Project: Custom RPG

2018 - 2019

Boter Studios | Somewhere

[Document subtitle]

Bram van Gils

Contents

[Introductie 2](#_Toc523227132)

[Analyse 3](#_Toc523227133)

[Functionele Requirements 3](#_Toc523227134)

# Introductie

## Motivatie

Dit Project is een Browser Text-based RPG die ik graag wil maken om meer te leren over ASP.NET en als ik er de kans voor krijg wil ik ook wat meer leren over grafische elementen die ik tot mijn beschikking heb. Ook wil ik wat meer kennis opdoen over het gebruik van databases, SQL, HTML en CSS. Een ander voornemen is dat ik mij meer wil focussen op documentatie en het maken van diagrammen en modellen. En tot slotte ga ik een uitgebreider test plan maken en meer onderzoek doen en documenteren.

## Gameplay

De RPG die ik van plan ben te gaan maken heeft geen uitzonderlijke gameplay functies en bevat hooguit een aantal afbeeldingen buiten de gebruikelijke functies. De functies die ik wil gaan implementeren gaan als volgt: De gebruiker kan een eigen karakter maken, met een eigen naam, ras, geslacht. Een karakter heeft ook zijn eigen Stats en Level. Een Karakter heeft een inventaris en kan kleding aantrekken en wapens dragen. Afhankelijk van het wapen dat het karakter draagt kan hij of zij bepaalde aanvallen toepassen. Een Health, Mana en Stamina waarde is ten alle tijden te zien tijdens een gevecht. De speler moet keuzes maken tijdens zijn reis om items te bemachtigen of vijanden te vechten. Er zijn uiteraard nog andere vereisten maar deze zij enkel om een beeld te krijgen bij dit project.

## Community

Wat dit project nou echt uniek maakt is de mogelijkheid van andere gebruikers om hun eigen avonturen te schrijven voor andere spelers. Een speler kan dus zelf een Quest “scripten” en uploaden. Hiervoor moet dus een vorm van een editor geprogrammeerd worden die op gebruiksvriendelijke en simpele wijzen de speler de mogelijkheid biedt om zonder al te veel moeite een script te schrijven. Spelers kunnen via een zoek functie opzoek gaan naar deze Quests. Ze kunnen filteren op actualiteit, kwaliteit, populariteit, lengte en moeilijkheid. Andere gebruikers kunnen vervolgens de Quest een review geven zodat hij makkelijker te vinden is voor andere gebruikers. Het systeem schat via een algoritme zelf de moeilijkheidsgraad, lengte en kwaliteit. Er zijn uiteraard nog andere vereisten maar deze zij enkel om een beeld te krijgen bij dit project.

## Mogelijke Uitbreidingen

* Het project kan nog uitgebreid worden met grafische effecten die te creëren zijn met MicrosoftSilverlight.
* Gebruikers zouden hun eigen afbeeldingen kunnen uploaden om toe te voegen aan hun Quest waarmee ze hun eigen vijanden, locaties en items kunnen creëren.
* Gebruikers kunnen reacties plaatsen en discussies voeren via chats.
* Gebruikers kunnen samen een Quest Spelen.
* Gebruikers kunnen een kaart toevoegen aan hun Quest

# Analyse

## Functionele Requirements

### Navigatie

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | | Beschrijving | MoSCoW Prioriteit | Usecase ID |
| R1 | | De gebruiker kan zichzelf registreren. |  |  |
| K1.01 | De gebruiker moet een E-mailadres, Gebruikersnaam, en wachtwoord opgeven. |  |  |
| K1.02 | De gebruiker moet het wachtwoord tweemaal invoeren ter bevestiging |  |  |
| B1.01 | De gebruiker moet een uniek wachtwoord, E-mail en gebruikersnaam invoeren. |  |  |
| R2 | | De gebruiker kan inloggen. |  |  |
| K2.01 | De gebruiker moet zijn Emailadres/ gebruikersnaam invoeren met het bijbehorende wachtwoord. |  |  |
| R3 | | De gebruiker kan een karakter aanmaken. |  |  |
| K3.01 | De gebruiker kan de naam van zijn/haar karakter zelf invullen. |  |  |
| K3.02 | De gebruiker kan een Geslacht, Ras, Class en verleden kiezen. |  |  |
| B3.01 | De gebruiker kan een karakter alleen een naam geven die uniek is binnen alle andere karakters van dezelfde gebruiker. |  |  |
| B3.02 | De gebruiker kan niet meer dan 10 karakters aanmaken. |  |  |
| R | | De gebruiker kan een karakter verwijderen. |  |  |
| R4 | | Een karakter beschikt over een XP-waarde die het Level van een karakter bijhoudt. |  |  |
| K4.01 | Het aantal XP dat nodig is om een level omhoog te gaan groeit exponentieel. |  |  |
| B4.01 | Level 30 is het maximale level. |  |  |
| R | | De max health en speed waarde wordt berekend op basis van geslacht, ras, class en level. |  |  |
| R | | De max mana en stamina waarde wordt berekend op basis van ras, class en level. |  |  |
| R5 | | Een karakter kan items dragen en meenemen. |  |  |
| K5.01 | Een karakter kan kleding dragen op hoofd torso en benen. |  |  |
| B5.02 | Een karakter kan niet meer dan 20 andere items meenemen. |  |  |
| R6 | | De gebruiker kan door diverse Quests heen browsen doormiddel van een zoekmachine. |  |  |
| K6.01 | De gebruiker kan sorteren op basis van: Actualiteit, Populariteit, Waardering, Lengte en Moeilijkheid. |  |  |
| B6.01 | De gebruiker kan ervoor kiezen om Quests die hij al gespeeld heeft met zijn huidige karakter te verstoppen. |  |  |
| B6.02 | De gebruiker moet een karakter geselecteerd hebben voor hij/zij kan beginnen. |  |  |
| R7 | | De gebruiker kan via het details scherm een Quest starten. |  |  |
| K7.01 | De gebruiker kan een waardering geven aan de game nadat hij hem gespeeld heeft. |  |  |
| K7.02 | De gebruiker kan hier een korte beschrijving lezen over de Quest samen met de statistieken over: lengte, moeilijkheidsgraad en populariteit. |  |  |
| R8 | | De gebruiker krijgt het verhaal van het spel te zien doormiddel van tekst. |  |  |
| K8.01 | Als de tekst te lang is voor een pagina dan vervolgt de tekst zich op een andere pagina. |  |  |
| K8.02 | Als de speler een stuk tekst heeft gemist kan hij/zij terugkeren naar de pagina. |  |  |
| B8.01 | De tekst wordt weergegeven in Fontsize 18. |  |  |
| R9 | | De gebruiker krijgt keuzes voor zich die de het verloop van het spel beïnvloeden. |  |  |
| B9.01 | Er worden nooit meer dan 5 opties aangeboden. |  |  |
| R10 | | De gebruiker kan in gevecht geraken met verschillende vijanden. |  |  |
| K10.01 | Wanneer wie aan de beurt is is afhankelijk van de speed van de karakters. |  |  |
| K10.02 | De gebruiker kan tijdens een gevecht items uit zijn of haar inventaris gebruiken. |  |  |
| K10.03 | De gebruiker verdient aan het einde van het gevecht XP voor zijn karakter. |  |  |
| R11 | | De gebruiker verdient aan het einde van een Quest diverse items voor zijn karakter. |  |  |
| R12 | | De gebruiker heeft een handig overzicht over al zijn Quests. |  |  |
| K12.01 | De gebruiker kan zijn Quests organiseren op datum van aanmaken, populariteit en waardering. |  |  |
| R13 | | De gebruiker kan zelf zijn eigen Quests aanmaken. |  |  |
| B13.01 | De gebruiker kan een Quest geen naam geven wanneer hij/zij al een Quest heeft met dezelfde naam. |  |  |
| R14 | | De gebruiker kan zelf tekst items toevoegen aan zijn Quests. |  |  |
| B14.01 | De gebruiker kan niet meer dan 5 pagina’s toevoegen per tekst item. |  |  |
| K14.01 | De gebruiker moet aangeven welk Quest onderdeel het tekst item opvolgt. |  |  |
| R15 | | De gebruiker kan zelf Crossroads toevoegen aan zijn Quests. |  |  |
| K15.01 | De gebruiker kan tekst aan Crossroads toevoegen. |  |  |
| K15.02 | De gebruiker kan zelf 2 tot 5 mogelijkheden toevoegen met ieder hun eigen tekst en bestemming |  |  |
| R16 | | De gebruiker kan zelf encounters toevoegen aan zijn Quests |  |  |
| K16.01 | De gebruiker kan een van de voor geselecteerde vijanden in de encounter stoppen. |  |  |
| K16.02 | De gebruiker kan zelf een van de voorgeselecteerde rewards in de encounter stoppen |  |  |
| K16.03 | De gebruiker moet aangeven welk Quest onderdeel de encounter opvolgt. |  |  |
| R17 | | De gebruiker moet de details van zijn Quest kunnen aanpassen. |  |  |

## Non-functionele Requirements

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| R18 | De game is volledig in het Engels | M |  |