

**Jumpman**  
**Kravsspecifikation**  
**TDP005**  
**Objektorienterade System**

# Innehållsförteckning

## **Innehållsförteckning**

### **Allmän information**

Spelidé

Målgrupp

Spelupplevelse

Spelmekanik

### **Regler**

Rörelse

Kollisionsregler

Poäng

### **Grafik**

### **Kravanalys**

Krav

Tilläggskrav

# Allmän information

## Spelidé

Spelaren styr en avatar, vars mål är att hoppa så högt som möjligt.

Spelet startar genom att spelaren hoppar och försöker träffa ett av många flygande objekt. Om det lyckas, så får avataren en knuff uppåt, och måste därefter försöka träffa ännu ett objekt, så att farten inte tar slut. Detta fortsätter tills dess att avataren misslyckas med att träffa någonting, vilket leder till att avatarens fart avtar tills dess att den faller nedanför skärmen. Spelet är då över.

## Målgrupp

Spelet riktar sig till den som har några minuter över, till exempel en kafferast eller i väntan på att pastavattnet ska börja koka.

## Spelupplevelse

Spelet är skapat för att vara mycket simpelt att lära sig, men att man ska känna att man kommer lite längre varje gång man spelar. Detta ger spelaren en anledning att försöka ytterligare en gång för att då nå längre.

## Spelmekanik

I spelet styr spelaren genom tre knappar:

Uppåtpil: Hoppa (fungerar endast i början av spelet)

Vänsterpil: Flytta avataren åt vänster

Högerpil: Flytta avataren åt höger

För att avsluta spelet så kan man antingen trycka på Q eller kryssset uppe i högra hörnet

# Regler

## Rörelse

Spelarens avatar kommer ständigt att röra sig uppåt eller neråt beroende på hur bra det går för spelaren. Spelaren ökar sin avatars hastighet uppåt genom att träffa diverse objekt som befinner sig i luften. Accelerationen blir större om avataren lyckas träffa flera objekt under en kort tid. Om spelaren försöker förflytta sig ovanför mitten av skärmen så kommer skärmen att följa efter, vilket ger effekten av att objekten spelaren försöker träffa åker nedåt medan spelaren avatar står still. Om spelaren faller under skärmen följer dock den dock inte efter, utan spelet är då över.

Avatarens horisontella rörelse begränsas av skärmens storlek, så om till exempel avataren befinner sig längst ut på höger sida av skärmen kan den ej röra sig längre åt höger.

De flesta objekt som spelaren försöker träffa kommer vara stillastående. Det kan dock förekomma objekt som förflyttar sig på diverse sätt över skärmen. Dessa objekt har ingen begränsad position så som spelaren har, utan kan fritt röra sig utanför skärmen, vertikalt och horisontellt.

## Kollisionsregler

Spelarens avatar anses träffa ett objekt när deras bilder ligger sida vid sida eller överlappar. När det inträffar så försvinner objektet och avataren får en knuff uppåt. Ifall två objekt skulle kollidera så händer det ingenting.

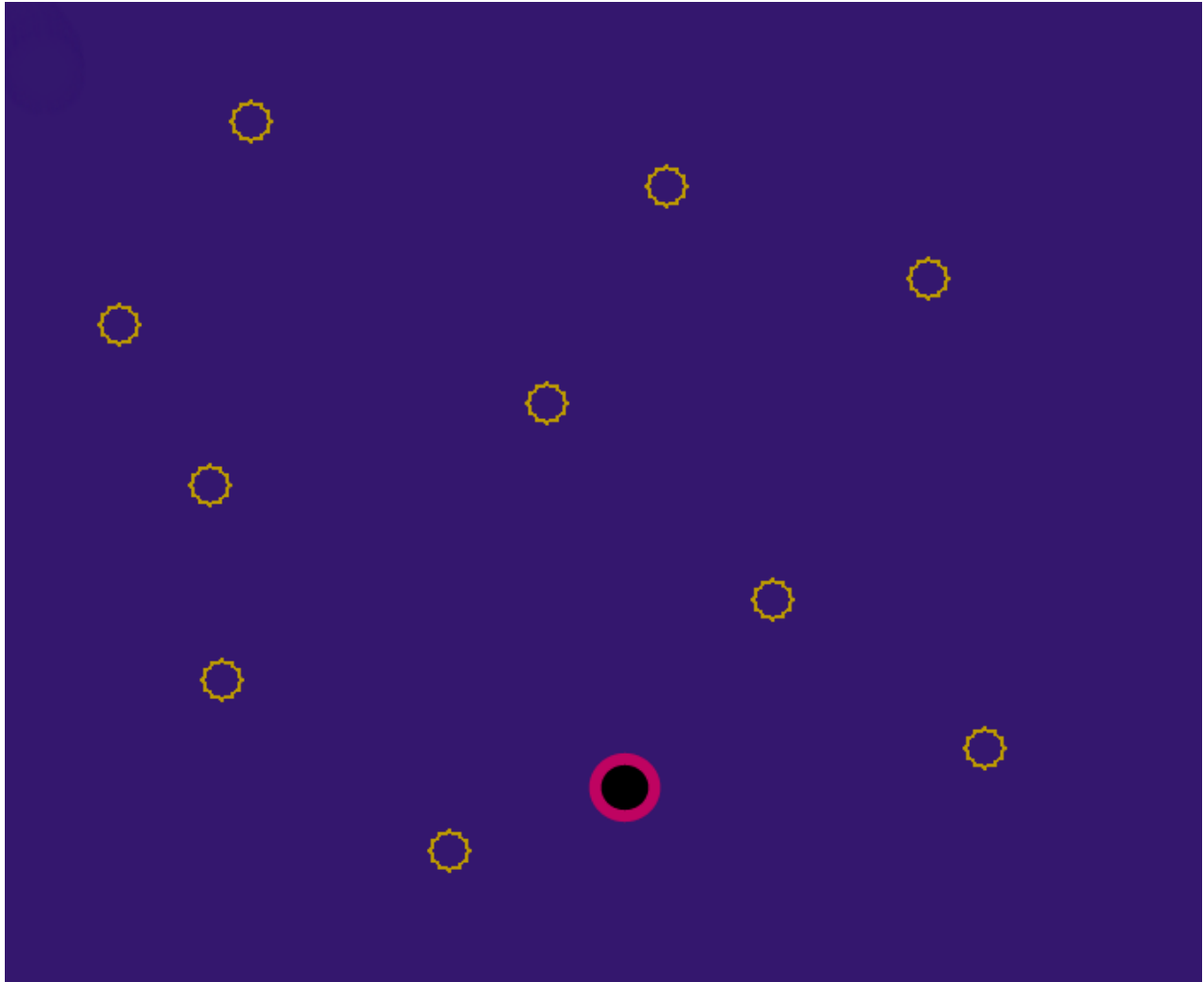
## Poäng

Spelarens poäng ökar i takt med att spelarens avatar rör sig uppåt. Möjligen kommer det finnas speciella objekt som ger extrapoäng.

## Grafik

När spelet startar så börjar spelet direkt.

Följande bild är ett exempel på hur spelen kan se ut efter att spelaren startat spelet genom att hoppa. Den rosa-röda spelaren representerar spelaren och rör sig uppåt medan stjärnorna representerar de objekt som spelaren försöker nudda.



Eventuellt kommer bilderna i spelet att vara animerade.

# Kravanalys

## Krav

- Spelet ska innehålla ett spelarobjekt samt minst 2 övriga objekt
- Spelarobjektet ska kunna kontrolleras med hjälp av tangentbordet (se spelmekanik)
- Spelarobjektet ska ej kunna passera spelskärmens övre, högre eller vänster sida
- Om spelarobjektet passerar spelskärmens undre sida är spelet över
- Spelarobjektet ska hantera kollisioner med samtliga övriga objekt, dessa kollisioner ska alltid ge spelaren en knuff uppåt
- De övriga objekten ska slumpartat placeras ut under spelets gång
- Minst ett av de övriga objekten ska vara stillastående
- Minst ett av de övriga objekten ska ha någon slags rörelse
- Spelet ska hålla koll på spelarens poäng under spelets gång
- Spelarens poäng ska öka i och med att spelaren åker uppåt

## Tilläggskrav

- Fler än 2 objekt i spelet (exempel: objekt som ger extrapoäng)
- Objekten ska vara animerade (variera mellan minst 2 olika bilder)
- Spelaren ska vara animerad (variera mellan minst 2 olika bilder)
- Spelaren ska ha olika bilder beroende på om han kollar åt vänster eller höger
- Det ska finnas en highscore som håller koll på poängrekord. Denna highscore ska sparas på hårddisken
  - Extra: highscoren be om spelarens alias i samband med nytt rekord
  - Extra: highscoren ska vara (simpelt) krypterad
- Spelet ska ha bakgrundsmusik
- Objekten ska ha ljudeffekt vid kollision