Hop To The Top

Vår spelidé. Vi utgår från ett gammalt spel som inte finns längre, med liknande namn och koncept. Spelet går ut på att man har en liten spelare (förslagsvis en boll) som hela tiden studsar och spelaren ska ta sig uppåt så långt som möjligt. Spelplanen består av flera små block och spelaren, som konstant studsar, ska styras med tangenter så att den landar på blocken. Ju fler block man lyckas studsa på, desto högre upp är man. Man behöver alltså styra spelaren åt höger och vänster, men eftersom den studsar själv behöver man inte trycka uppåt eller nedåt.

Vi har en tanke om att det under banans gång ska finnas olika levels eller nivåer, som visas genom att bakgrundsfärgen ändras. Då får man en idé om ungefär hur högt man har kommit. Man ska även kunna samla på sig saker, som antingen ger extra poäng eller som gör något med spelaren. Om man misslyckas med att landa på ett block åker man neråt med gravitationen och det blir game over. Vissa block kan vara stabila och stanna kvar när man hoppar på dem, medan andra är fragila och går sönder efter en studs.

Eventuellt ska det finnas ”milstolpar” som markerar brytet mellan varje nivå, varje gång man passerar en sådan kanske man får extra poäng. I spelet ska det registreras high-score och det ska helst komma upp en ruta som talar om ifall du har ett nytt high-score. Om du får game over ska du ha möjligheten att starta om spelet och spela igen. Eventuellt ska det finnas olika teman att välja mellan, till exempel dag/natt-läge eller olika bakgrundsteman så som berg, öken osv.

Substantiv inför klassdiagram

Player

Block (stabile vs fragile)

GameBoard

Level

Item (boosters, extra points)

Game Controller

New high score-animation

Start screen

How to play-screen

End-screen

Pause/start button