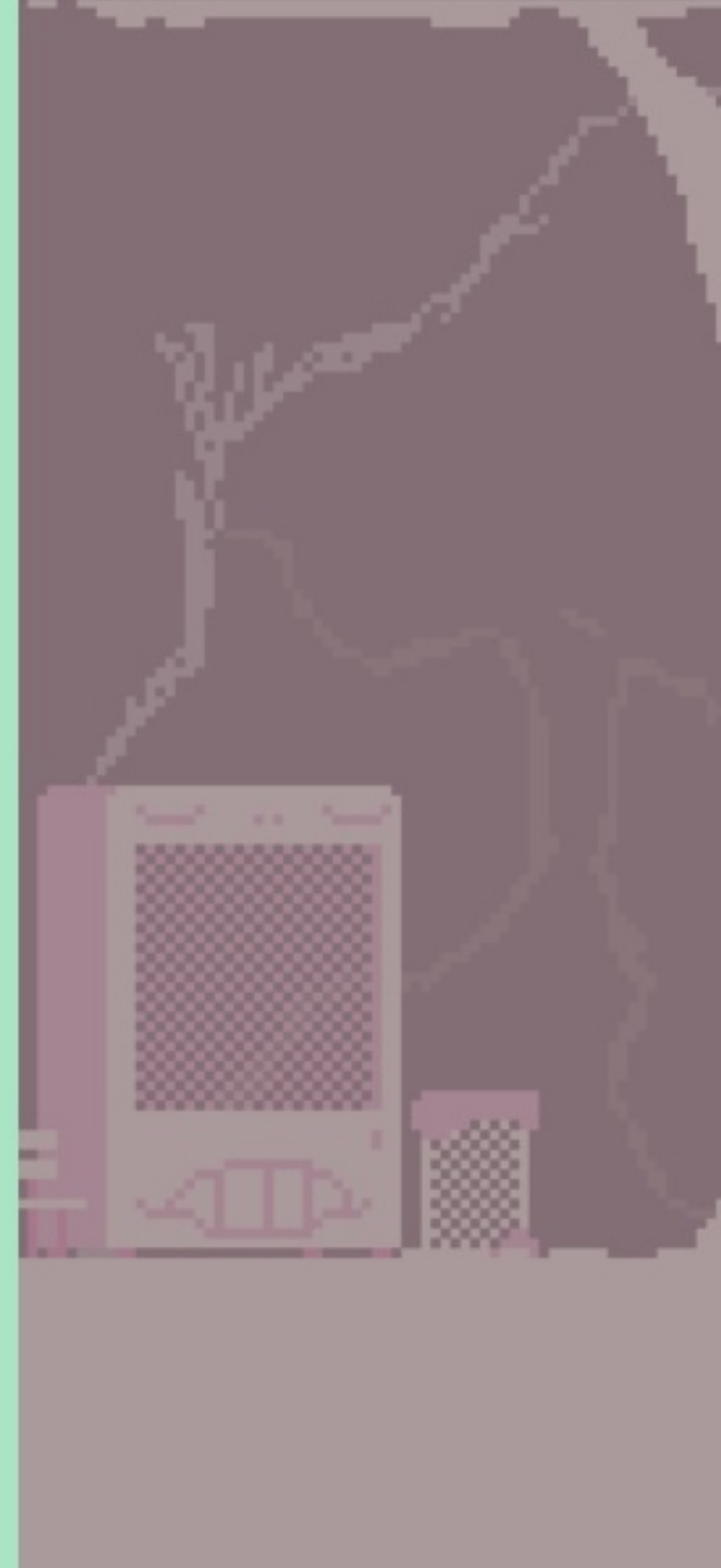
I background non hanno limiti su quali colori possono avere, sono invece limitati nella quantità di colori per non contrastare troppo lo stile della mappa.

Le musiche sono sempre suoni che emergono dall'ambiente (es. vento, onde del mare, gabbiani, cicale..), per sperimentazione e (anche) perché non so comporre musica.

Il gameplay è basato sull'esplorazione e sull'interazione con il mondo, in linea con il tema "fascino per l'esplorazione".

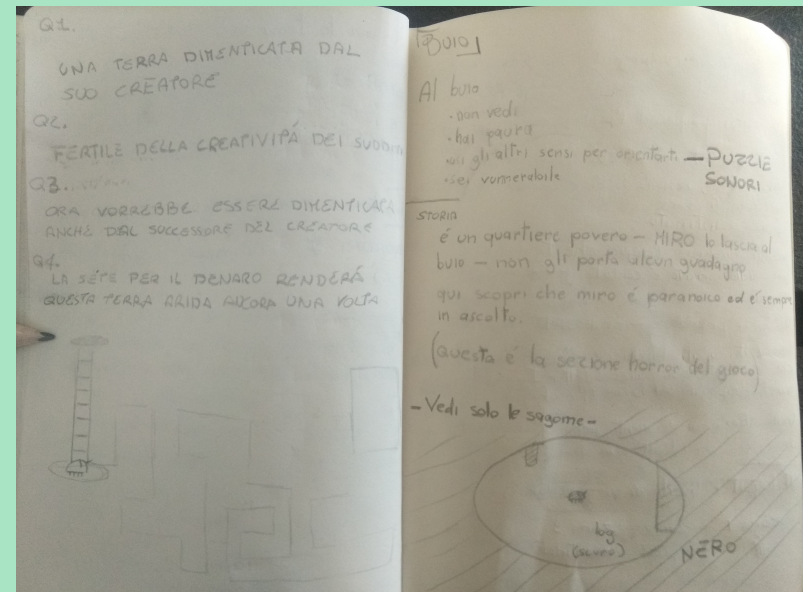
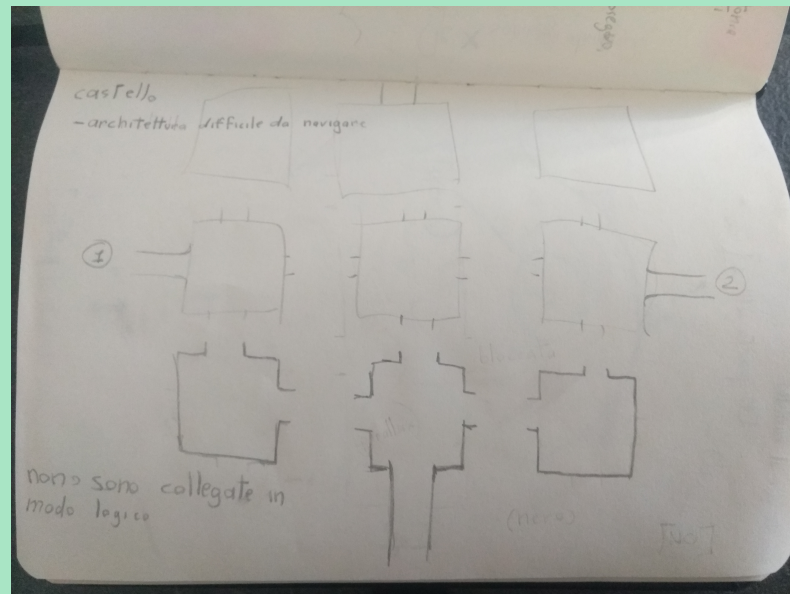
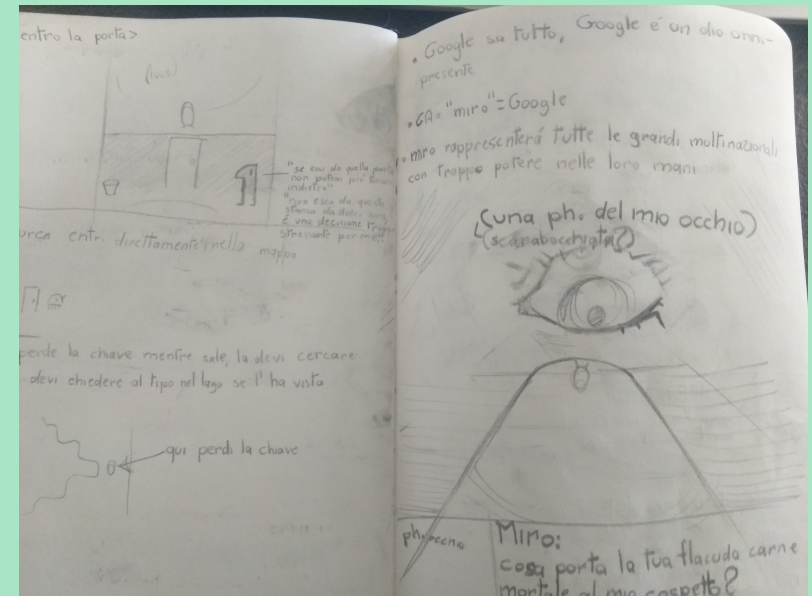
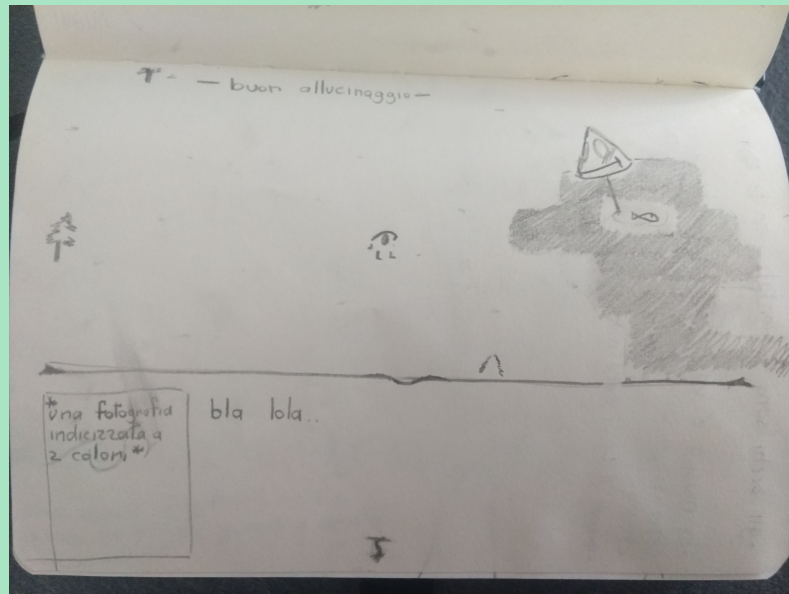
Il "mood" generale del gioco è "bizzarro" ed "inquietante" per preferenze personali.

Non sempre le scelte progettuali sono motivate: per gusti personali preferisco opere che bilanciano la logica al "gut feeling" e questo era il progetto perfetto per mettere alla prova questa convinzione.

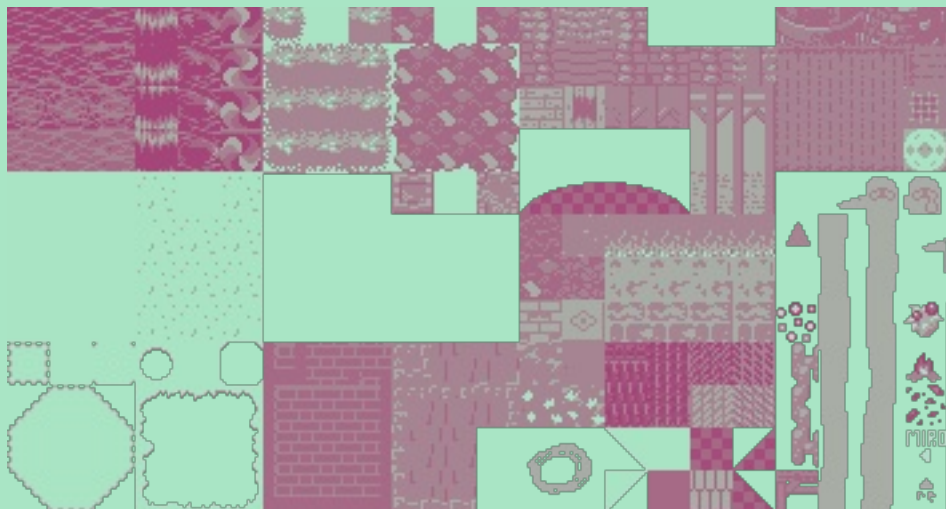
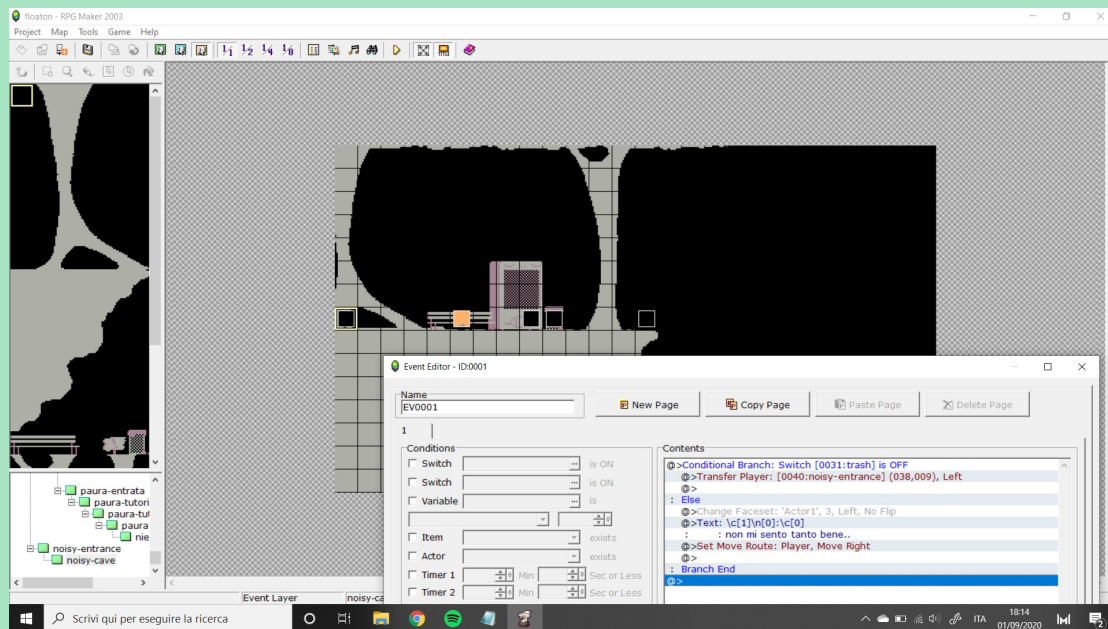




# dettagli grafici e/o fotografici del progetto







# documentazione fotografica del progetto

