

Laboratorio 3

GDD – *Semafor/And*

Gestire il traffico cittadino utilizzando la logica delle porte AND, evitando ingorghi e incidenti sincronizzando i semafori in tempo reale.

Genere: Puzzle

Target: Appassionati di giochi di logica e puzzle

- **Obiettivo principale:** Mantenere il traffico fluido evitando incidenti ma soprattutto congestioni.
- **Schermo:** vista dall'alto; selezione delle porte logiche associate ai semafori.
- **Ostacoli:** i con l'aggiunta di nuovi incroci e veicoli. (Condizioni Ambientali?)
- **Struttura dei Livelli:** Sequenza di livelli numerati con difficoltà crescente; ogni livello introduce nuovi incroci e aumenta le auto

Concetto generale

Problema: Creare un puzzle game mobile che combini logica e gestione del traffico in modo originale.

Soluzione: Un gioco in cui il giocatore gestisce incroci stradali utilizzando porte logiche (AND, OR, NOT) per controllare i semafori, evitando ingorghi e incidenti.

Rischi:

- La meccanica delle porte logiche potrebbe essere troppo tecnica per alcuni giocatori.
- Difficoltà a far interagire traffico e semafori in tempo reale se il giocatore cambia logica.

Prototipo:

- Creazione di livelli base con un singolo incrocio e semafori controllati da porte logiche semplici.
- Test di flusso del traffico con diverse configurazioni logiche.

Meccaniche

Introdurre gradualmente nuove porte logiche e condizioni ambientali (es. pioggia, nebbia) che influenzano il traffico.

Rischi:

- Troppe variabili da gestire. per il giocatore
- Difficoltà nel mantenere un equilibrio tra sfida e frustrazione.

Prototipo:

- Livelli con incroci multipli e condizioni ambientali variabili.
- Implementazione di un sistema di punteggio basato su efficienza e sicurezza del traffico.

Stile Visivo e Audio

Creare un'estetica accattivante che comunichi chiaramente le informazioni necessarie al giocatore.

Rischi:

- Troppi elementi colorati. senza una palette comune.
- Difficoltà nel rappresentare chiaramente le connessioni logiche tra semafori.

Prototipi:

- Design di icone chiare per le diverse porte logiche.
- Animazioni semplici per indicare lo stato dei semafori e il flusso del traffico.
- Effetti sonori distintivi per azioni chiave (es. cambio semaforo, incidente).

Monetizzazione e Distribuzione

Modello free-to-play con pubblicità non troppo invasive.

Rischi:

- Le pubblicità potrebbero interrompere l'esperienza di gioco.

Prototipi:

- Implementazione di pubblicità tra i livelli, con possibilità di rimuoverle tramite acquisto.