Spillprosjekt

## Navn på spillet:

Spectrum

## Gruppemedlemmer:

Steffen Stenersen, Data

Aleksander Torstensen, Data

Jon Roar Solset, Data

Christian Håland, Data

## Hvorfor vil vi gjøre prosjektet:

Fordi det er artig og vi tror det kan bli veldig lærerikt.

## Konsept/Hvordan det spilles:

Spilleren har som mål å aktivere de rette fargene som gir han egenskapene til å nå målet.

* Grønn: Omvendt gravitasjon
* Blå: Low gravity, gjør spilleren i stand til å hoppe høyere
* Rød: SpectraVision, lar spilleren se usynlige hindringer
* Gul: Gjør spilleren liten for å kunne unngå hindringer
* Lilla: Gjør spilleren tung/sterk slik at han kan knuse vegger
* Wildcard: Tilfeldig valgt farge, vil kunne være negativt for spilleren

Spillet er et plattformspill, og vanskelighetsgraden økes etter hvert ved å bare tillate 2 aktive farger om gangen. Spillet blir i 2D. Spilles ved hjelp tastaturet. Det vil være mulig å hoppe.

## Beskrivelse av klasser:

Se vedlagt dokument.

### Highscore:

Baseres på tiden spilleren bruker på å fullføre banen og antall farger han må bruke.