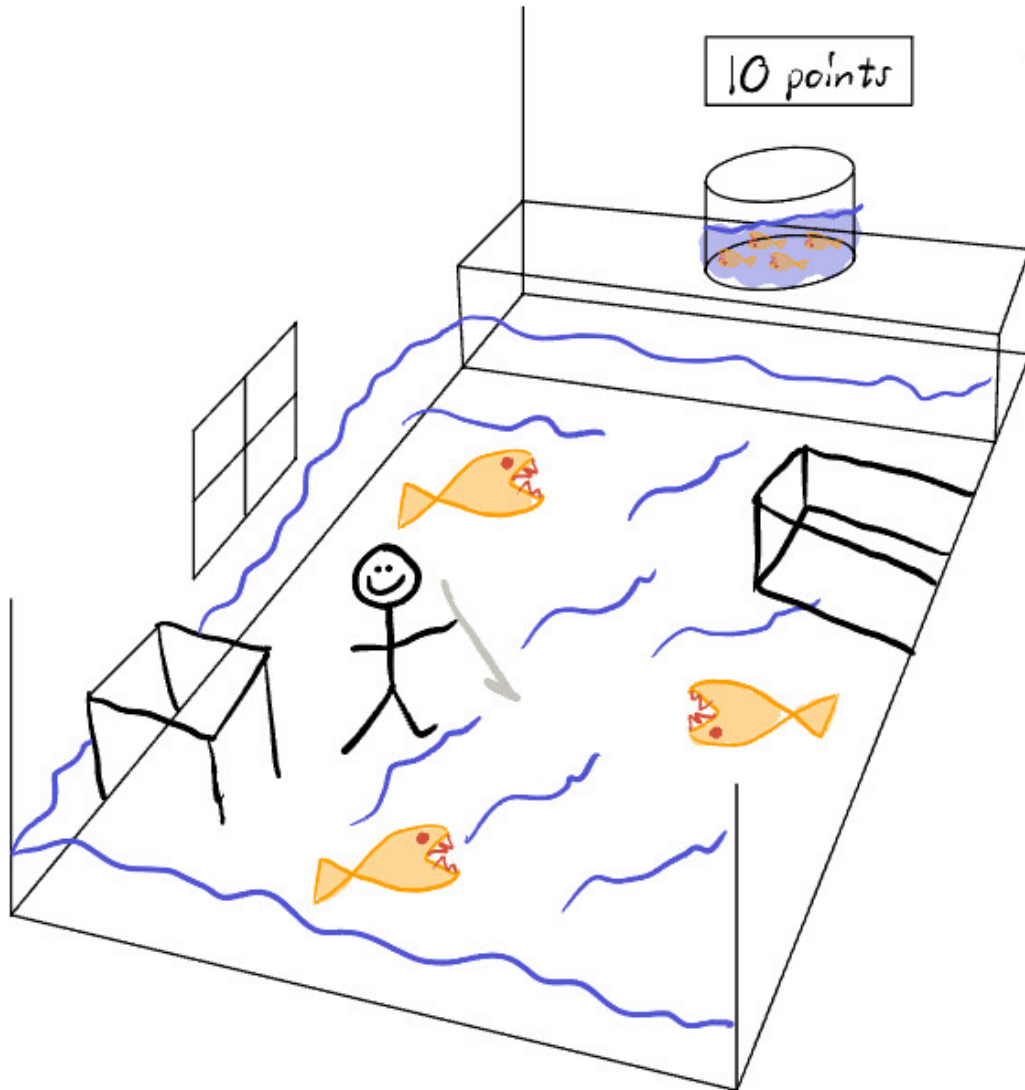


Ett spel där man är i ett kök fyllt med vatten och pirajor, se figur 1. Målet med spelet är att spjuta pirajorna och kasta dom i en kastrull. Om man missar hamnar dom i vattnet igen. Spelet ska vara i tredje-person med fast kamera, och utvecklas i Unity. Vi anser att svårighetsgraden är medel.



Figur 1. Koncept-ritning av spelet. Notera pirajorna i kastrullen.

Ska-krav

- Ett kök med vatten i
- Vattnet har scrolling textures
- Spelare med enkla kontroller
- Pirajorna har enkel AI mha state machine och kan attackera spelaren
- Man kan ta upp pirajorna och kastar dom i kastrullen

Bör-krav

- Animation när man går runt
- Ljudeffekter och musik
- Poängssystem
- Pirajorna är "gummi-aktiga"
- Pirajorna simmar och biter (animation)
- Det sker en animation när man spjutar
- Det sker en animation där man tar upp pirajan från spjutet
- Vattnet har refraktion
- Vattnet har reflektion
- Vattnet ser ut att ha vågor som har en höjd
- Vattnet skvätter när man kastar saker i det
- Vattnet reagerar när man går runt i det
- Det kommer ånga ur kastrullen
- Kastrullen bubblar
- Fina texturer och modeller

Halvtids-milstolpe

Ett kök med vatten och pirajor som man kan gå runt i.