

Kravspekifikation Arcturus

1. Vision

Hemplaneten Atlas börjar närma sig sin undergång, det spås att stora meteoriter har satt sin kurs mot planeten som redan är utdöende på grund av brist på värme och naturtillgångar. Spelaren tar därmed rollen som Voyager II, ett rymdskepp på uppdrag att ta sig till den gigantiska stjärnan Arcturus som erhåller oändliga möjligheter för energiomvandling.

Som pilot på Voyager har man fem liv att ta sig igenom så många nivåer som möjligt. Rymdskeppet är utrustat med laser som har möjligheten att förgöra fientliga farkoster. Spelaren styr sitt rymdskepp med tangentbordet, skjutet med musen och har även möjlighet att pausa under spelets gång.

På varje nivå ökar antalet fiender man stöter på, både till antal och i svårighetsgrad. Ju närmre spelaren tar sig till sin slutdestination, Arcturus, blir alltså fienden svårare att besegra. Fienden kan vara olika rymdskepp med olika styrka, både hur mycket skada de gör och hur mycket liv de har. Det finns även en slumpmässig chans att fienden kan droppa en power-up som är till spelarens fördel, om denne lyckas ta den. Power ups finns i två former, en offensiv och en defensiv. Rapid fire möjliggör spelaren att skjuta snabbare och således göra mer skada och utplåna sina fiender snabbare. Skölden ger spelaren skydd från fiendens laser och möjliggör att man kan ta skada utan att förlora liv.

Spelaren samlar poäng genom att förgöra sina fiender där poäng ges beroende på svårighetsgraden på fienden. Ju högre nivå, desto fler poäng ges. Poäng samlas även i slutet på varje nivå där man tilldelas bonuspoäng beroende på hur snabbt nivån avklarats och hur många liv man tappat på den aktuella nivån. Poängen efter avslutat spel lagras sedan till en highscorelista med 5 platser.

Nivåerna kommer utspela sig i yttre rymden och när man utplånat alla fiender kommer en ny "wave" med starkare fiender. Asteroidbälten behöver man akta sig för då de kan orsaka dödliga kollisioner. Efter 5 "waves" med fiender tar vi oss ett steg närmare vårt slutmål och beger oss in i nästa galax.

2. Skisser

Huvudmeny



Gameplay

- Liv symboliseras uppe till vänster.
- Totalpoäng symboliseras uppe till höger.
- Meteoriter är kolliderbara objekt.

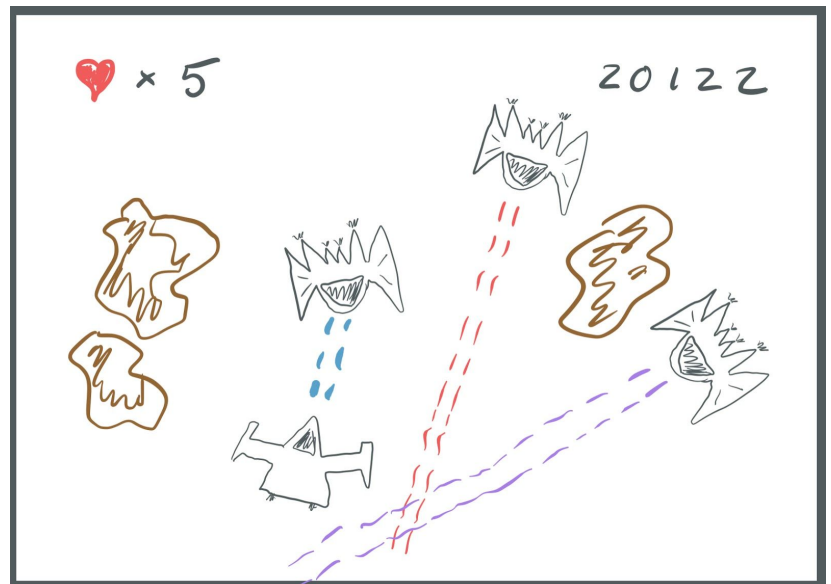
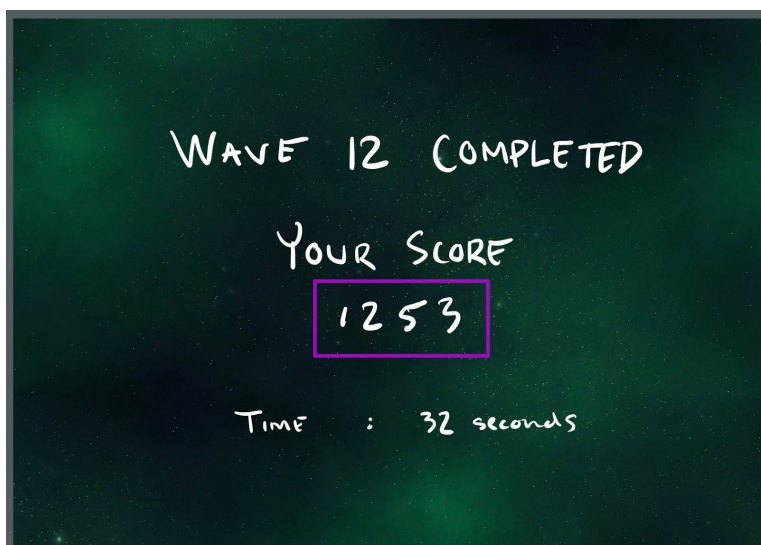


Bild efter avklarad wave.



3. Kravlista

| ID | Beskrivning | Prio |
|----|--|------|
| 1 | Spelaren ska kunna förflytta sig med W, A, S, D | 1 |
| 2 | Spelaren ska kunna avfira laser* med musknappen | 1 |
| 3 | Spelaren och fiender ska inte kunna röra sig utanför fönstret | 1 |
| 4 | Spelaren ska förlora liv vid kollisioner* | 1 |
| 5 | Spelet ska kunna visa upp spelarens nuvarande poäng | 1 |
| 6 | Spelet ska kunna visa upp den nuvarande nivån | 1 |
| 7 | Spelet ska kunna visa upp spelarens återstående liv | 1 |
| 8 | Spelet ska kunna byta bana var femte "wave"* | 1 |
| 9 | Spelet ska innehålla 2 olika typer av fiender | 1 |
| 10 | Fienden ska ha en slumpad chans att droppa en powerup när den dör | 1 |
| 11 | Powerup sköld ska göra så att man inte förlorar liv vid kollision | 1 |
| 12 | Powerup rapid fire ska göra så användaren skjuter snabbare | 1 |
| 13 | Fienden ska kunna röra sig mot spelaren | 1 |
| 14 | Fienden ska kunna skjuta mot spelarens nuvarande position | 1 |
| 15 | Fienden ska inte kunna kollidera med asteroider | 1 |
| 16 | Fienden ska försvinna när den dör | 1 |
| 17 | Spelaren ska kunna pausa spelet | 2 |
| 18 | Spelet ska beräkna bonuspoäng* efter avklarad wave | 2 |
| 19 | Spelet ska ha en hjälpmeny | 2 |
| 20 | Svårighetsgraden* på fienden ska öka var femte wave | 2 |
| 21 | Spelet ska visa en hitmarker* när en farkost blir träffad av laser | 3 |
| 22 | Spelet ska ha en "boss wave"* var 15e wave | 3 |
| 23 | Spelet ska ha en introducerande öppningsscen vid start av programmet | 3 |
| 24 | Spelet ska ha ljudeffekter och bakgrundsmusik | 3 |

4. Ordlista

Laser: Projektil som spelaren avfyrar för att skada/döda motståndare.

Kollisioner: Krock med asteroider eller blir träffad av projektil från fienden.

Wave: Den aktuella nivån spelare är på.

Bonuspoäng: Beräknas efter avklarad nivå med faktorerna tidsåtgång och förlorade liv.

Hitmarker: Animation som visar träff av projektil.

Svårighetsgrad: Antal fiender och dess hälsa (skott som behövs för att döda dem).

Boss wave: En specialnivå med en extra svår fiende.