

Kravspecifikation

Spelidé:

Spelet är av typen "Geometry War". Man är ett spöket som skjuter ner fiender. För varje 1.000e poäng blir fienderna fler och fler. Det finns inga "levlar" utan svårigheten är att fienderna blir fler och fler.

Spelet går ut på att man ska samla så många poäng man kan och överleva så länge som man kan.

Målgrupp:

Finns ingen speciell målgrupp, men den som ska spela bör tycka att skjutarspel är roligt.

Spelupplevelse:

Det roliga med detta spel är att det blir svårare och svårare ju högre poäng man får. Det finns även 2st "power-ups" i högre levlar. Dessa "power-ups" innehåller antingen mer liv eller en bomb som rensar hela spelplanen från fiender.

Det kommer även att finnas en poängtavla med de femton bästa spelarna som har fått det högsta poängen i spelet.

Spelmekanik:

Interaktionen med spelet sker genom interaktion med både tangentbord och muspekare.

Fyra tangenter kommer att navigera varelsen i världen och vänstra musknappen kommer att användas för att avfira skott emot fiender.

W - Styr spöket uppåt på spelplanen

A - Styr spöket åt vänster på spelplanen

D - Styr spöket åt höger på spelplanen

S - Styr spöket nedåt på spelplanen

Muspekaren - Sikta

Vänstra musknappen - Avfyrar skott

Högra musknapp - Aktiverar sin bomb, om man har tagit en

I menyn använder sig man sig av piltangenterna, eller wasd, på tangentbordet för att välja ett alternativ och sedan enter eller space-tangenten för att bekräfta sitt val.

Regler:

Regler för fiender:

Fienderna blir svårare ju högre level man är på. Man börjar på level 1 och slutar när spelaren dör, det finns ingen specifik övre level utan fienderna blir fler ju längre man spelar.

Det finns 2 olika fiendetyper, en som jagar spöket och en som aktar sig för skott. Dessa har samma hastighet genom hela spelet.

- Fienden som *jagar* åker efter spelaren hela tiden tills man skjuter den.
- Fienden som *aktar sig för skott* försöker undvika spelaren, annars åker den emot spelaren.

Detta kan komma att byggas på om vi ser att det finns tid över, alternativt om det är lätt att implementera, alternativt både och.

Fienderna är "one shot, one kill", dvs att alla fiender dör på ett skott från spelaren oavsett vilken level man är på.

Regler för spelaren:

Innan man startar ett nytt spel får man skriva in ett namn med max 3 tecken, detta för att kunna veta vilka som har kommit in på topplistan.

Vid spelets början har man tre liv, men kan under spelets gång skaffa fler genom att åka på "power-ups" som ger liv på spelplanen. Spelaren förlorar ett liv genom att kollidera med någon utav fienderna som finns på spelplanen. När spelaren förlorar sitt liv försvinner även alla aktuella fiender i världen så att spelaren hinner börja om. Spelaren har även en "sköld" på 5 sekunder från det att man kommit tillbaka i världen igen.

Spelaren kommer ha oändligt med ammunition i sitt fasta vapen.

Om spelaren får en bomb i en "power-up" kommer denna läggas till i spelarens "förråd" och kan användas när som helst.

Regler för spelplanen:

Spelplanen har en bestämd area som kapslar in både fiender och spelare i samma utrymme för att dessa inte ska åka för långt bort.

Regler för kollisioner:

Spelaren ska kunna kollidera med en fiende och på så sätt förlora ett av sina liv.

Om en fiende träffas av ett skott dör fienden och försvinner från skärmen.

När ett skott kommit utanför spelplanen försvinner detta skott och skadar ingenting.

Regler för poäng:

Poängen kommer i slutet av spelet sparas och visas upp på en topplista.

Man får poäng när man dödar fienderna. De är värda olika mycket.

- 100 poäng när man skjuter en fiende som *jagar*.
- 150 poäng när man skjuter en fiende som *aktar sig* för skott.

Regler för "power-ups":

Finns 2 olika "power-ups" som man kan få, liv och bomber.

- Ett liv "power-up" ger ett extra liv.
- En bomb "power-up" ger spelaren en bomb som spränger bort alla fiender från skärmen, denna förvaras i spelarens "förråd" och kan användas när som helst under spelets gång. Om man använder bomben får man inga poäng för fienderna som sprängs.

Regler för vapen:

Vapnet har oändligt med ammunition och avfyras genom vänstra musknapp.

Kravuppfyllelse:

En dator som klarar att visa grafik, samt en monitor som stödjer detta. En mus. Ett tangentbord. Tålmod.

Visualisering:

Vi har tänkt att göra en simpel meny samt en simpel spelplan eftersom vi tycker att det är spelkänslan som räknas och inte grafiken. Om vi har tid kommer vi försöka göra det snyggare.

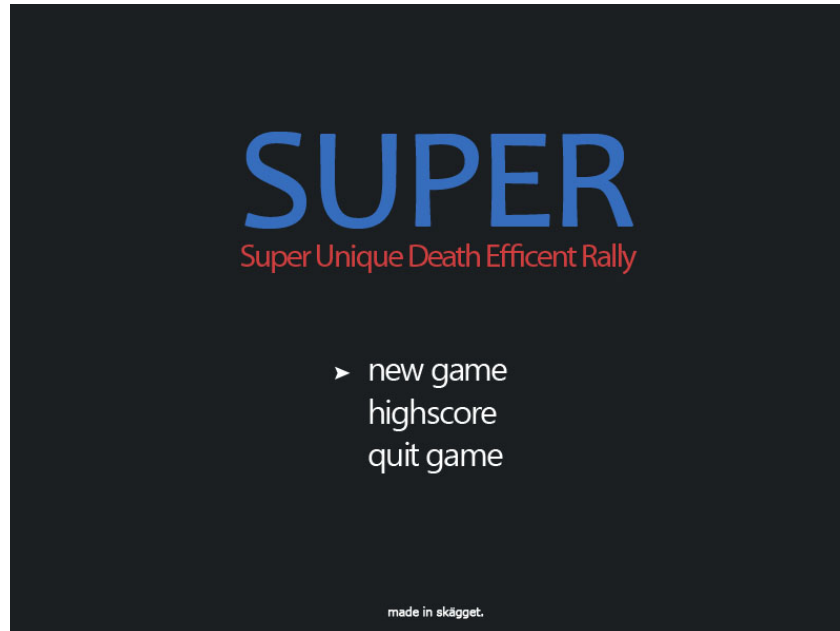


Bild 1: Huvudmenyn

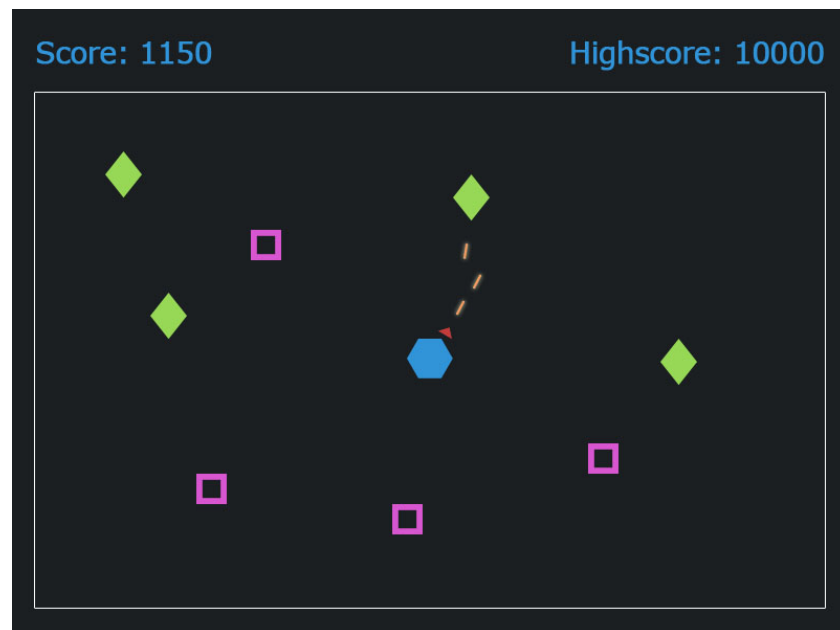


Bild 2: Hur spelet ser ut