# Malmö Högskola

# 2015-03-17

# LAITH

# Dokumentnamn v1.0

# 

# 

# 

# 

# Projektgrupp 26

# ANDREAS KARLSSON

# SIMON JOHANSSON

# HENRIK PHAN

# SIMON BOTHÉN

# TIM LINDSTAM

# 

# Revisionshistorik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Namn** | **Datum** | **Beskrivning** | **Version** |
| Simon Johansson | 19/03 | Första struktur | 0.1 |
| Simon Johansson | 24/03 | utfyllnad av krav listan | 0.2 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 

# 

# 1INNEHOLLSFÖRTECKNING

1. Syfte
2. Omfattning
3. Ordlista
4. Produktbeskrivning
5. Intressenter
   1. Externa intressenter
   2. Interna intressenter
6. Kontextdiagram
7. Ickefunktionella krav

Funktionella krav

# 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 2.5D-plattformsspel i stil med Trine och Lost Vikings. Spelet är ämnat för två spelare och det kommer inte gå att klara av spelet själv, detta för att skapa samarbete mellan spelarna. varje deltagare styr varsin karaktär och använder dess olika styrkor och förmågor för att tillsammans ta sig förbi hinder, lösa pussel och besegra fiender. Spelet går ut på att tillsammans hämta en artefakt som heter Laithstenen och ta den tillbaka till stadens tempel för att stoppa korruptionen som har befäst sig där.

# Målgrupp

Spelet är främst riktat för personer som tycker det är roligt att lösa nya och intressanta pussel 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 dem en extern intressent.

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

Funktionella krav

# SpelKrav

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 han/hon 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 uppkoplad 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 felmedelande och kommer gå tillbaka till lobbyservern.
* F-LS-K-4: Spelaren slängs ut lobbyservern om hens internet går ner.
  + Om Spelarens internetuppkoppning försvinner inom en viss tid kommer hen komma tillbaka till HuvudMenyn med en varning om den inte kommer åt lobbyserven.

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 sammarbete 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.
  + Space: Hoppa.
  + “D”: Höger.
  + “A”: Vänster.
* F-GP-K-4: Spelarna ska kunna sikta med sina abilitys med musen.
* F-GP-K-5: Narissas Hook ska kunna fästas fast på designerat objekt.
  + Narissa ska kunna fästa fast samt lossa Hook när hon vill.
  + 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 relekterar ett Objekt så ska Objektet studsa fysiskt rätt emot skölden.
  + Shield ska tömma stamina när den är aktiverat.
* F-GP-K-7: Gareths Charge ska kunna skada fiender samtidigt som de knuffas bakåt.
* F-GP-K-8: Gareths Charge ska kunna förstöra lättare objekt.
* //F-GP-K-9: Förmågor ska inte kunna användas

UI krav

* F-UI-K-1: Spelaren ska kunna se ens HUD hela tiden.
  + Det ska inte gå att gömna bakom andra objekt i spelet.
* F-UI-K-3: HUD:en ska visa aktull 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 spelan.
* F-K-K-2: Kameran ska ha låst rotation.
  + Det ska inte gå att kamerans rotation ändras när spelaren rör sig på banan.

AI krav

* F-AI-K-1: Fiender ska inte gå ut för stup/fällor.
  + Fiendern ska ha tillräkligt 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 fiendern.
  + När Fiendern inte är aktiv så kommer den att vara passiv.

System krav

Kvalitativa krav

*Meny krav*

* K-M-K-1:

System krav

* F-S-K-1: Spel fönsteret ska anpassa sig till skärmens storlek.