***Nome do Projeto: Bang Bang***

***Nomes do Game: Bang Bang Shooter Game, Western Shooters***

***Data: 25/02/2013***

***Responsáveis:*** *Raphael Chiavegati, Giovanni Barreira Ferraro*

***Plataformas alvo: Smartphone***

***Ambiente de Desenvolvimento:*** *Unity*

***Histórico do documento:***

* *25/02/2013 - Documento criado*

1. **High Concept**

Este jogo tem como idéia fazer um conflito de faroeste entre 2 oponentes em que o atirador mais rápido no gatilho vence e mata o adversário.

O jogo terá 2 possibilidades: **Single** e **Multiplayer**. No modo Single o usuário jogará contra a máquina. O modo Multiplayer será jogado por turnos contra um adversário escolhido. (analisar futuramente a opção de fazer online)

1. **Mecânica**
2. **Perspectiva:** O jogo será 2d e oRaphael vai fazer um estudo das possibilidades de ângulos durante o gameplay.
3. **Orientação do device:** O jogo será portrait
4. **Objetivo:** O Objetivo do jogo é desafiar os jogadores para descobrir quem é o mais rápido no gatilho.
5. **Fluxo de Telas Inicial**
6. **Header**

**a.1)** Container Troféu: fazer animação – leva para game center (iOS); gree (android); ranking uptopgames (facebook/web).

**Observação**: O ranking será para o single e também para o multiplayer

**a.2)** Container Coins: fazer animação (discutir com artista) – leva para tela **Shop**

**a.3)** Container Options: leva para tela **Options**

1. **Shop:**

b.1) Aba Coins:

b.1.1) Coins que o usuário pode ganhar executando tarefas: invite, like, rate, share, more games, vídeo;

b.1.2) O usuário poderá comprar pacote consumíveis de coins (tiny, small, medium, big and huge pack) e poderá comprar item não consumível No Ads

**b.2)** Aba Goods:

**b.2.1)** O jogador poderá usar suas moedas (tanto aquelas que ganhou durante o jogo como aquelas que comprou na aba coins) para comprar features:

- Armas (vai um milésimo de segundo mais rápido que a arma original, outra 2 mílesimos e assim por diante); 🡪 fazer os tiros das armas consumível e vender balas específicas para cada arma.

gun 1, gun 2, gun 3, gun 4, gun 5 🡪 não consumível

tiny pack of bullets for gun 1, 2, 3, 4,5 🡪 consumível

small pack of bullets for gun 1, 2, 3, 4,5 🡪 consumível

medium pack of bullets for gun 1, 2, 3, 4,5 🡪 consumível

big pack of bullets for gun 1, 2, 3, 4,5 🡪 consumível

huge pack of bullets for gun 1, 2, 3, 4,5 🡪 consumível

- Tela fica escura para o adversário;

Tiny (fica 1x escura), small (fica 3x escura) , medium (5x escura), big (8x escura), huge pack (20x escura) 🡪 consumível

- Fire again (pensar em como oferecer: se fala que ele morreu e antes de ir para o menu ele ter a idéia de atirar de novo);

Tiny (1x fire again), small (3x fire again), medium (5x fire again), big (8x fire again), huge pack (20x fire again) 🡪 consumível

- Idéias mais avançadas (aparecer na tela opções de armas, sendo que quanto mais rápido elas atiram, mais devagar elas carregam e menor a distância que atingem). O jogador teria que selecionar uma das armas do bolso e atirar **🡪 essa idéia se for utilizada será apenas para a versões muito posteriores**

**b.2.2)** O jogador poderá comprar as mesmas features que no modo multiplayer. Porém, como no single o jogo é off-line, serão produtos separados. (desenvolver outras imagens)

1. **Options:**

**c.1)** Slider Volume: Seta o volume (deverá ser uma barra reta)

**c.2)** Botão Account Settings: vai para tela de **Settings**

**c.3)** Botão Terms Of Use: vai para tela **Terms of Use**

**c.4)** Botão Push Notifications: Toggle On/Off habilitando ou desabilitando as notificações

**c.5)** Botão back: volta para a tela que estava anteriormente

1. **Settings:**

d.1) Portrait para foto do usuário

d.2) Textfields: nome, sobrenome, país/estado, email

d.3) Botões: dia, mês, ano, masculino, feminino.

d.4) Botão facebook: Caso o usuário não tenha logado com o facebook vai aparecer opção para ele logar

d.5) Botão logout: desloga o usuário

d.6) Botão change password: permite mudar a senha

d.7) Botão done: volta para a tela options

1. **Terms of Use:** Mostra texto com os termos

**e.1)** Fundo para o texto

**e.2)** Botão back: volta para a tela options

1. **Main Menu:** Opção de selecionar Single Player ou Multiplayer

b.1) Colocar logo do jogo;

b.2) Fazer botões chamativos;

b.3) Animação de tiro sobre botão selecionado.

1. **Fluxo de Telas (single)**

Main menu botão single 🡪 level selection 🡪 gameplay 🡪 win/lose 🡪 gameplay ou multiplayer ou level selection

1. **Fluxo de Telas (multiplayer)**
2. **Create Game**

Create Game 🡪 Invite Friends 🡪 Battle Status 🡪 Gun Selection (ou selecionar arma na tela do gameplay) 🡪 Gameplay 🡪 Menu

1. **Your Turn (1st turn)**

Botão/Container Menu Multiplayer 🡪 Battle Status 🡪 Gun Selection (ou selecionar arma na tela do gameplay) 🡪 Gameplay 🡪 Win/Lose 🡪 Battle Status 🡪 Gun Selection (ou selecionar arma na tela do gameplay) 🡪 Gameplay 🡪 Menu

1. **Your Turn (demais vezes)**

Botão/Container Menu Multiplayer 🡪 Replay 🡪 Win/Lose 🡪 Battle Status 🡪 Gun Selection (ou selecionar arma na tela do gameplay) 🡪 Gameplay 🡪 Win/Lose 🡪 Battle Status 🡪 Gun Selection (ou selecionar arma na tela do gameplay) 🡪 Gameplay 🡪 Menu

1. **Descrição Fluxo de Telas**
2. **Login:** Opção de entrar com o Facebook ou com o email (fazer login facebook incentivado) (Fazer animação das coins aumentando no header após login com facebook)

a.1) Fazer animação (definir com artista 🡪Ex: tiro sobre o botão)

1. **Invite Friends:** Caso seja primeiro login ou após botão create game na tela Multiplayer Menu

b.1) Container (contém imagem do logo do facebook) com lista de amigos do facebook (login por facebook);

b.2) Container (contém imagem de carta de email e “x” para excluir amigo) com lista de amigos convidados por email

b.3) Botão Invite email: Leva para tela em que pode convidar amigos por email

b.4) Botão next (caso essa seja primeiro login)

b.5) Botão random (substitui o botão next no caso de estar criando o jogo)

1. **Multiplayer Menu:**

c.1)Opção criar o jogo – leva para tela invite friends;

c.2) Fundo de tela (there are no games yet);

c.3) Lista inteira de jogos em andamento (Prioridade no scroll por data de **your turn** e embaixo prioridade por data do **their turn)**; **( fazer cores de container diferentes para diferenciar o your turn do their turn, além de um container com a label your turn antes dos jogos e their turn entre os jogos do your turn e do their turn).**

d.4) Botão Find Facebook Friend: se o usuário estiver logado como standalone, aparecer para fazer login com facebook. Caso esteja já logado com o Facebook, seguir caminho de create game;

1. **Battle Status:** Esta tela será similar a tela de mudança de turno e mostrará quanto está a batalha entre o jogador e o adversário selecionado. Mostrará as fotos e nomes dos dois jogadores. Também, haverá uma mudança no número de vitórias dependendo de quem ganhou que será feito a partir de uma animação (um tiro vindo e o papel com o 0 caindo e entrando o de 1 por exemplo). Nessa tela haverá um botão next para o usuário avançar para a próxima tela.
2. **Gun Selection** (dependendo de como ficar o jogo vai ter essa tela ou o usuário selecionará a arma na tela do gameplay). Nessa tela o usuário poderá selecionar a arma com a qual quer jogar. A arma default terá um número ilimitado de tiros. Já as outras armas o usuário terá que comprar balas para usá-las, mas elas virão com 3(não deixar esse número fixo) (fazer apenas a imagem da arma, o número de balas virá da programação). As armas que o usuário não tiver aparecerão com um cadeado em cima. O usuário poderá comprá-las na tela shop ou nessa mesma tela. Também, o usuário poderá comprar pacote de balas específico para cada arma que será oferecido em um caixote (ou outra idéia que o designer tiver) abaixo da arma. A diferença de cada arma é o tempo de reação de tiro dela.
3. Abaixo descrição das imagens que também serão utilizadas na **tela shop**:

gun 1, gun 2, gun 3, gun 4, gun 5

tiny pack of bullets for gun 1, 2, 3, 4,5

small pack of bullets for gun 1, 2, 3, 4,5

medium pack of bullets for gun 1, 2, 3, 4,5

big pack of bullets for gun 1, 2, 3, 4,5

huge pack of bullets for gun 1, 2, 3, 4,5

1. **Game Play:** Essa tela terá a mesma disposição, mas com comportamentos diferentes, dependendo se ela for do modo **single**, do **multiplayer** no momento de enviar a batalha ou **multiplayer** no momento de responder ao desafio.

Em todos os modos, caso não exista a tela de **Gun Selection,** aparecerá um botão em cima da tela com a imagem da arma default (ou a última que o usuário utilizou caso tenha balas ainda). Se o usuário selecionar uma arma que ele não tenha aparecerá um pop up de compra.

Se o usuário selecionar uma arma que ele já tenha e não tenha mais balas, aparecerá um pop up oferecendo um pacote de balas.

No outro canto haverá um botão mostrando as balas da arma selecionada. Se tiver zero, o botão de start ficará desabilitado. Se o usuário clicar no botão de balas será oferecido um pacote de balas.

Durante o gameplay, em todos os casos, ficará na parte inferior e na parte superior o avatar/personagem (designer desenvolver) do usuário embaixo e do adversário ou máquina (single) em cima, juntamente com as fotos e nomes do jogador e adversário.

No single, se o jogador não estiver logado aparecerá escrito “player”(programação) e “o nome do personagem da machine” para a máquina.

Ganhará aquele que fizer o menor Total Time de acordo com a fórmula abaixo:

Total Time = User Reaction + Gun Reaction

User reaction = O tempo que o usuário demorou para pressionar a tela após o sinal de “bang”

Gun reaction = O tempo de reação da arma que o jogador está utilizando

Após o tiro, o jogo mostrará as duas balas em andamento. O personagem que ganhar terá uma animação (Abaixando do tiro do adversário, rodando ou assoprando a arma por exemplo) e o personagem que perder terá uma outra animação (sendo atingido pela bala, sangrando e caindo no chão por exemplo).

**Observação:** Raphael ficou de fazer 3 variações de animações.

Caso o jogador pressione a tela do device antes do aviso de “bang” o personagem/avatar fará uma animação de atirando no chão ou no pé.

,

**f.1) Single:** Neste gameplay o jogador enfrentará o adversário(máquina) do nível selecionado na tela level selection. Cada adversário de cada nível terá no portrait que é mostrado ao lado do personagem/avatar uma cor diferente (será mudada pela programação), além de um nome diferente.

Neste modo, ao lado do nome de cada personagem terá um contador (inicialmente zero) que será incrementado dependendo de quem atirar mais rápido. Serão disputadas em sequências partidas até que o jogador ou a máquina alcance 5 vitórias. Se o jogador ganhar aparecerá a tela win, caso contrário mostrará a tela lose.

O jogador tomará o tiro da máquina toda vez que ele for mais devagar que a máquina ou toda vez que ele atirar antes do sinal de “bang”, a não ser que ele tenha o in app “**fire again**”. Dependendo de quantos destes in apps o usuário tiver ele poderá atirar novamente se utilizá-lo. No entanto, dará gameover novamente caso o usuário vá mais devagar que a máquina.

**f.2) Multiplayer:** A diferença em relação ao single é que este modo será por turnos e não por níveis, sendo que a cada turno um usuário dará um tiro. Se for o momento que o usuário estará enviando o desafio, o jogo dará um feedback (definir qual, minha sugestão é que mostre uma label “shot sent and waiting for friend shot”). Além disso, terá nesse pop up um botão do facebook em que o usuário poderá enviar o desafio para o facebook do amigo. Depois disso o jogo voltará para o main menu.

Se for o momento que o usuário estiver respondendo ao desafio, o jogo fará as animações dos personagens iguais as do modo single dependendo de qual usuário ganhou e qual perdeu. Após isso o jogo ira para a tela **win/lose**.

No caso do jogador atirar antes do aviso de bang, aparecerá uma label “too bad, you shot before the bang sign”.

1. **Win/Lose:** Essa tele será mostrada no modo single e no modo multiplayer, mas terá comportamentos diferentes

**h.1) Single:**

Neste modo, em caso de vitória aparecerá a tela **win** e o jogador receberá o feedback de estrelas. Por exemplo, se ele venceu por 5 x 0 , o jogador ganhará 3 estrelas; se o jogador venceu entre 5 x 1, 5 x 2 ou 5 x 3 o jogador ganhará 2 estrelas e se for 5 x 4 ou o jogador ganhará 1 estrela. Além disso, essa tela terá o botão play again, botão next level, botão multiplayer e botão menu (voltará para o menu do single game).

Caso haja empate entre o tempo total do usuário e o tempo total da máquina, o jogador vencerá.

Em caso de derrota aparecerá a tela **lose**. Nesta tela aparecerá a imagem apagadas das estrelas, pois o usuário não terá ganho. Também, esta tela terá os mesmos botões da tela win, exceto pelo botão next level.

**h.2) Multiplayer**

Caso o usuário tenha ganhado o jogo vai para a tela win e ele vai ganhar 3 moedas. Se ele perder vai para a tela lose e ele ganha 1 moeda. Essa tela conterá animação das 03 moedas ganhas no caso de vitória e animação de 01 moeda ganha no caso de derrota. Irá ter uma animação que incrementará o número de moedas do usuário dependendo de quantas moedas ele ganhou.

Caso ambos os jogadores atirem antes do sinal de bang, ambos os jogadores vão receber a tela vermelha de lose, mas com a label “tie” e embaixo escrito: “too bad, both players shot before de bang sign” (programação). Neste caso o placar não se movimentará.

Caso ambos os jogadores atinjam uma pontuação final igual, ambos os personagens morrerão e os dois ganharão. Neste caso, ambos os jogadores vão receber a tela verde de win, mas com a label “tie”e emabaixo escrito: “well done, both players shot each other” (programação). Neste caso os dois placares se movimentarão.

Essa tela mostrará também as fotos dos participantes e os dados do jogo( arma utilizada por cada um, reação da arma de cada um e reação de cada um e tempo total).

Haverá também um botão do facebook em que postará um screenshot desta tela.

1. **Replay:** Essa tela mostrará o replay do gameplay, com as mesmas informações do jogo (armas utilizadas, fotos, nomes) e as animações dos personagens. Fazer botão de replay.
2. **Level Selection (single):** Essa tela existirá apenas no modo single. A parte superior dessa tela terá uma label “serie n” (o primeiro será 1) e terão 9 botões com os números de 1 a 9 (escritos via programação). Todos os níveis, exceto o 1 terão cadeados que serão liberados se o usuário passar pelo nível anterior. Haverá também 2 botões ao lado da label série que serão 2 setas, sendo uma para a esquerda e outra para a direita que permitirá o usuário passar para a próxima série. Abaixo dos botões, terão 3 estrelas vazias. Dependendo do resultado do nível o usuário ganhará 1 ou 2 ou 3 estrelas caso vença ou nenhuma e não passará de nível caso perca.

Essa estrutura permitirá o jogo a ter infinitas séries de 9 níveis. A idéia é que nas séries mais avançadas, por exemplo, a partir da 4ª ou 5ª, o usuário precise das armas melhores para conseguir passar.

1. **Audio**
2. Música de faroeste para background;
3. Tiro;
4. Vitória;
5. Derrota;
6. Arma girando;
7. Música de suspense para gameplay;