

# Bumpy Monster

## Spelbeskrivning

Vi har skapat ett spel som heter "Bumpy Monster". Det består av karaktären Bumpy - ett lila monster som hoppar uppåt i en spelbana med hjälp av plattformar. Spelet är ett evighetsspel där man samlar poäng ju högre upp i banan man kommer. Det kostar 10 poäng att skjuta. På vägen upp finns det power ups och fiender i form av andra monster. Om man träffar en fiende får man 100 poäng och om man träffar "Bossen" får man 500 poäng. Om Bumpy missar att hoppa till nästa plattform eller krockar med en fiende så trillar den ner och då är spelet slut. Bumpy kan skjuta fiender med hjälp av bubblor från huvudet. Bumpy kan även röra sig horisontellt genom skärmen. Beroende på om Bumpy får tag i en power up så rör den sig antingen snabbare uppåt i spelbanan och blir odödlig, eller blir odödlig samt dödar fiender vid kollision under ett visst tidsintervall. Bakgrunden i spelet skiftar under spelets gång. Om Bumpy dör visas "Game Over" och vilket score man fått från nuvarande spel och highscore.

## Spelets delar

### Interaktion

- Styra med piltangenter, höger och vänster
- Skjuta med uppåtpil och space

### Start Menu

- Spelets startscen
- Visar titel på spelet
- Meny med knappar där man kan välja "Play Game", "How To Play", "Scores" och sound on/off
- När man klickar på "Play Game" körs spelbanan

### Gameboard

- Spelets spelbana

## **How To Play**

- Spelets spelinstruktioner

## **Scores**

- Visar top 3 highscores

## **Game Over**

- Spelets slutscen som visas när man förlorar spelet
- Visar vilket score man fått från nuvarande spel
- Visar highscore
- Knappar med "Play Again" och "Menu".

## **Plattformer**

- Bumpy hoppar på dessa för att ta sig uppåt i spelbanan

## **Power-Ups**

- Ballonger - gör att Bumpy rör sig snabbare uppåt under ett visst tidsintervall
- Raket - gör att Bumpy rör sig i "raketfart" uppåt under ett visst tidsintervall
- Stjärnor - gör att Bumpy blir odödlig och inte kan skadas av fiender, samt att fiender dör vid kollision

## **Fiender**

- Grönt monster
- Rött stort monster ("Bossen")

## **Ljud**

- Feedback i form av ljudeffekter när man fångar en power-up, skjuter, när fiender blir träffade, samt när man missar en plattform och då faller nedåt.
- Bakgrundsmusik spelas när man är inne i spelbanan
- Ljudet går att stänga av och på i "Start Menu".

## Bakgrund

- Bakgrunderna skiftar i takt med att man rör sig uppåt i spelbanan.

## Interaktionsskiss

