

# ZOMBIES TT DESIGN DOCUMENT

## Introducción

El juego es un entrenador personal con teclados de teléfonos móviles. La forma de entrenar es ir escribiendo las letras, palabras o frases que unos zombies llevan de un lado al otro de la pantalla. Al ser multiidioma, se detecta el idioma en el que está configurado el teléfono para usar uno u otro.

Lo vemos por pantallas, que es más sencillo.

## Legal/Title screen

Aparece y desaparece con fade la pantalla de título con los logos y legales pertinentes. Se usa para cargar los datos del juego.

## Main Menu Screen

Aparece con fade la pantalla del menú que contiene:

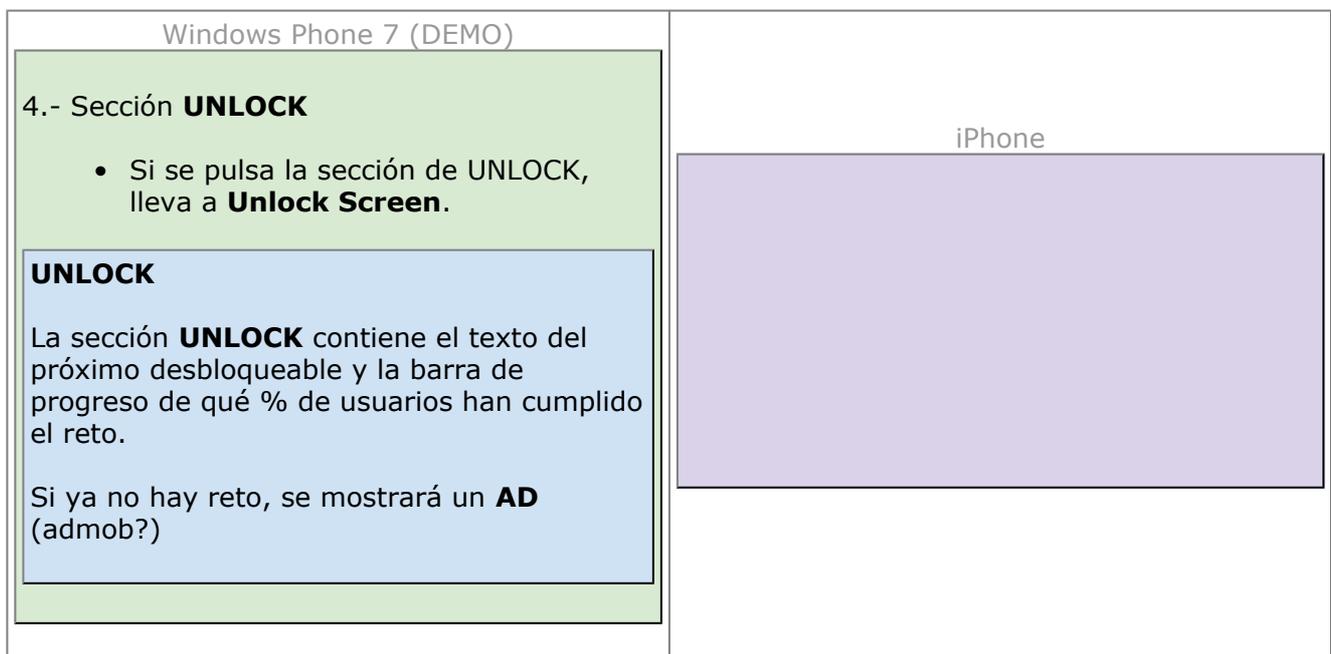
0.- **Título** del juego

1.- Botón de **RESUME GAME** (apagado cuando no hay autosave)

2.- Botón de **NEW GAME**

3.- Botón **CREDITS** para los créditos

- Si se pulsa RESUME GAME (encendido), lleva a **In-Game** desde el punto de autosave.
- Si se pulsa en NEW GAME aparece el **PopUp1** si hay autosave. Si no hay autosave nos lleva a **Select Mode Screen** (con fades).
- Si se pulsa en i, lleva a la **Credits Screen**.



## PopUp1

Se nos dice en el popup que **"Autosaved game will be replaced"** y se nos da a elegir entre dos botones **CANCEL** y **OK**.

- Si se pulsa OK, nos lleva a **Select Mode Screen** (fades).
- Si se pulsa CANCEL, desaparece el PopUp1.



(Sketch de ejemplo)

### Unlock Screen

La pantalla contiene:

- 0.- Título de pantalla ("Unlock: " y el título de siguiente desbloqueable)
  - 1.- Icono del modo de juego
  - 2.- Texto explicativo ("To unlock Brain Trainer 1000 people must complete TT Landscape")
  - 3.- La barra de progreso con el % de usuarios que han cumplido el reto.
  - 4.- Una línea del reto personal
- Si el jugador ha completado el modo del reto, la línea del reto personal contendrá el texto "You did it already!" y si no lo ha completado "You have not completed it yet"

## Select Mode Screen

La pantalla de selección de modo debe ser SCROLLABLE según su contenido. Contiene:

0.- Título pantalla ("Game Mode")

1.- Botón de BACK

2.- Botones de JUEGO (APX.1)

- Si se pulsa el botón de BACK, se vuelve a la pantalla de **Main Menu Screen** (con fades).
- Si se pulsa un botón de JUEGO, pasaremos a **In-Game** (fades) si el modo elegido es en *Portrait*. Si el modo elegido es *Landscape* aparecera la **ScreenUp1** (fades).

### ScreenUp1

Aparece brevemente en pantalla un **símbolo de rotar** que nos indica que rotemos el teléfono a landscape.

- Nos lleva automáticamente a **In-Game** (fades).



(sketch de ejemplo)

## In-Game

La pantalla de In-Game se compone de:

- 0.- Indicador del nivel. ("Level 1")
- 1.- Botón de PAUSE
- 2.- Indicador de vidas (cerebrito x4)
- 3.- Zona de juego
- 4.- Teclado

- Si se pulsa el botón de PAUSE, nos lleva a la **Pause Screen** (sin fades).
- Si el indicador de vidas llega a 0, aparece el **Msg1** con un efecto de zoom desde cero.
- Si el indicador de nivel llega a 11 (no cambiar indicador), aparece el **Msg2** con un efecto de zoom desde cero y se **borra el autosave**.

### Msg1

Aparece un ratillo el mensaje hardcodeado "The zombies ate all of your brains".

- Nos lleva automáticamente a **Stats Screen** (fades).

### Msg2

Aparece un ratillo el mensaje hardcodeado "Congratulations! You are done".

- Nos lleva automáticamente a **Stats Screen** (fades).



(Imagen de Ejemplo, no final)

En la Zona de juego irán apareciendo zombies con carteles que avanzan **de derecha a izquierda**. Los zombies estarán posicionados en **3 niveles de altura** (que permitan ver 3 carteles que coincidan en la misma zona del eje horizontal).

### 3 niveles de altura

**Según la altura**, los zombies irán a una **velocidad diferente (rápido, normal, lento)** y los carteles tendrán una **dificultad diferente (fácil, normal, difícil) respectivamente**. De esta forma, habrá más tiempo para los carteles más difíciles y menos para los más fáciles.

- Si un zombie (cartel entero) desaparece por la izquierda de la pantalla, se pierde una vida.

Los zombies van apareciendo en pantalla a una velocidad prefijada mínima. La velocidad se incrementará para cumplir un **mínimo de Zombies en pantalla**, para que el jugador siempre disponga de un objetivo. Los carteles no deberán de superponerse en una misma altura.

**Cada modo de juego** tiene definidos un **número de carteles por nivel** y los **porcentajes de dificultad**: % carteles fáciles, normales y difíciles **por nivel**. (*Balanced Material*)

- Si se completa un cartel, el zombie muere y desaparece el cartel
- Si se acaban los carteles definidos para un nivel, **se pasa de nivel**.

### Paso de nivel

**Dejan de salir zombies**, se hace **autosave**. Aparece en el **centro de la pantalla "Level X"** (donde X es el nivel al que se pasa) con fades de transparencia, se cambia el nº del nivel en la interfaz y **comienzan a salir los zombies** correspondientes al siguiente nivel.

## Pause Screen

La pause screen debe estar adaptada a landscape o portrait según el modo de juego. Contiene:

- 0.- Título pantalla ("Pause")
- 1.- Botón de RESUME
- 2.- Botón de RESTART
- 3.- Botón de EXIT

- Si se pulsa el botón de RESUME se vuelve a **In-Game** (sin fade) donde se había quedado.
- Si se pulsa el botón de RESTART se va a **In-Game** (con fade) empezando de nuevo el modo de juego.
- Si se pulsa en EXIT volvemos al **Main Menu Screen** (con fade).



(sketch de ejemplo en landscape)

## Stats Screen

La stats screen debe estar adaptada a landscape o portrait según el modo de juego. Contiene:

0.- Título pantalla ("Summary -" y el modo de juego)

1.- Grade (A, B, C, D, E)

2.- *Stats específicos del modo*

3.- Botón SHARE

4.- Botón PLAY AGAIN

5.- Botón BACK TO MENU

- Si se pulsa el botón SHARE, se va a la **Share Screen** (aparece desde abajo).
- Si se pulsa el botón PLAY AGAIN, se va a **In-game** (con fade) empezando de nuevo el modo de juego.
- Si se pulsa BACK TO MENU, se va a **Main Menu Screen** (con fade).



(Imagen de ejemplo, no final, versión landscape)

## Share Screen

Hecha con el GUI del sistema del teléfono. Contiene dos Tabs (o similar) uno de **TWITTER** y otro de **FACEBOOK**.

El TAB de Twitter contiene:

- 0.- Título pantalla ("Share")
- 1.- Texto del Twit ("I've got an A on Typing mode for Zombies TT - Link")
- 2.- LOGIN: + Campo para escribir (relleno si ya tenemos los datos guardados)
- 3.- PASSWORD: + Campo para escribir passwords (relleno si ya tenemos los datos)
- 4.- Check box de "Remember me"
- 5.- Botón de SEND
- 6.- Botón de CANCEL

Los Twitts contienen *info específica del modo*.

- Si se pulsa el botón de SEND se envía el Twit y **PopUp del sistema**. Si está activo el check box, guardaremos los datos para rellenar automáticamente los campos.
- Si se pulsa el botón CANCEL se vuelve a **Twitter Screen**.

### PopUp del sistema

Usando el GUI del sistema para PopUps, mostraremos un mensaje de **error** si ha fallado o uno de que se ha **enviado** correctamente si ha sido así.

- Si se ha enviado correctamente, al cerrar el PopUp volvemos a **Twitter Screen**.

El TAB de Facebook es igual al de Twitter, cambiando LOGIN por E-MAIL.

## APPENDIX 1: GAME MODES

En el APPENDIX 1 tenemos los modos de juego. Cada modo de juego puede tener código de programa específico.

### APX.1.1 Typing Trainer in Portrait Mode

#### APX.1.1-1 In-Game

El modo Typing Trainer trata de **escribir** con el teclado **las palabras o frases** que hay en **cada cartel**. Pero hay que tener en cuenta que hay varios carteles en la pantalla.

- Cuando el jugador teclea las letras correctas, se van poniendo de color verde

CASO DE USO		
Estado actual	Tecla que se pulsa	Resultado
pimiento pan asado	p	pimiento pan asado
pimiento pan asado	a	pimiento pan asado
narciso pan asado	n	narciso asado
pimiento pan asado	s	pimiento pan asado
tarta T	t	tarta
caracola A	a	caracola A
alcachofa R	r	alcachofa
chufa galleta pepino	r	chufa galleta pepino

Las palabras o frases se mostrarán todas en minúsculas salvo las letras sueltas, que serán mostradas en mayúsculas.

### **APX.1.1-2 Stats específicos + Share info**

Los stats específicos en el Typing Trainer son:

- Chars:** El número de caracteres total escrito.
- Speed:** Velocidad medida en cpm (Caracteres Por Minuto)
- Error rate (%):** Porcentaje de error calculado por los errores entre el total de caracteres. (El último caso de uso de la tabla de APX.1.1-1 es un error).

La Share info es:

"I killed zombies at the speed of SPEED cpm on Zombies TT -Typing Trainer - LINK"

### **APX.1.1-3 Balanced Material**

En Typing Trainer definimos la dificultad en base al número de pulsaciones que hay que hacer para resolver un cartel. (Escribir "i'm your father" en iphone supone dos pulsaciones para el apóstrofe).

El número de carteles por nivel lo definimos por un número de caracteres. Al escoger palabras aleatorias, se intentará cuadrar el número con la última palabra/frase del nivel.

- Dificultad fácil: de 1 a 3 pulsaciones incluidas
- Dificultad normal: de 4 a 9 pulsaciones incluidas
- Dificultad difícil: 10 o más pulsaciones

Porcentajes de palabras por nivel (fácil, normal, difícil):

Nivel 1: 0,100,0  
Nivel 2: 20,80,0  
Nivel 3: 20,70,10  
Nivel 4: 20, 60, 20  
Nivel 5: 30, 50, 20  
Nivel 6: 30, 40, 30  
Nivel 7: 30, 40, 30  
Nivel 8: 30, 30, 40  
Nivel 9: 30, 30, 40  
Nivel 10: 40, 20, 40

Número de caracteres para pasar de nivel:

Nivel 1: 100  
Nivel 2: 110  
Nivel 3: 120  
Nivel 4: 130  
Nivel 5: 140  
Nivel 6: 150  
Nivel 7: 160  
Nivel 8: 170  
Nivel 9: 180  
Nivel 10: 200

### **APX.1.2 Typing Trainer in Landscape Mode**

Es igual que el modo Typing Trainer portrait, pero en Landscape Mode (y por tanto más sencillo).

### APX.1.3 Brain Trainer

#### APX.1.3-1 In-Game

El modo Brain Trainer trata de **escribir la solución** a diferentes **operaciones matemáticas** que llevarán los zombies en sus carteles.

CASOS DE USO		
Estado actual	Tecla que se pulsa	Resultado
2-1= 50/5= 25X5=	1	50/5= 25X5=
50/5= 25X5=	1	50/5= <b>1</b> 25X5= <b>1</b>
50/5= <b>1</b> 25X5= <b>1</b>	1	50/5= <b>1</b> 25X5= <b>1</b>
100X2= 50/5= <b>1</b> 25X5= <b>1</b>	2	100X2= <b>2</b> 50/5= 25X5= <b>12</b>
100X2= <b>2</b> 50/5= 25X5= <b>12</b>	0	100X2= <b>20</b> 50/5= 25X5=

#### APX.1.3-2 Stats específicos + Share info

Los stats específicos en el Brain Trainer son:

- Operations:** El número de operaciones total resueltas.
- Speed:** Velocidad medida de Operaciones Por Minuto
- Errors:** Numero de errores al realizar las operaciones. (El tercer caso de uso de la tabla de APX.1.3-1 es un error).

La Share info es:

"I killed zombies resolving OPERATIONS operations on Zombies TT -Brainer Trainer - LINK"

#### APX.1.3-3 Balanced Material

En Brain Trainer definimos la dificultad en base a la dificultad de las operaciones.

- Dificultad fácil: sumas y restas (resultado mayor o igual a 0) de cifras de un dígito
- Dificultad normal: sumas y restas (idem) con cifras de 2 dígitos, multiplicaciones con cifras de un dígito (2 a 9) y divisiones (resultado entero) con cifras de 2 dígitos en el dividendo y 1 en el divisor (2 a 9).
- Dificultad difícil: sumas y restas (idem) con cifras de 3 dígitos, multiplicaciones con cifras de 2 dígitos en el primer multiplicador y un dígito en el segundo, divisiones (idem) de 3 cifras en el dividendo y uno en el divisor.

Porcentajes de operaciones por nivel (fácil, normal, difícil):

- Nivel 1: 0,100,0
- Nivel 2: 20,80,0
- Nivel 3: 20,70,10
- Nivel 4: 20, 60, 20
- Nivel 5: 30, 50, 20
- Nivel 6: 30, 40, 30
- Nivel 7: 30, 40, 30

Nivel 8: 30, 30, 40  
 Nivel 9: 30, 30, 40  
 Nivel 10: 40, 20, 40

Número de operaciones para pasar de nivel:

Nivel 1: 15  
 Nivel 2: 16  
 Nivel 3: 17  
 Nivel 4: 18  
 Nivel 5: 19  
 Nivel 6: 20  
 Nivel 7: 21  
 Nivel 8: 22  
 Nivel 9: 23  
 Nivel 10: 25

### APX.1.4 Brain Trainer in Landscape Mode

Es igual que el modo Brain Trainer portrait, pero en Landscape Mode (y por tanto más sencillo).

### APX.1.5 Spanish Trainer in Portrait Mode

#### APX.1.5-1 In-Game

El modo Spanish Trainer o English Trainer (si se juega en un terminal español) trata de **escribir las palabras** que aparecen **en los carteles, traducidas** al otro idioma.

CASOS DE USO		
Estado actual	Tecla que se pulsa	Resultado
table -> hand -> friend ->	m	table -> <b>m</b> hand -> <b>m</b> friend ->
table -> <b>m</b> hand -> <b>m</b> friend ->	a	table -> hand -> <b>ma</b> friend -> <b>a</b>
table -> hand -> <b>ma</b> friend -> <b>a</b>	m	table -> hand -> friend -> <b>am</b>
table -> hand -> friend -> <b>am</b>	n	table -> hand -> friend -> <b>am</b>
yo <- friend -> table -> mesa	i	friend -> table -> mesa
friend -> table -> mesa	m	friend -> table -> <b>mesa</b>
friend -> table -> <b>mesa</b>	e	friend -> table -> <b>mesa</b>

#### APX.1.5-2 Stats específicos + Share info

Los stats específicos en el Spanish/English Trainer son:

- Words:** El número de palabras total traducidas.
- Speed:** Velocidad medida de Palabras Por Minuto

-**Errors:** Numero de errores al escribir. (El cuarto caso de uso de la tabla de APX.1.3-1 es un error).

La Share info es:

"I killed zombies translating WORDS words on Zombies TT -Spanish Trainer - LINK"

### **APX.1.5-3 Balanced Material**

En Spanish/English Trainer definimos la dificultad en base si aparece o no el resultado en pantalla y si la palabra a traducir está en nuestra lengua o en lengua extranjera.

-Dificultad fácil: aparece la palabra en lengua extranjera y la palabra en la lengua del sistema (ejemplo: table -> mesa con el sistema en español).

-Dificultad normal: aparece la palabra en lengua extranjera. (ejemplo: table ->     )

-Dificultad difícil: aparece la palabra en lengua del sistema. (ejemplo: colegio <-     )

Porcentajes de palabras por nivel (fácil, normal, difícil):

Nivel 1: 100,0,0

Nivel 2: 80,20,0

Nivel 3: 60,30,0

Nivel 4: 50, 40, 10

Nivel 5: 40, 40, 20

Nivel 6: 30, 40, 30

Nivel 7: 30, 40, 30

Nivel 8: 20, 40, 40

Nivel 9: 10, 50, 40

Nivel 10: 10, 50, 40

Número de palabras para pasar de nivel:

Nivel 1: 15

Nivel 2: 16

Nivel 3: 17

Nivel 4: 18

Nivel 5: 19

Nivel 6: 20

Nivel 7: 21

Nivel 8: 22

Nivel 9: 23

Nivel 10: 25

### **APX.1.6 Spanish Trainer in Landscape Mode**

Es igual que el modo Spanish Trainer portrait, pero en Landscape Mode (y por tanto más sencillo).

## **APPENDIX 2: VISUAL FX**

### **APX.2.1 Perder una vida**

Cuando se pierde una vida, el icono de la vida (un cerebritito) se duplica y el duplicado cae por la pantalla hasta perderse por la parte inferior.

### **APX.2.2 Muerte de un zombie**

Cuando muere un zombie, se usa la animación de muerte del zombie y el cartel cae. Ambos desaparecen por transparencia.

## **APPENDIX 3: MUSIC & SOUND FX**

### **APX.3.1 click.wav**

Sonido que suena al pulsar cualquier botón del juego.

### **APX.3.2 gamefinished.wav**

Sonido que suena al aparecer el Msg2.

### **APX.3.3 gameover.wav**

Sonido que suena al aparecer el Msg1.

### **APX.3.4 levelup.wav**

Sonido que suena al pasar de nivel.

### **APX.3.5 lifedown.wav**

Sonido que suena cuando se pierde una vida.

### **APX.3.6 wrongkey.wav**

Sonido que suena al cometer un error al escribir en in-game.

### **APX.3.7 zombiedie.wav**

Sonido que suena cuando un zombie muere al solucionar su cartel.