

# Prosjektplan – Prison Esc

Even Klemsdal, Henrik Flemmen & Simen Burud

## Beskrivelse

Spillet handler om en fange (du) som rømmer fra fengsel med å kaste seg ut av et vindu i fengselscellen. Spilleren prøve å komme så langt han kan før han lander på bakken. Man kjøper ulike “upgrades” av en cellekamerat. Strekmann-grafikk da ingen av oss kan tegne. Skal spilles på Android i landscape-mode (liggende vindu). Kontrolltypene blir med accelerometeret og trykking på skjerm.

## Kravspeg

- Skal spilles rimelig moderne Android-mobiler
- Skal vise en spiller som “flyr”
  - Bakken nederst
  - Scrollende bakgrunn
  - Skyer eller lignende
- Skal være mulig å treffe ulike “powerups” i lufta (typeballong, fugl, penger)
- Kontrolleres med å rotere mobilen (akselerometer)
- Skal ha en gravitasjonslignende mekanikk.
- Meny der man kan kjøpe upgrades (katapult som kaster deg ut vinduet, etc)
- Skal ha et scoretellersystem/pengetellesystem.
- Appen skal lagre progresjon mellom sessions.

## Utviklingsmetode

For utviklingen av dette prosjektet skal vi bruke Android som rammeverk og github som versjonskontroll. Vi jobber iterativt med funksjonaliteten til spillet. “Planen” er å gjøre ferdig en del av gangen. De tre første er minimum, resten får vi se om vi får tid til.

## Deler

- Del 1 – the basics
  - Fly: scrollende bakgrunn, mulig å tilte mobilen for å “styre”. Stopp når man treffer bakken
  - Launch: en form for scene der man hopper ut vinduet eller lignende
  - Shop: endrer variabler, fysikkkonstanter, etc. slik at man flyr annerledes
- Del 2 – grafikk
  - Vi må kunne tegne ikke-ubrukelige strektegninger
- Del 3 – upgrades

- Shoppen får konkrete “pakker” man kjøper, f.eks. blir “høyere startfart” en “katapult”
  - Rakett med begrenset fuel – trykk på skjermen for å kjøre.
  - Samle penger.
  - Begrense hva man kan kjøpe avhengig av hvor mye penger man har samlet.
  - Lagring av hva som blir kjøpt
- Del 4 – ting i lufta
  - Ballonger, fugler, flyvende penger, etc. Gjør egentlig bare midlertidige endringer i fysikkkonstanter
- Del 5 – Fancy animasjoner og grafikk som får appen til å se bra ut.
  - Launchanimasjon
  - Introvideo
  - Tilbake til cellen video
  - Generelt ting som vinner konkurransen!
- Del 6 – Videre powerups og annen galskap

## Klassediagram (utkast)





