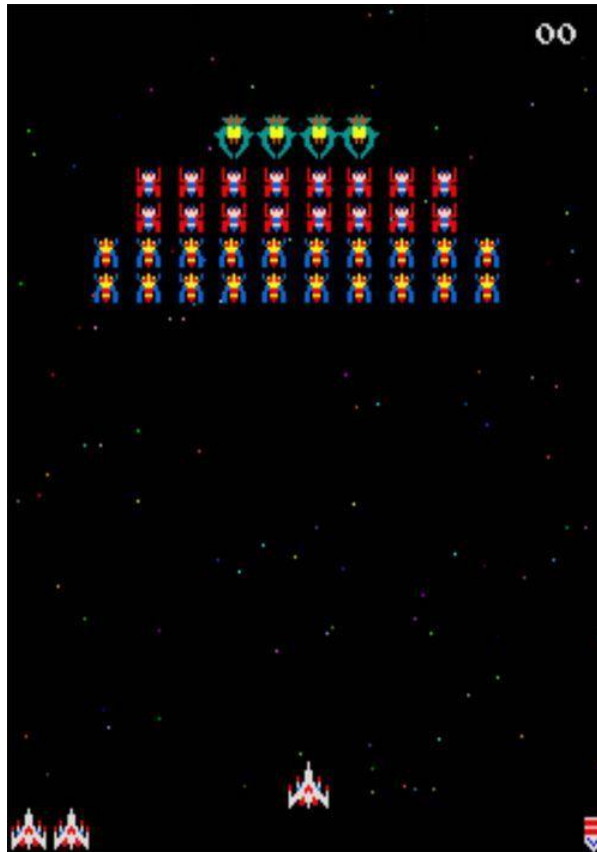


Kravspecifikation Galaga

Vår vision är att bygga en egen variant av spelet Galaga. Spelet går ut på att hålla sig levande så länge som möjligt för att kunna samla mer poäng. I spelet styr du ett vitt rymdskepp som kan röra sig i sidled och skjuta missiler mot fiender. I spelet kommer fienden att dyka upp högst upp på skärmen i flera led. Fienderna kommer att kunna skjuta mot spelaren. Det kommer finnas tre typer av fiender: fiender med flera liv, fiender som kan skjuta snabbare ("rapid fire") och fiender med både flera liv och "rapid fire". Allt eftersom spelet pågår kommer nivån på spelet att bli svårare, därmed kommer fler fiender, med mera liv och som kan skjuta snabbare. Detta kommer att öka successivt under spelets gång. Spelaren förlorar liv genom att skeppet blir träffat av missiler från fienden. För att undvika detta kan spelaren flytta sig i sidled och skjuta ned fiende skeppen. Om spelare inte skjuter ned fiendeskepp kommer det flera fiendeskepp och tillslut finns det ingen yta kvar för spelaren. Då förlorar spelaren ett liv. Spelet går ut på att samla poäng, dessa poäng samlas genom att skjuta ned fiender. Olika typer av fiender ger olika mycket poäng. Vidare finns det powerups som spelare kan införskaffa sig genom att åka in i dem. Det finns flera typer av powerups där man kan skjuta snabbare, röra sig snabbare eller få dubbla poäng för varje nedskjuten fiende. Det kommer finnas flera alternativa banor att välja mellan som skiljer sig åt genom visuella skillnader på bakgrund och de olika skeppen. Spelaren kan utifrån en meny välja att byta bana. Utöver att byta bana kan spelaren från menyn starta nytt spel, se tidigare highscores eller avsluta spelet. Spelet går inte heller att "vinna" därav du kan inte uppnå en maximal poäng för att spelet ska avslutas, utan det går ut på att försöka slå sina tidigare "highscores".

Screenshots av Spelet:



Spelaren styr det vita skeppet vid (nedre kant). Spelaren kan röra sig i sidled och skjuta. I det vänstra hörnet ser vi spelarens återstående liv (2).

Fiendeskepp är de i överkant, fiender kommer att dyka upp framifrån i led. Här kan vi se de tre typer av fiender som finns i spelet.

- Fiender som kan skjuta och har ett liv (Blå)
- Fiender som kan skjuta "Rapid fire" och har ett liv (Röd)
- Fiender som kan skjuta "Rapid fire" och har två liv (Grön)

Högst upp i det högra hörnet på bilden kan vi se våra ihopsamlade poäng.



En bild från när ett fiendeskepp bli nedskjutet.

Funktionella krav:

ID	Krav	Prio
1	Spelare ska kunna röra sig i sidled	1
2	Fiender som kan dyka upp uppifrån på skärmen	1
3	Fiender kan skjuta	1
4	Fiender som har två liv	1
5	Fiender som har två liv och kan skjuta	1
6	Spelare kan skjuta framåt	1
7	Fiender elimineras om träffade av spelarens missiler	1
8	Spelare förlorar liv om skjuten av fiendeskepp	1
9	Spelaren kan få en Powerup för att kunna skjuta snabbare	1
10	Spelaren kan få en Powerup för att kunna få mer poäng per skjuten fiende	1
11	Highscore där de 10 bästa resultaten visas	1
12	Skapa en extra bana med visuella skillnader på bakgrund och skepp	1
13	Meny där användare kan välja mellan nytt spel, highscore, byta bana eller att avsluta	1
14	Spelare har tre liv, efter att de tre liven är förbrukade avslutas spelet	2
15	Poäng tilldelas spelare för varje nedskjuten fiende	2
16	Spelaren kan få en Powerup för att kunna förflytta sig snabbare	2
17	Nivåer där fiender bli bättre successivt. (Skjuter snabbare och har fler liv)	2
18	Visuell effekt vid nedskjutet skepp	3
19	Ljudeffekter för olika events	3