

Malmö Högskola
2015-04-08

LAITH

Kravdokument v1.0

Projektgrupp 61
ANDREAS KARLSSON
SIMON JOHANSSON
HENRIK PHAN
SIMON BOTHÉN
TIM LINDSTAM

Table of Contents

Versionshantering	2
Syfte	3
Omfattning	3
Produktbeskrivning	3
Målgrupp	3
Intressenter	4
Funktionella krav	5
Meny krav	5
Lobbyserver Krav	5
Pussel Krav	5
Gameplay krav	5
UI krav	6
Kamera krav	6
AI krav	6
Kvalitativa krav	7
Meny krav	7
Gameplay krav	7
System krav	7

Versionshantering

Datum	Namn	Aktivitet	Versionsnummer
2015-03-19	Simon J.	Skapade dokument.	0.1
2015-03-24	Simon J.	Fyllde ut kravlistan	0.2
2015-04-08	Simon J. Andreas K.	Färdigställde dokumentet	1.0

Syfte

Syftet med detta dokument är att ge läsaren en klar bild över vilka funktionella och icke-funktionella krav som finns i denna produkt. Dokumentet synliggör de krav som kan ställas på produkten för att få en så klar bild som möjligt av vad dess intressenter önskar.

Omfattning

Varje krav i detta dokument kommer att prioriteras individuellt. Där finns prioriteringar för samtliga av de listade kraven. Vissa krav beskrivs med enklare form eftersom det är möjligt att sammanfatta i kortfattad form.

Produktbeskrivning

Laith är ett plattformsspel med fokus på pussellösning och samarbete. Spelet influeras av bland annat Trine och Lost Vikings, där Trine står som förebild och främsta inspirationskälla.

Spelet kommer enbart innehålla ett flerspelar-läge där max antal spelare är två. Vi har valt att låsa oss på det sättet för att skära ner på mängden programmering som behöver göras, att skriva AI för en andra spelare skulle ta alltför lång tid.

I spelet finns det två karaktärer; Gareth of Narissa. Karaktärerna är unika på det sättet att de är bra på olika saker. Narissa är en bågskytte och tjuv, hon kan ta sig runt mycket lättare än Gareth, mycket tack vare sin äntherhake. Gareth å andra sidan är en föredetta stadsvakt och är specialiserad mot närstrid, där hans förmågor kretsar runt hans sköld.

Spelarna måste arbeta tillsammans och komplettera sina karaktärers styrkor med varandra för att ta sig förbi de pussel och fiender som ställs framför dem.

Målet för spelarna är att hitta en artefakt - Laithstenen - och föra den tillbaka till staden för att stoppa korruptionen som befäst sig där.

Målgrupp

Spelet är främst riktat för personer som tycker det är roligt att lösa nya och intressanta pussel och samtidigt samarbeta med någon annan för att klara av banorna. Vi kommer att förhålla oss till ESRB-klassificeringsnivån "Teen" vilket innebär att spelet är lämpligt för åldrarna 13 och uppåt. Inom denna klassificeringsnivå får vi bland annat ha våld, lite blod och sparsamt användande av starkt språk. Nedanför finns hela beskrivningen direkt från ESRBs hemsida:

"Content is generally suitable for ages 13 and up. May contain violence, suggestive themes, crude humor, minimal blood, simulated gambling and/or infrequent use of strong language."

Intressenter

Projektgrupp 26: Projektgruppen planerar, dokumenterar samt utför projektet.

Malmö Högskola: Eftersom skolan förser projektgruppen med undervisning, feedback, lokaler samt datorer blir den en extern intressent.

Framtida spelutvecklare: Eftersom Projektgrupp 26 bara kommer vara delaktiga tills en spelbar beta version av spelet skapats så måste nya spelutvecklare anställas om spelet ska gå över till en färdig produkt.

Funktionella krav

Meny krav

- F-M-K-1: Spelaren ska kunna välja viken bana som den vill spela.
 - Om inte spelaren har tillgång till en specifik bana, så kommer den vara utgråad samt man kan inte trycka på den.
- F-M-K-2: Spelaren ska kunna välja vilken karaktär som hen vill spela.
 - Banan som spelarna valt startas inte förens båda spelarna har valt olika karaktärer.
- F-M-K-3: Spelaren ska kunna välja mellan olika menyer.

Lobbyserver Krav

- F-LS-K-1: Spelaren varnas om hen blir inaktiv för länge.
 - Om spelaren blir inaktiv för länge så slängs dem ur lobbyservern för att hålla lobbyservern rensad av inaktiva användare.
- F-LS-K-2: Spelaren har möjlighet att välja vem hen vill spela med.
 - Spelaren har möjlighet att välja mellan andra spelare som också är uppkopplad till lobbyservern.
- F-LS-K-3: Spelaren kan inte ansluta sig till en annan spelare som har lösenord om hen inte har korrekt lösenord.
 - Om man slår in fel lösenord så kommer spelaren att ett felmeddelande och kommer gå tillbaka till lobbyservern.
- F-LS-K-4: Spelaren slängs ut lobbyservern om hens internet går ner.
 - Om Spelarens internetuppkoppling försvinner inom en viss tid kommer hen komma tillbaka till HuvudMenyn med en varning om den inte kommer åt lobbyservern.

Pussel Krav

- F-P-K-1: Varje pussel måste klaras av genom samarbete mellan spelarna.
 - Det ska inte gå att avancera till nästa pussel utan samarbete mellan spelarna för att klara av pussel.
- F-P-K-2: Det ska inte gå att hoppa över pusselbitar.

Gameplay krav

- F-GP-K-1: Spelarna ska inte kunna skada varandra.
- F-GP-K-2: Spelarna ska kunna återuppstå efter att ens karaktär dör.
- F-GP-K-3: Spelaren ska kunna flytta sin karaktär med tangentbordet.
- F-GP-K-4: Riktningen på "Hook" och "Shield" ska styras med musen.
- F-GP-K-5: Narissas Hook ska kunna fästas fast på specifika ytor och objekt.
 - Narissa ska kunna frigöra sin äntherhake när som helst.
 - Hook ska kunna dra lättare objekt mot Narissas position.
 - Hook ska kunna låta Narissa svinga om den sitter fast i större objekt.
 - Hook ska få en indikation när den har möjlighet att fästas fast på ett objekt.
- F-GP-K-6: Gareths Shield ska kunna blockera samt reflektera Objekt.

- När Shield reflekterar objekt så ska objekten studsas fysiskt rätt emot skölden.
 - Att ha förmågan aktiverad ska göra så att Gareth går långsammare.
- F-GP-K-7: Gareths Shield ska roteras beroende var muspekaren ligger.
 - muspekaren ska vara rätvinklig mot skölden.
- F-GP-K-8: Gareths Charge ska kunna skada fiender samtidigt som de knuffas bakåt.
- F-GP-K-9: Gareths Charge ska kunna förstöra lättare objekt.

UI krav

- F-UI-K-1: Spelaren ska kunna se ens HUD hela tiden.
 - Det ska inte gå att gömma bakom andra objekt i spelet.
- F-UI-K-3: Huden ska visa aktuell information om spelaren.
 - Spelaren ska inte få falsk information om ens karaktär genom ens HUD.

Kamera krav

- F-K-K-1: Kameran ska vara låst på spelarens position.
 - När spelaren rör sig så följer kameran spelaren.
- F-K-K-2: Kameran ska ha låst rotation.
 - Det ska inte gå att kamerans rotation ändras när spelaren rör sig på banan.
- F-K-K-3: Man ska kunna zooma in eller ut kameran för att få en större blick på banan.
 - Det ska finnas gränser på hur långt spelaren kan zooma in eller ut för att man inte ska se "out of bounds".

AI krav

- F-AI-K-1: Fiender ska inte gå ut för stup/fällor.
 - Fienden ska ha tillräckligt med AI för att kunna upptäcka stup eller fällor och sedan undvika dem.
- F-AI-K-2: Fienderna ska aktiveras när spelaren är i sikte av fienden
 - När Fienden inte är aktiv så kommer den att vara passiv.

Kvalitativa krav

Meny krav

- K-M-K-1: Menyn ska vara tydlig och lätta att hitta i.
- K-M-K-2: Knapparna ska lysa upp för att visa för spelaren vilken knapp som kommer att klickas.

Gameplay krav

- K-GP-K-1: Det ska gå att se vilka objekt karaktärerna kan interagera med.
 - Någon form av highlight effekt när spelaren är i närheten.
- K-GP-K-2: Man ska inte kunna fastna under ett pussel som hindrar en att fortsätta eller försöka på banan igen.
 - När man dör ska man ha möjlighet att välja om man ska återuppstå på den andra spelaren eller på den senaste checkpoint.
- K-GP-K-3: Efter en tid kommer visa viktiga delar av pusslet lysa upp för att hindra att spelaren fastnar helt på ett pusselet.

System krav

- K-S-K-1: Spelfönsteret ska anpassa sig till skärmens storlek.
- K-S-K-2: Det ska vara lätt att se skillnad på Gareth, Narissa och fiender.