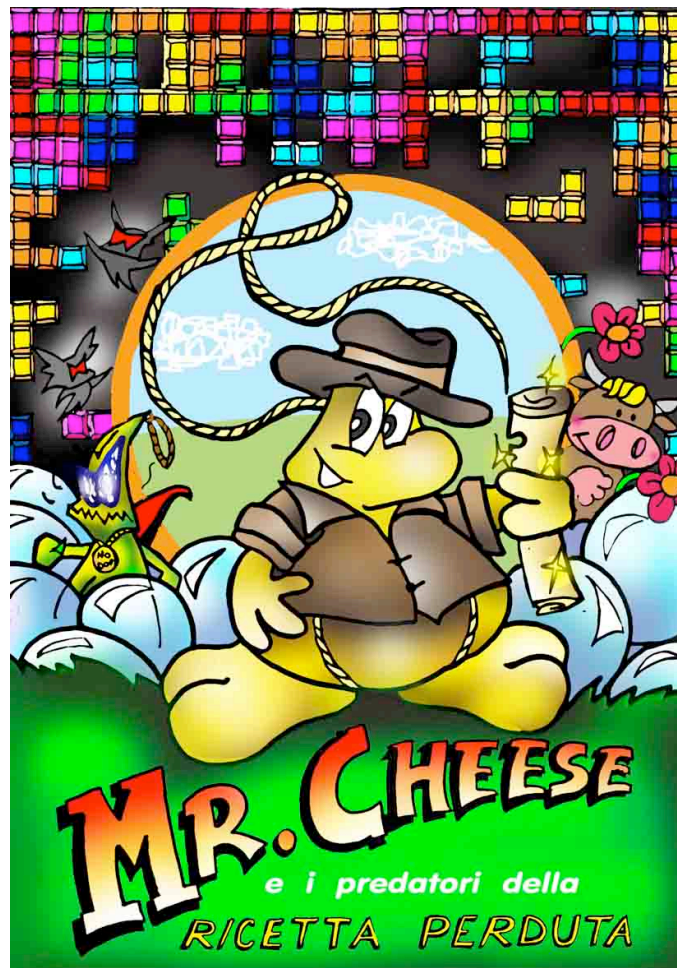


**Consorzio Tutela  
Provolone Valpadana**  
D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



Oggetto: **sceneggiatura videogioco MISTER CHEESE**



# Consorzio Tutela Provolone Valpadana

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



## MISTER CHEESE

### E I PREDATORI DELLA RICETTA PERDUTA

Di seguito viene definita la sceneggiatura del videogioco in oggetto, definendone scopi, modalità e contenuti essenziali.

Pur salvaguardando la struttura principale nonché gli scopi, i parametri di funzionamento del gioco potranno essere rivisti e modificati durante la realizzazione, al fine di portare migliorie sul piano didattico, tattico e più strettamente ludico, nonché eliminate e/o modificate alcune sezioni (sottogiochi).

Si intende quindi che alcune parti della sceneggiatura di seguito specificata potranno subire modifiche anche a fronte dei test di funzionalità e giocabilità.

#### **1. Scopi del progetto**

Il progetto si propone la riscoperta dei valori culturali dell'alimentazione, con riferimento specifico al latte e ai suoi derivati e in particolare al formaggio Provolone Valpadana D.O.P., attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie.

#### **2. Contenuti del progetto**

- Conoscenza del patrimonio gastronomico italiano
- Recupero delle tradizioni sia nazionali che locali legate all'alimentazione
- Conoscenza del marchio D.O.P. e diffusione sul territorio nazionale dei prodotti D.O.P.
- Sviluppo delle abilità informatiche sia nello svolgimento del gioco che nelle visite al Sito.
- Interazione tra apprendimento e divertimento considerando che la soluzione degli enigmi proposti dal gioco presuppone conoscenze specifiche.
- Potenziamento e valorizzazione della creatività individuale e di gruppo per l'ideazione di nuove stanze / situazioni / ambienti / rebus / enigmi.

# Consorzio Tutela Provolone Valpadana

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



## 3. Cronologia progetto

Il prodotto si sviluppa in 2 fasi:

- 3.A) la prima fase in cui viene rilasciato il videogioco, in seguito specificato, completo e giocabile e del relativo sito internet.  
Il videogioco verrà distribuito a livello nazionale, mediante pubblicazione all'interno di riviste leader di settore (videogiochi per PC).
- 3.B) la seconda fase in cui le 10 sceneggiature risultate migliori vengono inserite nel gioco.  
Tale invito, indirizzato agli studenti delle scuole medie, oltre le ultime classi delle elementari e le prime delle superiori, prevede l'ideazione di uno spezzone del videogioco (tipicamente un ambiente).  
Le migliori sceneggiature verranno selezionate da apposita commissione, ed utilizzate per la realizzazione di un upgrade del videogioco.  
Le classi vincitrici del concorso "sceneggiature" saranno identificate con cartelli grafici all'interno del gioco.  
Tale videogioco così completato verrà distribuito mediante download dal sito [www.mistercheese.it](http://www.mistercheese.it)

## VIDEOGIOCO

### 4. Configurazioni di utilizzo:

**Piattaforma:** PC;  
**Sistemi operativi:** WIN 98, 2000, XP Home e Professional  
**Supporto:** CD Rom – download da apposito sito internet  
**Scheda grafica:** accelerata 3D con almeno 16 Mb Ram – Compatibilità con DirectX 8.1  
**Risoluzione Video:** selezionabile 800x600 - 1024x768  
**Utilizzo di tastiera e mouse**

## 5. Interfaccia

L'interfaccia di gioco user-friendly prevede l'utilizzo della tastiera (a cui si aggiunge il mouse in alcune allocazioni) ed è concepita per permettere una fruizione semplice, considerando che il gioco verrà utilizzato anche da bambini.

Su schermo si vede centralmente la finestra dell'ambiente di gioco  
Negli angoli vi sono i comandi di controllo del gioco

# Consorzio Tutela Provolone Valpadana

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



[carica partita – collegati ad internet – esci]

(è prevista la possibilità di avere il salvataggio automatico della partita ad intervalli di tempo programmati)

[i parametri di gioco (punteggio – livello energia - ecc)]

[inventario con lista oggetti trovati a scorrimento]

[manuale informazioni]

[opzioni]

[credits]

## 6. Collegamenti internet

Il prodotto prevede la possibilità di interfacciarsi ad un apposito sito WEB permettendo la registrazione del giocatore e lo scarico del punteggio in modo automatico.

Il programma, dopo aver premuto apposito tasto, provvede a collegarsi al sito internet [www.mistercheese.it](http://www.mistercheese.it) e, dopo aver effettuato la registrazione del giocatore utilizzando un nickname univoco, provvede allo scarico automatico del punteggio ed all'inserimento dello stesso nella classifica dei giocatori.

Al fine di differenziare l'età dei giocatori ed avere, come previsto dal regolamento del concorso allegato al videogioco, due diverse classifiche differenziate per età, verrà richiesta al giocatore la classe scolastica frequentata.

Verrà inoltre richiesto al giocatore anche una password di controllo che permetterà ai gestori del concorso di identificarlo.

Non saranno invece richiesti dati personali quali nome , cognome ed indirizzo , al fine di preservare la privacy del giocatore.

Inoltre in modo da evitare contestazioni e possibili addebiti riguardanti collegamenti internet impropri, il gioco potrà effettuare lo scarico del punteggio solo in presenza di un collegamento internet già in corso.

## 7. Scopo del videogioco

Nel videogioco il personaggio principale, rappresentato da un simpatico e paffuto provolone, percorre vari ambienti incontrando sulla sua strada difficoltà di ogni tipo.

Lo scopo del gioco è quello di trovare all'interno di tale percorso, che dovrà essere svolto per intero, una serie (circa 50) di punti interrogativi selezionando i quali si accede a dei quiz.

Sia le domande (quiz) che le possibili risposte (3) si presenteranno in 3D. Il giocatore dovrà selezionare le risposte facendo "entrare" il testimonial nell'oggetto "risposta". Ad ogni risposta esatta il giocatore otterrà una "parola" che compone la Ricetta di cui al titolo del videogioco.

Quanto tutta la ricetta sarà composta il giocatore avrà terminato il gioco.

Le domande dei quiz saranno prese in modo casuale da un database.

# Consorzio Tutela Provolone Valpadana

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



Disseminati lungo tutto il percorso si trovano degli oggetti di varia natura che dovranno essere raccolti.

Si troveranno quindi bottiglie di latte che incrementano il punteggio, diamanti DOP che forniscono ENERGIA al personaggio, oggetti di varia natura indispensabili per risolvere alcune fasi del gioco.

Elemento centrale del gioco è la fattoria nella quale il personaggio dovrà, utilizzando elementi già inseriti e oggetti rinvenuti in altre locazioni, compiere tutte le lavorazioni necessarie per produrre il PROVOLONE VALPADANA.

Sono inoltre sparsi in tutto il gioco una serie di sottogiochi che richiamano volutamente alcuni giochi ARCADE più famosi.

Tali sottogiochi sono indispensabili per il proseguimento del percorso, permettono inoltre una maggiore longevità del videogioco e la possibilità di differenziare il punteggio a parità di percorso svolto e di quiz risolti.

Il giocatore potrà infatti, una volta terminato il percorso, ricominciare e/o entrare in un salvataggio precedente al fine di ottenere un punteggio maggiore.

La classifica generale non dovrà, infatti, tener conto del tempo impiegato per arrivare alla fine del percorso ma solo del punteggio realizzato.

Il giocatore potrà in ogni momento partecipare al concorso, collegandosi automaticamente al sito [www.mistercheese.it](http://www.mistercheese.it) cliccando su apposito tasto all'interno del videogioco.

## **8. CARATTERISTICHE TECNICHE BASE**

Engine 3D Realtime con gestione base della dinamica per spostamento oggetti, eventuale slittamento sui pendii, gestione collisioni;

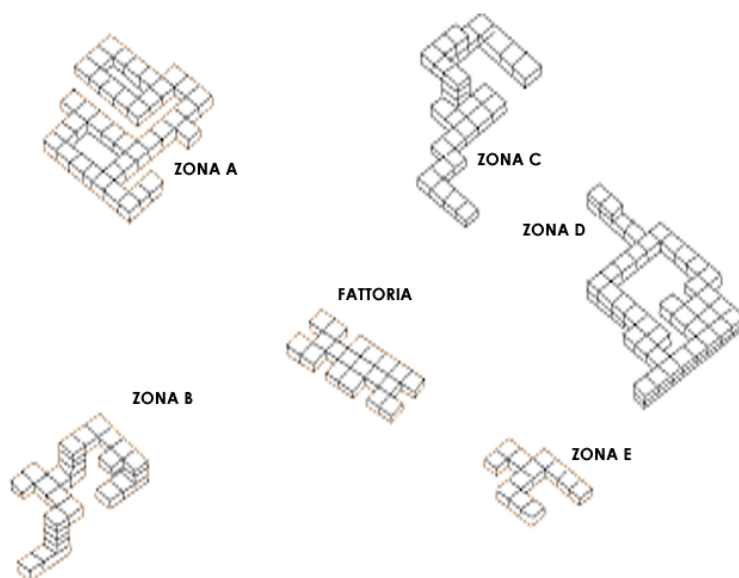
- Gestione della telecamera posta alle spalle del personaggio principale o in posizione isometrica come già utilizzata in tutti gli ultimi videogiochi indirizzati ad un pubblico giovanissimo;
- Massima compatibilità con schede grafiche anche non recenti
- La grafica sarà giocosa ed accattivante senza divenire necessariamente fumettistica

## **9. Ambientazione**

L'ambientazione è suddivisa in varie locazioni.

# Consorzio Tutela Provolone Valpadana

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



(SCHEMA INDICATIVO)

Il percorso sarà composto da un livello centrale che avrà come tema la fattoria. In tale ambiente, che conterrà elementi tipici della fattoria quali: mucche, galline bidoni di latte, fienili ecc., il giocatore dovrà "produrre" il Provolone Valpadana, mediante apposite attrezzature (pentoloni, serbatoi ecc.).

Alcuni elementi necessari alla produzione ("caglio magico", mestoli ecc.) si troveranno nascosti in altri ambienti all'interno del videogioco.

Il giocatore dovrà quindi ritrovarli, capirne l'utilizzo e tornare alla fattoria per utilizzarli.

A questo livello centrale sono collegati a raggiera altri livelli ognuno composto da circa 10 ambienti interattivi

Ad esclusione dell' ambiente LA FATTORIA, le ambientazioni comprenderanno una serie di enigmi composti da leve che aprono/chiodono botole, oggetti da spostare per saltarci sopra, per aprire varchi nascosti, per abilitare piattaforme semoventi, ascensori, elementi contestualizzati nell'ambiente che se avvicinati tendono a danneggiare il protagonista (es. vespe, ragni, muffe, insetti)

I 10 ambienti della fase 2 (concorso sceneggiature) di cui alla lettera 3B) verranno inseriti come ulteriore "raggio" di tale struttura (zona E).

Elementi interattivi possibili:

- Piattaforme semoventi, anche abbinate ad una risposta esatta o a una leva da azionare
- Emittitore di particelle (da una fonte possono arrivare dei colpi contro il protagonista)
- Trappole
- Leve per aprire varchi/porte
- Casse da rompere

# Consorzio Tutela Provolone Valpadana

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



Rocce da far rotolare  
Oggetti da spostare e/o su cui saltare

## **10. Musica ed effetti sonori**

E' prevista una serie di musiche di sottofondo.  
Non è previsto il parlato.  
Saranno inseriti inoltre una serie di effetti sonori attinenti le fasi del gioco.

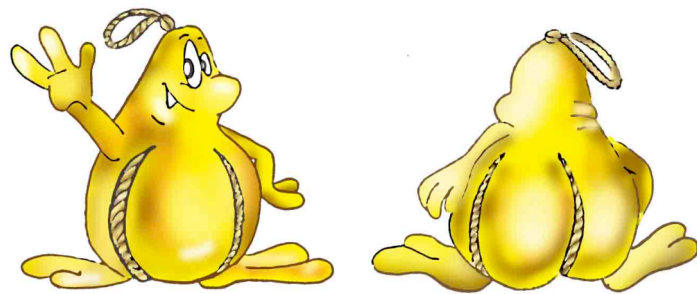
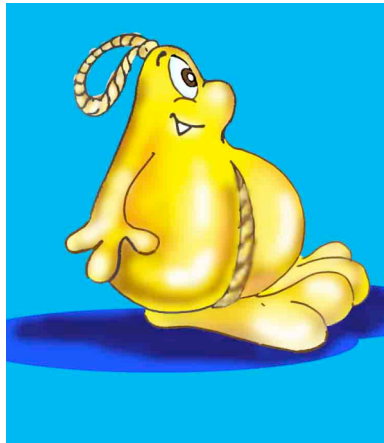
## **11. Personaggi**

Personaggio interprete:  
Provolone Valpadana  
Azioni: cammina  
salta  
si gonfia e vola  
si sgonfia e scende  
corre  
prende gli oggetti

Versione special (es. con i pattini – zainetto jet)



**Consorzio Tutela  
Provolone Valpadana**  
D.M. 26 aprile 2002 n. 62174





# Consorzio Tutela Provolone Valpadana

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



Nemici animati in grado di camminare e o colpire:  
antagonista principale (tipo forma formaggio mal riuscita che interagisce con il protagonista ostacolandolo)



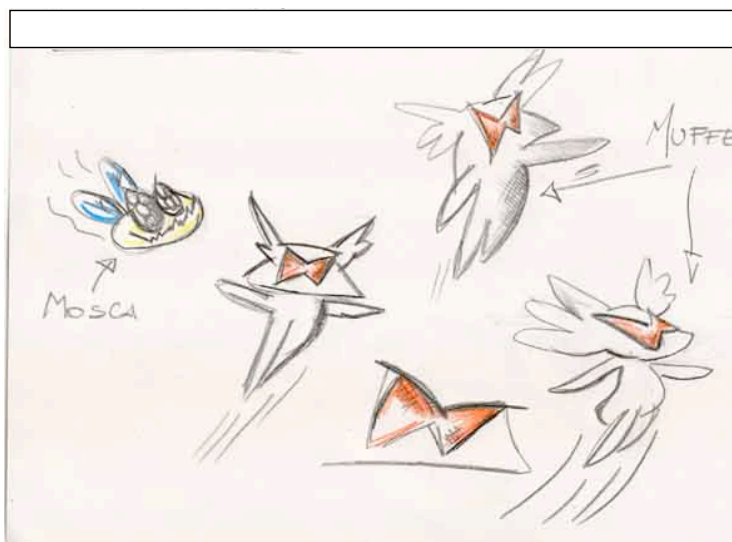
**Consorzio Tutela  
Provolone Valpadana**  
D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



4-5 tipi con forme differenti (muffe, ragni, ecc.)

# Consorzio Tutela Provolone Valpadana

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



## 12. **Longevità del protagonista**

Il protagonista è caratterizzato da una quantità di energia indicata da un apposito strumento sull'interfaccia.

Tale energia si incrementa catturando i "diamanti DOP" e diminuisce sia con il tempo che quando intervengono situazioni sfavorevoli, quali contatto con nemici, contatto con elementi pericolosi ecc.

Non esiste il concetto di "vita persa" ma quando il livello di energia finisce il personaggio si ritrova in una precedente locazione del gioco.

## 13. **Istruzioni**

In ogni momento è disponibile un semplice manuale consultabile cliccando l'apposito tasto.

## 14. **Storia**

# Consorzio Tutela Provolone Valpadana

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



Il gioco ha inizio nella zona centrale: LA FATTORIA:

Il personaggio gira nei prati raccogliendo punti.  
Ci sono mucche che pascolano.

## AZIONI DA SVOLGERE NELLA FATTORIA:

### **15. GESTISCI LA FATTORIA**

*SOTTOGIOCO  
RIUNISCI LE GALLINE*

Il personaggio deve, in un determinato tempo, portare un gruppo di galline dentro il pollaio. In pratica il personaggio muovendosi controlla le galline che tendono ad allontanarsi da lui. Occorre evidenziare che non è necessario un motore di Intelligenza artificiale per la gestione le galline, dato si può prevedere che il loro movimento è determinato dalla sola vicinanza del personaggio e dalla gestione delle collisioni con le altre galline.

### **16. RACCOLTA LATTE**

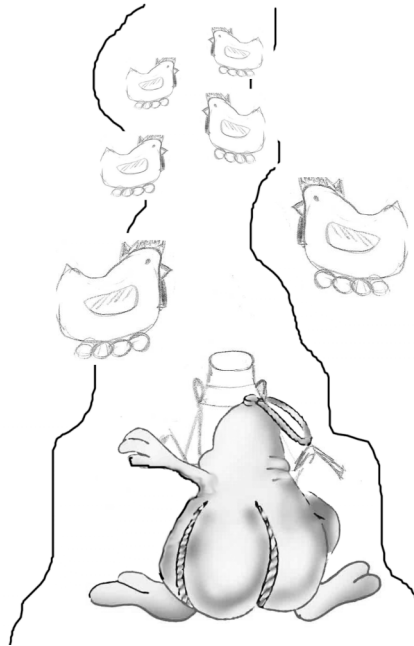
Il personaggio raggiunge un fabbricato che contiene una serie di tipici bidoni del latte.

*SOTTOGIOCO  
CORSA CON IL LATTE*

Il personaggio visto da dietro deve trasportare il bidone del latte in un determinato tempo, con una carriola da rinvenire in altra zona del gioco, evitando simpatiche galline motorizzate. Se ce la fa nel tempo determinato conquista punti e la facoltà di rispondere ad un quiz.

# Consorzio Tutela Provolone Valpadana

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



## *SOTTOGIOCO DISPONI I BIDONI*

Il giocatore dovrà sposare i bidoni in una specie di labirinto fino a posizionarli in uno spazio apposito.

### **17. PREPARAZIONE CAGLIATA**

Il personaggio deve versare il caglio e il siero innesto che ha trovato in altra posizione come pozione magica.

Ora nella tinozza abbiamo la cagliata

### **18. RAFFREDDAMENTO CAGLIATA**

La cagliata deve essere tenuta a 52 °C

# Consorzio Tutela Provolone Valpadana

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



## *SOTTOGIOCO RAFFREDDAMENTO*

Il pentolone con la pasta del formaggio si sta scaldando.

Il giocatore dovrà controllarne la temperatura facendo scoppiare dei palloncini pieni d'acqua, che compaiono automaticamente, utilizzando un lanciarazzi (tale oggetto dovrà essere prima rinvenuto in altro ambiente).

Quando un palloncino esplode, l'acqua va sotto il pentolone raffreddandolo.

Il giocatore dovrà controllare la temperatura indicata in un termometro facendo scoppiare i palloncini vicino o lontano dal pentolone.

Il gioco è a tempo.

## **19.SALATURA**

### *SOTTOGIOCO SALATURA*

In un recipiente basso ci sono una serie di forme lunghe e cilindriche  
Il personaggio dovrà controllare che la salatura sia uniforme

Infatti man mano che passa il tempo la parte immersa diventa rossa ed il personaggio dovrà rivoltare le forme che dal bianco iniziale devono diventare gialle

Il cattivo interferisce andando a girare a caso le forme

Quando tutte le forme sono uniformemente gialle il livello è completato.

**Consorzio Tutela  
Provolone Valpadana**

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



**20. STAGIONATURA**

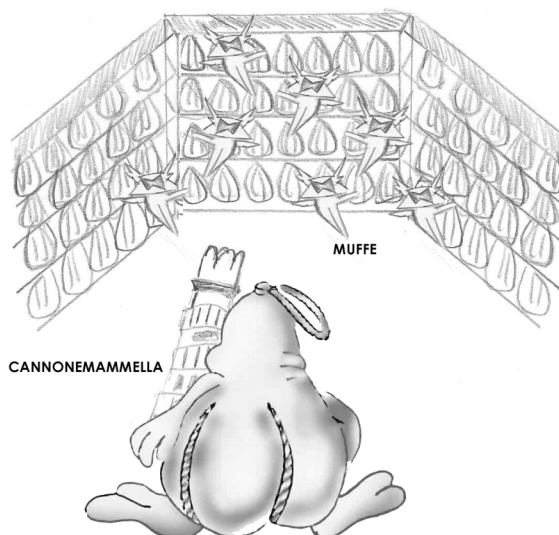
*SOTTOGIOCO  
STAGIONATURA*

In un ampio ambiente sono immagazzinate un grande quantità di forme da stagionare

Il personaggio dovrà, utilizzando un "cannonemammella" insieme ai caricatori rinvenuti sul percorso, sparare alle "MUFFE" che svolazzando stando attento a non colpire le forme. Il gioco è a tempo e non dovranno essere rovinate + di un numero di forme prefissate.

# Consorzio Tutela Provolone Valpadana

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



## 21. ALTRE LOCAZIONI

Gli altri ambienti sono caratterizzati da una grafica da definire.

Disseminati in questi ambienti si trovano molti oggetti, punti che andranno raccolti per incrementare il punteggio oltre ai diamanti DOP che aumentano il livello di energia del protagonista.



# Consorzio Tutela Provolone Valpadana

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



Sparsi in questi ambienti si trovano svariati oggetti che andranno utilizzati in determinate situazioni e che sono indispensabili per completare le operazioni nella fattoria.

Tra questi oggetti vi sono:

CANNONEMAMMELLA

CARICATORI PER IL CANNONE

IL CAGLIO ed i SIERO MAGICO x la cagliata

LA CARIOLA

IL TELECOMANDO

CELLA DI ENERGIA

Sparsi nelle zone A B C e D si trovano vari sotto-giochi a livelli da risolvere:

## SOTTOGIOCHI

### 22. MEMORY (PIU' LIVELLI)

In una scacchiera 3D si trovano una serie immagini doppie.

Il protagonista dovrà, selezionandole, accoppiarle per eliminarle

Il gioco è a tempo.

## Consorzio Tutela Provolone Valpadana

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



### 23. PUZZLE BOLLE (PIU LIVELLI)

Il giocatore si trova di fronte ad una parete composta da vari tipi di oggetti posti in modo apparentemente casuale.

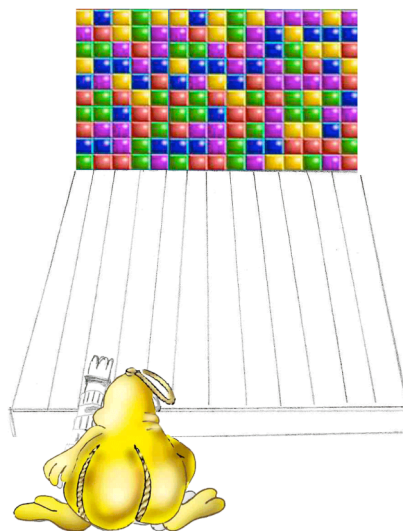
Utilizzando il "cannonemammella" dovrà colpire la prima fila di oggetti eliminandoli.

Lo scopo è quello di eliminare tutti gli oggetti.

Saranno tuttavia eliminati solo gli elementi che si trovano in gruppi di tre orizzontalmente o verticalmente.

Quando questi elementi vengono eliminati quelli sovrastanti scendono occupandone le posizioni.

Al termine del gioco si avrà accesso ad un quiz.



### 24. SOTTO GIOCO PERCORSO A TRABOCCHETI (PIU LIVELLI)

Il giocatore si trova in un corridoio

Per poter proseguire dovrà superare questo corridoio

Il pavimento è formato da mattonelle con inciso dei simboli e delle lettere.

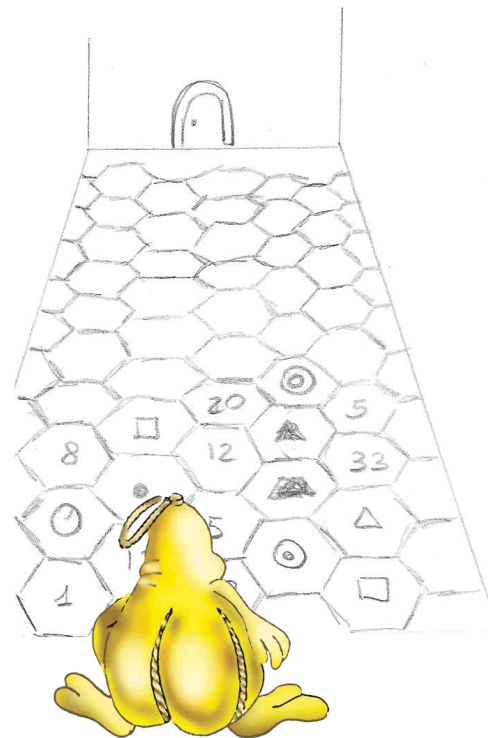
Questi simboli rappresentano degli enigmi.

Il giocatore deve saltare sulla mattonella giusta altrimenti perde energia .

Gli enigmi sono di vari tipi e si riferiscono ad esempio ad associazioni logiche .

# Consorzio Tutela Provolone Valpadana

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



## 25. SOTTOGIOCO SPECCHI (PIU LIVELLI)

Il giocatore trova in un ambiente con specchi ruotabili, ostacoli vari e un cannone laser. Dopo averlo azionato, utilizzando una cella energia trovata altrove, deve far ruotare gli specchi in modo da dirigere il raggio che demolisce gli ostacoli fino alla loro completa eliminazione. Il gioco a tempo.

## 26. SOTTOGIOCO RADIO COMANDO ( 1 livello)

Il giocatore si trova in un ambiente senza la possibilità di proseguire. Per farlo dovrà azionare una leva utilizzando un piccolo elicottero usando un telecomando trovato altrove e posto nell'inventario.

## 27. POZZO

**Consorzio Tutela  
Provolone Valpadana**

D.M. 26 aprile 2002 n. 62174



Il personaggio deve saltare in un pozzo per recuperare un PUNTO INTERROGATIVO  
Per poter uscire deve saltare su una serie di massi posti nel pozzo evitando una serie di trabocchetti.

28.POZZO 2

Il personaggio per recuperare un PUNTO INTERROGATIVO salta in un pozzo ma per uscirne dovrà utilizzare una bombola di aria e gonfiarsi fino a volare via.

Negli ambienti rimanenti saranno utilizzati, rivisitandoli, vecchi giochi di abilità.

**Consorzio Tutela  
Provolone Valpadana**  
D.M. 26 aprile 2002 n. 62174

