

# **Space Adventures**

**Grupp 37**

## **Kravdokument**

**V. 1.2**

**170324**

# Dokumenthistorik

Datum	Version	Beskrivning	Författare
170321	1.0	Utformat första versionen, lagt till krav, syfte och beskrivning.	Carl-Magnus Klang
170323	1.1	Fortsatt arbete med krav.	Carl-Magnus Klang, Daniel Medjedovic, Andreas Undfors
170324	1.2	Ändringar av kraven, tydliga indelningar	Carl-Magnus Klang, Andreas Undfors

## Innehåll

Dokumenthistorik 2

Kravdokument 3

Syfte 3

Ordlista 3

Referenser 3

Produktbeskrivning 3

Målgrupp 4

Intressenter 4

Funktionella krav 5

- Game 5
- Customization 6
- Meny 6

Kvalitativa krav 7

- Game och Meny 7
- Media och Externt 8

# Kravdokument

## Syfte

Syftet med kravdokumentet är att lägga upp en plan för kraven. Kraven klassificeras efter vad som är icke-funktionella krav och vad som är funktionella krav. Det ska ge gruppen en bild av vad som måste prioriteras för arbetet, och vad som kan lämnas till en senare tid, eller vad som kan implementeras om mer tid finns då de viktigaste kraven är uppfyllda.

## Ordlista

Contra	Ett plattformsspel som släpptes på 80-talet.
Cpt	Står för engelska ordet "Captain"
Power-Up	Ett objekt som ger spelaren någon slags temporär förmåga/uppgradering.
Voice acting	Röstskådespeleri
Jetpack	Ryggraket

## Referenser

De finns inga referenser i nuvarande version.

## Produktbeskrivning

Space Adventures ska i slutändan vara ett desktop spel kodat i C# i Visual Studio med tillägget monogame. Det är ett plattformsspel som försöker efterlikna de äldre generationen av arkadspel som utvecklades under 80-talet. Målet är att skapa ett utmanande spel som kan framkalla nostalgi och en retro känsla.

Space Adventures utspelar sig på en främmande planet, där mänskligheten har anlänt för att kolonisera ett nytt hem. Dock hindras det av de monster som lever på planeten, och människorna måste kämpa för att samla resurser, och att överleva. Spelaren tar kontroll över Expeditionsledaren Cpt. X, chefen över kolonisterna och kolonien. För att säkra människornas överlevnad behöver han kämpa sig igenom monster, infesterade skogar, grottor och fält i jakt på resurser. Genom att hoppa mellan plattformar och att skjuta monster med diverse vapen tar spelaren Cpt. X igenom olika nivåer där mat, vatten och mineraler väntar vid slutpunkten. På vägen kan spelaren samla bonuspoäng, hitta nya vapen och uppgraderingar samt spränga monster i bitar. Lyckas spelaren ta sig till nivåernas slut får Cpt. X en chans att strida mot banans boss. Ett farligare monster som är betydligt svårare att döda än de vanliga fienderna. Spelarens skicklighet sätts på prov då varje boss är annorlunda från den förra. Vinst belönas med priser och att vägen till nästa nivå öppnas medans förlust leder till ett Game Over, då måste spelaren börja om från början.

## Målgrupp

Målgruppen som produkten främst riktar sig till är de som är i åldrarna 15-40. Anledningen till det är att spelet inte är tänkt att vara det lättaste på marknaden. Det ska inte hålla dig i handen under spelets gång, utan det ska utmana spelarna och sätta deras skicklighet på prov. Därför riktas produkten inte till de yngre spelarna, då sannolikheten är att de inte fullt lärt sig att hantera frustration och ilska än. Och genom att undvika en yngre publik, kan spelet utformas för att bli lite grövre, med dystrare element och läskigare teman.

Vid 15 års ålder anser gruppen att man kan hantera svårare spel, och ser utmaningen som ett välkomnande element. Det finns en marknad för retrospel, där den yngre generationen tycker det är kul att få uppleva den äldre generationens spel, fast med bättre funktioner. Grafiken blir den samma som på 80-talet, optimerad för nutiden. Retromusik och passande grafik är viktiga element för att återskapa känslan av t.ex. Contra.

De äldre spelarna, framför allt de som är runt 40 år, kommer förhoppningsvis titta på spelet och tänka sig tillbaka till deras barndom och gamla arkadhallar. Det kan framkalla nostalgi hos dem som ger en chans att återuppleva känslan av de äldre spelen. I kombination med ett svårare spel så borde det skapa en upplevelse som liknar den de hade när de var unga. Självklart kan användare utanför målgrupperna också spela och gilla produkten, men gruppen tror att majoriteten av de framtida användarna tillhör de angivna åldrarna.

## Intressenter

Den nuvarande versionen har gruppmedlemmarna som intressenter, då de vill se till att en bra produkt skapas. Handledaren är även en intressent, då de investerar tid i att hjälpa och vägleda projektet. Samt även slutanvändarna av produkten.

# Funktionella krav

De funktionella kraven är följande:

- Grundläggande Rörelse
- Samla Resurser
- Skjutbart Vapen
- Granatkastning
- Aktiverbar Sköld
- Val av Bana
- Vapenaffär
- Jetpack
- Power-ups
- Rädda kolonister
- Karaktärsdesign
- Samarbetsläge
- Special attack
- Tidstävling

Kraven är indelade i de följande grupperna:

- Gameplay = G
- Customization = C
- Meny = M

Kraven tilldelas olika prioriteringar beroende på hur essentiella de är för produkten. Krav som **ska göras** har högst prioritet. Krav som **borde göras** implementeras efteråt. Krav som **kan göras** kommer implementeras om tid finns över.

## Game

### G1 Grundläggande Rörelse (ska göras)

De enklaste rörelserna, springa, hoppa, röra sig åt sidan.

### G2 Skjutbart vapen(Ska göras)

Huvudverktyget som spelaren använder för att besegra monster.

### G3 Samla Resurser (Ska göras)

Målet för spelaren är att insamla resurser till kolonien. Huvudsättet är att samla poäng.

### G4 Special attack (Kan göras)

En attack spelaren kan ladda upp, vilket kör stor skada på alla fiender.

### G5 Rädda kolonister (Borde göras)

Ett sätt att samla in poäng.

**G6 Granatkastning (Borde göras)**

Spelaren kan kasta en explosiv granat för att döda fiender.

**G7 Aktiverbar Sköld (Kan göras)**

Ger spelaren möjligheten att aktivera en sköld för att överleva fiendens attacker.

**G8 Jetpack (Borde göras)**

Utökar spelarens förflyttningsmöjligheter. Ger spelaren förmågan att flyga en kort stund.

**G9 Power-ups (Borde göras)**

Kan plockas upp av spelaren för att aktivera en effekt eller få tillgång till ett nytt vapen.

**G10 Vinna banan (Ska göras)**

Spelaren kan vinna banan genom att besegra slutbossen.

## Customization

**C1 Karaktärsdesign (Kan göras)**

Låter spelaren ändra utseendet på huvudkaraktären.

**C2 Val av Bana (Borde göras)**

Spelaren kan välja vilken bana de vill spela.

**C3 Vapen Affär (Kan göras)**

Mellan nivåerna kan spelaren köpa vapen inför nästa bana.

## Meny

**M1 Samarbetsläge (Kan göras)**

Låter två spelare spela samtidigt.

**M2 Tidstävling (Kan göras)**

Ett spelläge där spelaren försöker klara en nivå så snabbt som möjligt.

# Kvalitativa krav

De kvalitativa kraven är följande:

- Grafik
- Ljud
- Voice acting
- Poängräknare
- Tidsräknare
- Externt
- Fiender
- Bossar

Indelningen av de kvalitativa kraven görs på samma sätt som de funktionella. Det finns **Externa** krav som inte är en del av produkten, exempelvis att produkten skapas i Monogame. Och det finns **Mediakrav** som är krav vilka innefattar grafik, musik och voice acting.

Media = ME  
Externt = EX

## Game

### G11 Fiender (Ska göras)

De monster som försöker döda spelaren. Agerar som spelets huvud antagonister.

### G12 Bossar (Ska göras)

Det sista hindret på varje bana. En större fiende med mer styrka, attacker och funktioner.

## Meny

### M3 Poängräknare (Borde göras)

Räknar de insamlade poäng ifrån resurser och liknande. Kan användas i affären.

### M4 Tidsräknare (Kan göras)

Räknar passerad tid sedan en nivå påbörjats. Kommer användas för tidstävlingen.

## Media

### **ME1 Ljud (Borde göras)**

Ljud för spelet, i form av effekter, musik och liknande.

### **ME2 Grafik (Ska göras)**

Texturer för fiender, objekt och karaktärer.

### **ME3 Voice acting(Kan göras)**

Röster för de olika karaktärerna.

## Externt

### **EX1 Skapas i Monogame**

Externt kurskrav.