



# La realizzazione del gioco





# Le feature richieste

Per la realizzazione del gioco si è dovuto sicuramente tener conto delle feature imposte, mediante le quali successivamente ho dato vita al gioco:

il gioco doveva essere un match-3;

Ogni livello doveva avere un proprio limite di tempo;

Vi doveva essere un touch input, in quanto il prodotto finale doveva essere un file .apk;

il gioco doveva avere un “high score” alla fine del match

Reset button, per riniziare il gioco/partita.

La realizzazione inoltre richiedeva una tempistica di tre giorni.

Per realizzare il gioco ho tenuto molto conto delle richieste ed ho cercato di esaudirle tutte alla “lettera” in modo tale da non poter uscire fuori traccia





# Core concept

Nel gioco denominato MIXED-3, come molti altri match3, si dovrà riuscire a far sì che tre o più figure siano allineate in orizzontale in modo tale da poter eseguire dei punti. Il giocatore viene premiato dalla velocità in quanto più figure si riusciranno ad allineare entro due secondi l'una dall'altra, più si otterranno punti attraverso il moltiplicatore, il quale arriverà a garantire enormi somme di punti.

Ogni livello ha un proprio record, seppur nell'applicazione questi sono tutti sbloccati in quanto il prodotto finale è un prototipo, raggiungere un determinato punteggio sbloccherebbe il livello successivo.

## Modalità di gioco

In MIXED-3 vi è la possibilità sia di giocare a livelli già pronti, ma vi è anche la possibilità di giocare nella "custom mode", qui si potrà personalizzare a proprio piacimento il livello di gioco, sarà infatti possibile modificare:

La griglia di gioco, sia in altezza che in larghezza;

Il tempo di gioco del livello;

Le diverse figure presenti nel livello le quali vanno da 3 a 6;



# Personalizzazione

Nel gioco una delle feature principali è sicuramente la personalizzazione, questo non solo esaudisce una delle feature richieste dal punto di vista di “gameplay” vero e proprio (personalizzazione della griglia), ma propone la possibilità di scegliere uno stile estetico secondo proprio piacerimenti. Il gioco propone infatti tre temi diversi selezionabili nel menu di gioco, ovvero, quello dei pirati, della frutta e delle geometrie.

Una volta selezionato il tema i cambiamenti saranno visibili in gioco, infatti, sarà possibile vedere il cambiamento di più elementi di gioco, ovvero le figure, la musica e gran parte della UI (esclusi i pulsanti per andare al menu e per ricominciare la partita).

