**Namn:** ColorSPLAT *(*[*länk till mock-up*](https://www.figma.com/file/i3lgXGvqI5WFARisoHIbmB/Slutprojekt?node-id=0%3A1)*)*

**Antal spelare:** 2-4

**Beskrivning:** ColorSplat är ett spel som är någorlunda inspirerat av Splatoon. Målet med spelet är att skjuta färgkulor på ett rörligt mål och den som färgat mest av målet när tiden är slut har vunnit spelet. Detta, tillsammans med övrig “bra-att-veta” information, presenteras för spelarna i startmenyn.

**Spelare:** Hur många spelare som ska spela väljs i startmenyn innan spelets start. Man kan välja 2, 3 eller 4 antal spelare. Spelarnas kontroller och färger är fördefinierade och beroende på val av antal så presenteras dessa i spelmenyn.

**Timer:** Spelet är tidsbaserat och hur lång tid som spelet pågår väljer spelarna i startmenyn innan de startar spelet *(30 sekunder till 1min och 30 sekunder)*.

**Kanoner:** Väl i spelet så blir spelarna tilldelade varsin färgkanon. Kanonerna är statiska och spelarna kan bara sikta mynningen till höger och vänster, samt avfyra sin kanon.

**Projektiler:** Skotten som spelarna avfyrar är påverkade av gravitation och för att kunna färga toppen av det rörliga målet så måste spelarna “ladda” sin kanon genom att hålla ner skjutknappen. Hur mycket en spelare laddat sin kanon visas bredvid i en “charge-bar”.

Efter att skottet är avfyrat så måste spelaren explodera skottet genom att trycka på sin skjutknapp igen, innan spelaren kan avfyra ett nytt skott.

Projektilerna har kollision, vilket innebär att andra spelare kan använda sina projektiler för att rikta din i en annan bana.

**Power-ups:** Under spelets gång så dyker power-ups upp runt och i spelytan. Dessa power-ups har sina egna rörelser, utan att påverkas utav någon gravitation.

Spelarna kan aktivera en power-up genom att skjuta sitt skott på den. Om en spelare träffar en power-up så kommer deras skott att användas utan att färga spelytan och denna kommer sedan att påverka ditt skott positivt alternativt påverka dina motståndare negativt (ex. frysa dem i några sekunder).

**Spelets slut:** Spelet är över när timern når 0. När detta inträffar så räknas antal pixlar i en specifik spelares färg på träffytan. Spelaren med flest pixlar, eller högst procentuell andel färg, vinner. Detta innebär att spelarna kan spela mot varandra och färga över motståndarnas färgområden för att vinna.

Den vinnande spelaren presenteras i en slutgiltig scoreboard, tillsammans med hur stor andel av träffytan som varje spelare färgade. Här kan spelarna välja om de vill spela igen och återgå till startmenyn.

**StartUI**

* **Visa Fyra färger.**
* **Välj färg (val av tangenter är samma)**

**GameScreen**

**(start countdown)**

* **Visa antal spelare (om två spelare visa två torn)**
* **Tangent input ()**
* **shoot() (visa missile och ge den rätt hastighet riktning.)**
* **Om missile flyger vänta på input- destroySelf() eller fall of screen.**
* **Add player color to background. (skicka missile position och splash diameter)**
* **Release powerUp()**
* **Collision missile powerUp**
* **PowerUp destroyself() onCollision eller fall of screen.**
* **Öka missile area on powerUp en gång. Sen tillbaka till standard splash diameter.**
* **Time Out . Game win.**

**End screen**

* **Disable input.**
* **Calc score**
* **Show winner.**
* **Input back to main menu.**

**Skriv A4 plan.**

**Länk till figma: https://www.figma.com/file/i3lgXGvqI5WFARisoHIbmB/Slutprojekt?node-id=0%3A1**