

TITOLO DEL GIOCO: Bubble Touch

TIPOLOGIA: Multi-touch shooting/tapping/popping game

SPECIFICHE:

- Schermo landscape (480x320 pixels)
- Musiche e suoni
- Box2d per la fisica
- OpenGL ES per la grafica
- Giocatori: 1 (il multiplayer e' rimandato ad una prossima versione)
- Highscore locali ed online (se connessi in Wifi)

BREVE SPIEGAZIONE DEL GIOCO:

Il gioco consiste in un semplice "schiacciare" delle bolle di vario colore. Lo schermo non ha scrolling mentre le varie bolle possono entrare ed uscire dallo schermo. Per rendere il gioco divertente sono previste moltissime palline BONUS e MALUS.

Il gioco e' suddiviso in 5 mondi (pianeti), che rappresentano un colore diverso e tutto cio' che e' "legato" a quel colore.

Ogni pianeta contiene 9 livelli.

Abbiamo quindi 45 livelli in tutto da completare.

Una volta completato il gioco, sara' possibile migliorarsi (ogni livello ha delle stelline che indicano "come" e' stato completato), cosi' come ogni mondo ha una media delle stelline di ogni livello. In alternativa esiste sempre la modalita' Quick play dove migliorare lo score personale (locale) e globale (online) di ogni livello.

MENU INIZIALE E MODALITA' DI GIOCO

- PLAY
 - SCELTA PLANET ETC ETC
- OPTIONS
 - SOUND SETTINGS
 - BONUS GALLERY
 - CREDITS
- TUTORIAL
- HIGHSCORE

SINGLE PLAYER

Si puo' scegliere tra:

- **Quick Play (Single Level)**

In questa modalita' e' possibile giocare ad un livello ben preciso (tra quelli sbloccati), l'unico scopo, oltre a quello di passatempo, e' legato agli HIGH-SCORES (che sono ovviamente memorizzati per livello!).

Quindi questa modalita' e' utilizzata per fare una "partita" veloce ai livelli sbloccati (BADA BENE!) con l'obiettivo di avere score sempre migliori.

La selezione del livello da giocare potrebbe essere fatta in questo modo: Ci sono 5 pianetini colorati (rappresentano i 5 mondi), se sono accedibili sono colorate, se i mondi ancora non sono stati sbloccati non lo sono. Si sceglie una pallina (il mondo relativo) e poi si e' possibile scegliere tra i 9 livelli (trovare un modo per definire i 9 livelli, potremmo anche mettere 9 bottoncini...).

Scelto il colore e il numero (da 1 a 9) viene visualizzato il record PERSONALE, ed il record ONLINE (se si e' collegati) sotto si trova il bottone di PLAY, cliccato il quale si inizia a giocare.

- **Story Mode**

Slots (decidere se metterli o meno, se non si mettono viene salvato tutto come se si avesse un unico slot (forse e' meglio))

Per gestire lo Story Mode, conviene fare qualcosa tipo i giochi del DS. Avere cioe' 3 slot a disposizione in cui salvare lo stato del gioco in modo da poter ricominciare sempre da quelli.

Quindi Cliccato su Story Mode, l'utente avra' i classici tre slot ognuno dei quali potra essere giocato (o resettato/cancellato).

In questo modo, ad ogni livello completato lo slot viene automaticamente salvato e l'utente non si deve occupare di nulla.

Ogni Slot ha associato ovviamente un nome.

DOMANDA APERTA: Come vogliamo gestire gli highscore in questo caso ? (potremmo "spezzarli" per mondi, oppure averne uno globale (ma in questo caso solo quando un utente ha finito il gioco avra' un highscore complessivo...).

Io sono per **non** inserire gli slots, ma averne uno soltanto. **BISOGNA COMUNQUE TENERE TRACCIA DEL COMPLETAMENTO / STATO DI AVANZAMENTO DEL GIOCO.**

Selezione del mondo (per noi (classe C++) ed in inglese PLANET)

Bubble Touch sara' composto da 4-5 mondi in tutto. Ogni mondo e' rappresentato da un'immagine (a mo di puzzle/quadro) ed e' diviso in 9 livelli (quindi l'immagine e' divisa in 9 blocchi).

L'ambientazione dei mondi (che e' data anche dall'immagine finale, e serve per definire come il BG e gli oggetti animati (environment) di ogni livello sono ambientati) e' la seguente:

- Blue Planet (Cielo + Mare/Acqua + altro che ha a che fare con l'azzurro)
- Green Planet (jungla, piante, montagne verdi, etc.)
- Yellow Planet (Deserto, egitto, piramidi, etc)
- White Planet (Ghiaccio, neve, montagne innevate, etc.)
- Red Planet (fuoco, lava, vulcani, etc.)

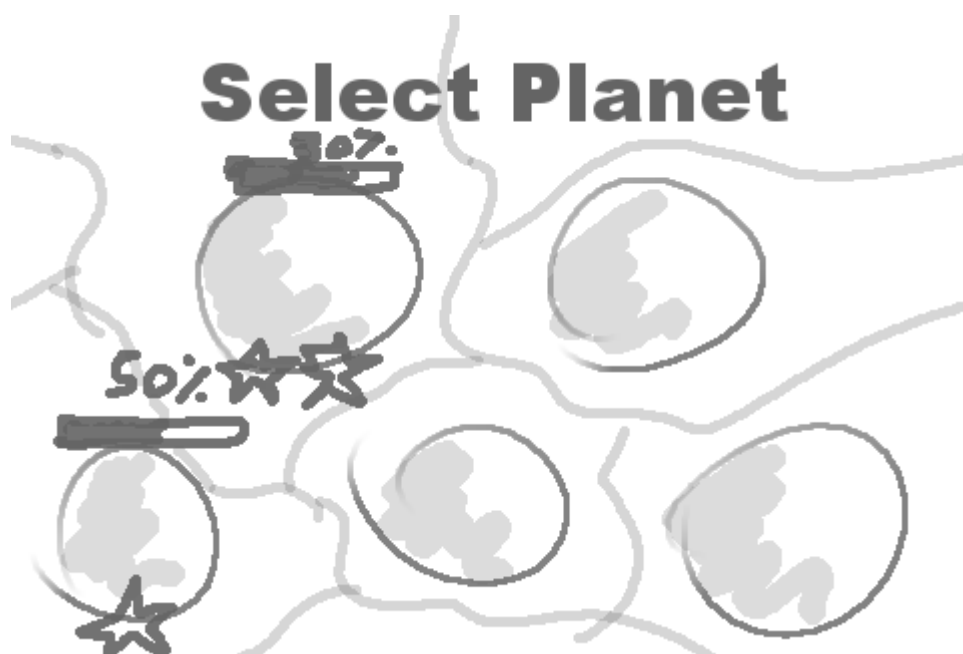
I mondi devono essere sbloccati "sequenzialmente" quindi non e' possibile giocare subito all'ultimo mondo, ma bisogna prima avere completato del tutto i precedenti.

Per selezionare un mondo, direi che basta una singola pagina in cui ci sono tutti e 5 i mondi in piccolo. Basta quindi un click per selezionare un mondo.

I mondi saranno rappresentati proprio come un pianeta colorato, ad esempio qualcosa di questo tipo:



Sarebbe carino mettere, sotto o sopra ogni mondo uno snake con una percentuale di completamento (potremmo anche fare che il mondo successivo viene sbloccato dopo che il precedente e' stato completato all'80%. E avra' inoltre le stelline (vedi i livelli) per capire in che modo e' stato completato il mondo.



L'ordine con cui e' possibile giocare sbloccare i vari pianeti potrebbe essere il seguente:

1. Blue Planet
2. White Planet (completato il 60% di Blue Planet)
3. Green Planet (completato il 100% di Blue Planet + almeno il 30% di White Planet)
4. Yellow Planet (completato il 100% di Blue e White + almeno il 30% di Green Planet)
5. Red Planet (completati tutti gli altri pianeti al 100%)

Selezione del livello

Una volta selezionato un mondo, apparira' un immagine in bianco e nero e sfocata (vedere bene) divisa in 9 blocchi, che rappresentano un singolo livello. Una volta completato un livello, il blocco apparira' colorato, e finito il mondo, anche l'immagine finale sara' definitivamente composta.

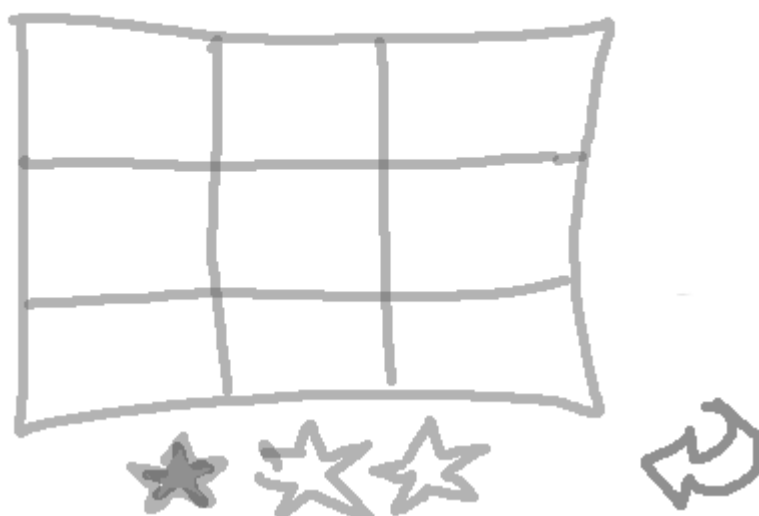
Sara' presente una piccola freccia in basso a destra per poter ritornare alla selezione dei mondi.

Per rendere piu' divertente il gioco anche per chi lo ha finito ogni livello possiamo implementare il meccanismo delle stelline: una volta cliccato un livello gia' completato possono

apparire le stelline e si puo' scegliere se giocarlo di nuovo.

Anche il mondo, una volta completato avra' le stelline che saranno calcolate sulla media delle stelline di ogni singolo livello (queste stelline, saranno visualizzate nella modalita' di selezione del mondo, ed anche durante la selezione del livello in basso a destra.

Select Level



Le immagini, divise in blocchi, che saranno presenti per ogni pianeti sono:

- Blue Planet: immagine con cielo, nuvole, e mare (e una piccola isoletta in lontananza)
- White Planet: immagine tipica da polo nord (potrebbe contenere anche un igloo) (quindi ghiaccio, acqua e montagna innevata in lontananza)
- Green Planet: Colline verdi, con fiori e con in primo piano qualche albero o vegetazione
- Yellow Planet: deserto (oasi nel deserto con qualche palma e un piccolo laghetto)
- Red Planet: vulcano con lava che schizza

BONUS GALLERY

In questa sezione del gioco sara' possibile visualizzare le **CARD** dei bonus incontrati mano mano nel gioco. Per ogni bonus la card aiuta a descrivere brevemente cosa succede

quando l'utente scoppia la relativa pallina bonus. Nella galleria sara' possibile scorrere i vari bonus e con un pulsante apposito ritornare al menu iniziale.

Una card avra' piu' o meno questo aspetto:



LISTA DEI BONUS

X2 / X3 / X4	Classici moltiplicatori: raddoppiano il punteggio per un periodo di tempo fissato (3-4 secondi)
Star	Distrugge tutte le palline (tranne altri bonus, e le palline piu' grandi).
Lente +	Ingrandisce tutte le palline per un tempo prefissato
Lente -	Rimpicciolisce tutte le palline per un tempo fissato
Orologio	Blocca il tempo (tutte le palline rimangono immobili) per 1-2 secondi
Clessidra	Rallenta la velocita' di gioco per un periodo di tempo fissato
Sole	Acceca l'utente (lo schermo diventa quasi bianco) per un tempo fissato
Luna	Rende il quadro completamente scuro e buio per un tempo fissato
Nebbia	Nebbia per 2-3 secondi
Vento	Le palline saranno spostate da un vento che le spinge da sx verso dx (per un tempo fissato)

TUTORIAL

GUIDATO SEMPLICE STILE PANG: Nel menu' iniziale ci deve essere una voce TUTORIAL, che spiega, con una serie di schermate (immagini) come "giocare", in tal modo evitiamo di fare livelli appositamente studiati per il tutorial.

HIGHSCORE

Gli Highscore saranno suddivisi per livello (ad ogni livello c'e' un punteggio massimo) e poi ci saranno quelli generali (di una partita normale). Deve essere possibile registrare il nome.

Per rendere piu' interessanti gli highscore (SOPRATUTTO QUANDO COMINCIANO AD ESSERE NUMEROSI), nella funzione che li memorizza possiamo passare anche la data corrente (il giorno dovrebbe bastare), in modo da poter fornire tre differenti viste:

- Overall
- This week
- This month
- (e anche Recent ?)

Così e' possibile visualizzare i record per settimana o per mese in base alla data corrente (non dovrebbe essere poi così difficile: cambiano le query che hanno un intervallo di data...) ed avere sottocchio una lista meno lunga..

FUNZIONAMENTO DELLE STELLINE

Ad ogni livello completato verranno assegnate delle stelle che servono per valutare in che modo il livello e' stato completato. Il numero delle stelle per la valutazione varia da un minimo di 1 stella ad un massimo di 3 stelle. Per semplificare la valutazione saranno inseriti tre diversi range:

- 1 Stella E' stato raggiunto l'obiettivo minimo, non sono state colpite tutte le palline (molte sono rimaste non colpite)
- 2 Stelle Mediamente si e' ottenuto un buon risultato
- 3 Stelle Dal buon risultato all'ottimo fino alla perfezione (tutte le palline colpite).

DOMANDA APERTA: Come valutare questi tre range ? Ci si potrebbe basare solo sul numero di palline colpite, oppure inserire anche il punteggio realizzato come variabile che puo' far aumentare il risultato.

SETTINGS

Impostazioni del gioco (volume musica / effetti sonori)

SUDDIVISIONE E TIPOLOGIE DEI LIVELLI:

- Nella GUI viene mostrato lo stato attuale dell'obiettivo in maniera schematica
- Se l'obiettivo viene raggiunto prima della scadenza del tempo il livello si conclude
- In base all'obiettivo abbiamo diverse tipologie di livelli
- Quindi prima di iniziare un livello apparira' una scritta che descrive:
 - il numero (LEVEL 15) o nome del livello
 - l'obiettivo (non a testo ma tramite immagini e numeri)
 - il numero di bolle che escono
 - i punti da dove escono

TIPOLOGIE DI LIVELLI:

Per ogni livello:

- Ogni bolla che esce (se il livello lo permette) dallo schermo è oramai persa per sempre.
- Ogni livello ha un preciso obiettivo da raggiungere.
- Variabili in gioco
 - Tempo fissato
 - Numero di palline che può essere: fisso o infinito.
- Tipologie di gioco disponibili:
 - Tempo fissato + obiettivo (palline infinite)
 - Tempo infinito + obiettivo (palline finite)
- Varianti:
 - Devono essere scoppiate tutte (e solo quelle) le palline rosse ! (se si scoppiano palline di colore diverso si perde automaticamente)
 - Si devono scoppiare tutte le palline tranne quelle rosse ! (il duale del precedente). Se si scoppia una pallina rossa → perso.
 - Percentuale: 85% di tutte le bolle
 - Percentuale: 30 % di bolle verdi, 50 % bolle blu
 - Percentuale: 70 % bolle verdi, 0% bolle rosse
 - altre...

MODALITA' VERSUS (RIMANDATA ALLA PROX VERSIONE)

Si esegue lo stesso quadro a scelta: se 1P e 2P vincono entrambi vince chi fa piu' punti (altrimenti vince chi vince).

Nella modalita' versus che avra' sicuramente 2 (poi vediamo se aggiungere anche 3-4 giocatori) ci si sfida, a turno, su di un livello a scelta (o random) (i livelli si potrebbero "sbloccare" quando vengono superati nella modalita' single player).

Ad ogni sfida viene contato un punteggio finale; chi ottiene il punteggio piu' alto vince il quadro.

Tra una sfida e l'altra e' possibile cambiare quadro.

Quello che avviene nei menu dovrebbe essere questo:

Scelta Versus

Appare un nuovo menu per scegliere la modalita'

1. Sfida secca (1 quadro solo)
2. al meglio di 3 (trovare titolo migliore)
3. al meglio di 5 (trovare titolo migliore)

Dopodiche' prima di ogni quadro c'e' un menu' con due scelte:

- CHOOSE LEVEL
- RANDOM LEVEL

E finalmente si inizia a giocare.

Finita la partita appaiono i risultati e viene dato il punteggio (una medaglietta, o una pallina dorata...) al giocatore che ha vinto.

Quando uno dei due vince (dipende dalla modalita') viene decretata la vittoria e si finisce (si ritorna poi al menu iniziale).

FUNZIONAMENTO DI UN LIVELLO

...

Le bolle se hanno un terreno rimbalzano fino a che possono e vanno in sleep, se vanno in sleep (sono ferme) allora bisognerà prima svegliarle e poi toccarle per farle scoppiare.

TIPOLOGIE DI BOLLE:

TIPO DI BOLLA	EFFETTO
Semplice	Un solo tocco le fa scoppiare
Divisoria	Bolla più grande che si divide in 4 bolle semplici
Metallica	Bolla che scoppia dopo più touch
Chiodata	Non scoppia pero' puo' essere usata per fare fuori altre bolle

Stella	Scoppia automaticamente tutte le palline sullo schermo (dandoti il punteggio)
Stella di un colore preciso	Elimina tutte le palline di quel colore

BOLLE BONUS

TIPO DI BOLLA	EFFETTO
Ferma Tempo	Se presa ferma la gravità per un tot di secondi
Gravità rallentata	Rallenta la gravità
Time freezer	Blocca il tempo (le palline rimangono immobili per alcuni secondi ma possono essere scoppiate)
Clessidra	Rallenta il tempo (la velocità di come evolve world) per alcuni secondi
X2 - X3 - X4	Raddoppiano punteggi escono fuori dopo serie alta (5/10/15)
Lente con + dentro	Ingrandisce tutte le palline di un fattore 0.5 (per un periodo limitato di tempo)
-3	-3 al punteggio da raggiungere

BOLLE MALUS

TIPO DI BOLLA	EFFETTO
Bolla Cattiva	Sono palline cattive che ti fanno abbassare il punteggio
Gravità velocizzata	Velocizza la gravità
+3	+3 al punteggio da raggiungere
??	

BOLLE CHE MODIFICANO L'ENVIRONMENT

TIPO DI BOLLA	EFFETTO
Nebbia	Nebbia sullo schermo che copre la visuale (1-2 secondi)
Luna	Tutto buio delle palline si vedono solo gli occhi

Sole	Acceca l'utente per un periodo (tutto bianco (fade in veloce), poi piano piano si sfoca...)
Wind	La gravita' come se ci fosse, per un periodo limitato di tempo, del vento

POSSIBILE BONUS STAGE:

- Bolla da far ridere (strusciando col touch) fino a farla scoppiare (stage tipo street fighter)

PUNTEGGIO

Ogni bolla vale lo stesso punteggio, ma questo aumenta ogni volta che si colpiscono bolle dello stesso colore di seguito.

Quindi con un punteggio base di 10 punti abbiamo :

10 punti per il primo hit

12 per il secondo

...

fino ad un massimo di 20 per il 5 hit da dove poi parte il x2

Bonus x2 x3 X4

x2 esce con una serie >5

x3 esce con una serie >10

x4 esce con una serie > 15

durano 3-4-5 secondi