

TDP005 Projekt: Objektorienterat system

Kravspecifikation

Författare

Elliot Johansson, elljo130@student.liu.se

Lukas Freyland, lukfr510@student.liu.se

Nadim Lakrouz, nadla777@student.liu.se

1 Revisionshistorik

Ver.	Revisionsbeskrivning	Datum
1.0	första utkast	2022-11-10

2 Spelide

Spelet utspelas i en 2D-värld där kameraperspektivet är uppifrån. Spelarens mål är att bekämpa flera vågor av attackerande fiender genom att använda kombinationer av magiska formler. Formlerna grundas i fyra element som sedan kombineras för att skapa olika typer av attacker. Fiender kommer röra sig emot spelaren och när de är tillräckligt nära kommer de explodera. Vid explosionen tar spelaren skada och fienden dör. Bland fienderna finns det olika typer av fiender och beroende på vilken typ tar den fienden mer skada av ett element än vad de andra fienderna skulle göra.

De magiska formlerna kommer spelaren kunna göra genom olika inmatningar. Spelaren kommer använda en eller två element för varje formel. Varje formel kostar "Mana" vilket begränsar vilka formler som spelaren kan använda beroende på hur mycket mana spelaren har. Spelaren får tillbaka "Mana" då "Man" regenereras över tid. Det finns också en begränsning för att spelaren inte ska överanvända formler på en gång. Spelaren kommer ha tillgång till att skapa olika magiska formler från början men kommer inte veta de olika kombinationerna för formeln och vad den gör. Så spelaren får testa sig fram och upptäcka alla formler själv.

2.1 Målgrupp

Spelet är tänkt för unga personer som gillar action, strategi och att upptäcka nya saker.

3 Spelupplevelse

Spelaren får chansen att upptäcka själv vad hen kan göra för att bli bättre och klara sig längre. T.ex. då spelaren kommer lära sig flera nya magiska formler under varje spelomgång.

3.1 Spelmekanik

Spelaren kommer inte kunna flytta runt men kommer kunna använda sig av de olika grundformlerna för att attackera, läka och skydda sig mot fiender.

3.1.1 Knappar

- Q - Vatten formel
- W - Jord formel

- E - Eld formel
- R - Vind formel

3.1.2 Grundläggande kombinationer

- QQ - Vatten läknings formel
- WW - Jord skölds formel
- EE - Eld bolls formel
- RR - Virvelvinds formel

4 Regler

4.1 Spelplan

En vertikal rektangel med fixerad storlek

4.2 Spelare

- Spelaren ser hela spelplanen
- Spelaren står still
- Spelaren kan kasta formler för att skada fiender och skydda sig själv.
- Spelaren har ett visst antal liv
- Spelaren har en viss mängd mana
- När spelaren förlorat alla liv är spelet över

4.3 poäng

När spelaren dödar fiender får hen poäng.

4.4 fiender

Fienderna rör sig alltid mot spelaren och när den är inom räckhåll exploderar den och skadar spelaren med x antal damage. Fienderna har varierande livs poäng, hastighet och resistens mot element.

5 visualisering



6 Kravformulering

6.1 Ska-krav

- Det ska finnas ett spelarobjekt
- Det ska finnas ett fiendeobjekt
- Det ska gå att göra formler
- Grundformler ska finnas
- Spelaren ska kunna ta skada
- Spelaren ska kunna göra skada till fiender
- Fiender ska kunna ta skada
- Fiender ska kunna göra skada
- Fiender ska alltid röra sig mot fienden
- Det ska finnas en startmeny
- Spelet ska vara över när spelaren har slut på liv
- Det ska finnas en mana mätare töms vid användning av formler
- Mana ska regenerera över tid
- poäng räknare

6.2 Bör-krav

- Flera kombinationer av formler och flera element.
- Spara poäng