

Sammanfattning av delmål

Följande är en sammanfattning av features som vi har implementerat.

- **Spelare**
 - Man spelar som ett rymdskepp som rör sig tvärs över skärmen mha knapptryckningar.
 - Det finns sammanlagt tre olika sorters vapen som spelaren kan använda sig av. Som primärvapen har man en laser som automatiskt avfyras.
 - Det ena valbara vapnet är en missil som först ger skada vid kontakt med ett mål och sedan en skada på en yta runtom. Detta vapen aktiveras genom att trycka på en knapp.
 - Det andra valbara vapnet är en elektromagnetisk puls (EMP), som både hindrar fiendeskott och tillfälligt deaktiverar fiendeskipp. Detta vapen aktiveras genom att trycka på en knapp.
 - Samtliga vapen kan uppgraderas när man avklarat en bana.
 - Knapparnas placering kan justeras mellan två olika lägen, vilket kan göras i Options-menyn.
 - Om spelaren tar skada så vibrerar mobilen.
- **Fiender**
 - HeavyShip: Ett stort skepp som rör sig rakt nedåt och skjuter laserskott.
 - BasicShip: Ett litet skepp som rör sig rakt nedåt.
 - ScoutShip: Små skepp som rör sig i ett sicksack-mönster över skärmen.
 - Asteroid: Asteroid som man måste skjuta sönder för att undvika eventuell kollision.
 - StealthShip: Små skepp som skiftar mellan att vara synlig och osynlig. Medan den är synlig så skjuter den snabba laserskott mot spelaren.
 - BigLaserShip: Stort skepp sakta rör sig framåt och emellanåt avfyrar en stor laserstråle under en begränsad tid.
 - Kamikazeship: Skepp som siktar in sig på att försöka krocka med spelarskeppet.
 - MultiShooterShip: Stort skepp som skjuter flera laserskott i olika riktningar.
 - EscapingShip: Litet skepp som enbart undviker ens skott. EscapingShip måste besegras för att klara Uranus.
 - MiniBossShip: Mycket stort skepp som skjuter laserskott och minor. MiniBossShip måste besegras för att klara Jupiter.
 - CirclingShip: Snabbt skepp som cirkulerar på en sida av banan samtidigt som den

skjuter laserskott.

- BossShip: Gigantiskt skepp som producerar flertalet TargetLaserShips. BossShip måste besegras för att klara Jorden.
- TargetLaserShip: Litet skepp som produceras från sista bossen som skjuter fem snabba laserskott.
- MiniTurretShip: Är fäst på både MiniBossShip och BossShip. Fungerar som turrent och måste förstöras innan man kan göra skada på boss-skeppen.

- **Banor**

- Spelet utspelar sig vid sex planeter (Neptunus, Uranus, Saturnus, Jupiter, Mars & Jorden) där varje bana har ett unikt mål.
- För att vinna spelet måste man klara samtliga banor.
- När man antingen har dött eller vunnit alla banor så får man skriva in sitt namn. Om man fått tillräckligt högt poäng så sparas ens namn och poäng i en lokal highscore-lista som kan nås från startmenyn.

- **Musik & bilder** (taget från openGameArt.com)

- Spelet har bakgrundsmusik och ljudeffekter (explosion-ljud när missiler exploderar).
- Samtliga ljud går att stängas av i Options-menyn. Volymen justeras med mobilens vanliga volym-knapp.
- Spelet har bakgrundsbilder och animationer (t.ex. eld, explosioner).

- **TopInfoBar**

- Längst upp på skärmen visas namnet på den nuvarande banan, hur mycket liv spelaren har (uttryckt i procent), samt hur många poäng man har.
- Livet påverkas beroende på vad som kolliderar med spelaren varje skepp och skott gör olika skada. Spelet avslutas om spelarens liv går ner till 0%.
- Man får ett visst antal poäng av att döda fiender. Dessa poäng kan sedan användas för att uppdatera vapen.

- **Start-meny**

- När spelet startas visas en meny med tre valbara knappar: New Game, Options & Highscore.
- New Game startar ett nytt spel.
- Options visar en Options-meny där man har möjligheten att aktivera/deaktivera bakgrundsmusik, ljudeffekter och vibration. Dessutom kan man skifta mellan två olika knapp-lägen i spelplanen.
- Highscore visar en lokalt lagrad lista på de 13 bästa spelarna och deras poäng.

Följande är features som vi övervägt att använd i vårat program, men som vi av olika anledningar inte har implementerat.

- **Styrning av skeppet med hjälp av swipe-funktioner**

Problem uppstod när vi hade flera touch-funktioner samtidigt, dvs en funktion för att styra mha swipe förhindrade en annan touch-funktion att aktiveras. Vi insåg att vi inte skulle kunna hitta en lösning till problemet inom den begränsade tid vi hade för projektet, så vi beslöt oss för att övergå till knapp-styrning istället.

- **Styrning av skeppet genom att vinkla mobilen**

Detta förslag skrotades ganska snabbt efter att vi kommit fram till att majoriteten födrar att ha mobilen stillastående medan man spelar.

- **Global highscore-lista**

Vi valde att lägga prioritering på spelet istället för highscore-lista och insåg att det skulle kräva för mycket tid att göra listan global. Istället har vi skapat en lokal lista.

- **Multiplayer**

Vi ville hellre ge ut ett välutvecklat spel med många mindre features än enbart en stor multiplayer-feature.

- **Olika spel-modes: story-mode och endless invasion-mode**

Vi har valt att enbart ha med en story-mode-version eftersom en annan endless-version som enbart skulle innehålla en algoritm som genererar ett oändligt och slumpmässigt spawn-mönster av fiender inte skulle vara utmanande. Mer fokus på storyn kändes som ett bättre val.

- **Svårighetsval** (easy, normal, hard)

Det finns ingen möjlighet att kunna bestämma i spelet hur svåra samtliga banor skall vara. Istället valde vi att ha möjlighet att kunna uppdatera sina vapen och på så sätt kunna göra det annars svåra spelet aningen lättare.