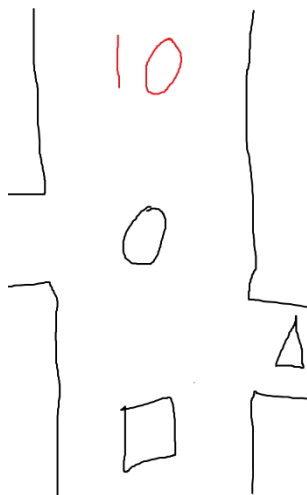


Kravspec Pec 'n Flap

Vision

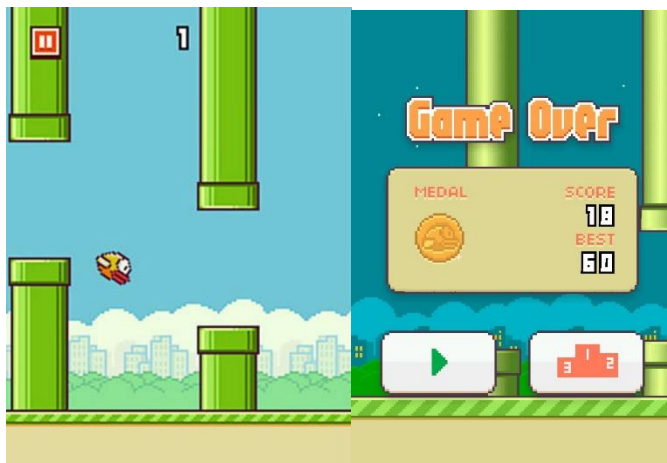
Pec 'n Flap är den spirituella efterföljaren till flappy bird. Vi har dock valt att göra spelet fokuserat på Hacke hackspett. Hacke ska konstant flyga framåt, och måste navigera igenom en oändlig mängd rör med små öppningar. Flygningen sker genom att Hacke "hoppa" genom luften, och spelarens färdighet ligger i att veta när man ska och inte ska "hoppa" för att komma igenom så många röröppningar som möjligt, ifall man träffar ett rör förlorar man. Varje röröppning passerad ska ge en poäng. Det ska även finnas små flygande fiender som ger minuspoäng vid beröring. Utöver detta måste Hacke såklart kunna hitta powerups som hjälper honom i sin resa. Dessa ska kunna ge honom möjlighet att "ghosta" (passera rakt igenom) rör och fiender utan att dö, eller helt enkelt bara dubbla hans poäng. Spelaren ska kunna välja mellan två svårighetsgrader som påverkar hur banan ser ut, easy och hard. Allt detta ska ske till Hackes egna soundtrack.

Skisser



På denna skiss måste Hacke (cirkeln) lyckas hoppa vid rätt tillfälle för att undvika fienden (fyrkanten) och om han lyckas med det kommer han få en powerup (triangeln). Högst upp på skärmen visas spelarens nuvarande poäng (i rött).

Inspiration



Kravtabell

Id.	Krav	Prioritet
1.	Spelaren ska kunna hoppa i luften med SPACEBAR	1
2.	Det ska finnas två banor i form av två svårighetsgrader, EASY och HARD	1
3.	Det ska finnas en fiendetyp, rör, med öppningar i som spelaren rör sig igenom. Att röra sig genom en öppning ska ge poäng, men att röra ett rör avslutar spelet (dödar spelaren)	1
4.	Det ska finnas en fiendetyp som svävar runt bland rören och som ger minuspoäng när spelaren rör dem.	1
5.	Det ska finnas 4 olika states för menyn, highscore, själva spelet och för när man förlorar (game over)	1
6.	Spelet ska hålla koll på de 5 högsta poängen under runtime och visa dem i highscore-staten	1
7.	Det ska finnas 2 powerups, en som ger dubbla poäng och en som gör spelaren odödlig. Dessa ska vara tillfälliga	1
8.	Det ska finnas en räknare som live håller koll på spelarens poäng under spelgång	2
9.	Under spelets gång ska Hackes temasång spela s upp	3
10.	Spelet ska ha fin grafik som är rymdtemad	3