Webbläsarspelet Rabbid Wars

**Introduktion/Problembeskrivning**

Rabbid Wars är ett spel för att fylla ut dödtid i vardagen. Eftersom jag och många andra har dödtid eller behöver fylla upp tillvaron med lite glädje så behövs ännu ett spel. En omgång i spelet ska vara endast några minuter. Applikationen själv ska vara webbaserad och fungera på moderna webbläsare som har JavaScript aktiverad.

**Vision**

Användare ska själv välja hur många Kaniner som ska placeras på spelplanen samt svårighetsgrad, sedan startar omgången.

Spelet kommer vara ett turbaserat spel, så det är enkelt att bara byta flik i webbläsaren för att återgå till sitt arbete och sedan komma tillbaka. Målet med spelet är att döda fiendekaniner huvudsakligen genom att kasta/skjuta farliga projektiler. När alla fiender är utrotade eller alla egna kaniner är döda så är spelet över.

Kaninerna ska slumpmässigt placeras över terrängen. Åskådarvinkel av spelet kommer vara ifrån ett sidoperspektiv.

**Användargrupper**

* Yrkesarbetande vid datortjänst som vill ha en paus i arbetet.
* Studerande äldre än 12 år (PEGI 12)¹.

**Intressenter**

* Webbplatser som publicerar småspel via webben.
* Olika Communities exempelvis facebook, forum och bloggar.

**Liknande system**

Territory War²

Styrkor:

* Enkelt att förstå spelkonceptet.
* Kan flytta sina streckgubbar.

Svagheter:

* En väldigt bra applikation, men steckgubbar kanske inte tilltalar alla.
* Ingen minimap för översikt på spelskärmen.
* Dålig kvalité på musiken och ljudet går ej stänga av.

**Baskrav**

BK 1 Användarvanlighet:

BK1.1 Användare ska bara behöva välja av befintliga banor för att starta omgång.

BK1.2 Välj enkelt hur många lagmedlemmar du och datorn ska ha.

BK1.3 Användare ska välja mellan minst 2 svårighetsgrader.

BK2 Funktionalitet:

BK2.1 Spelet ska ha minst 2 vapen, ett som skjuter linjärt och ett som rör sig i en radie mot nedslagsplatsen.

BK2.2 Förflytta din enhet och placera den i bättre position

BK2.3 Spelet ska vara turbaserat. Där varje tur ger val om förflyttning och en attack.

BK3 Presentation:

BK3.1 Enheternas kvarvarande hälsa ska visas.

BK3.2 Alla banor ska visas men vissa ska vara låsta, men allt eftersom användare klarar av banor ska de låsas upp.

BK3.3 Terräng ska vara varierande och taktiskt utmanande.

**Verktyg/Teknik**

* JavaScript
* Html5<Canvas>
* Visual Studio/Sumblime text 2
* Github

**Externa länkar**

(1): [PEGI 12](http://www.statensmedierad.se/aldersgranser/aldersmarkning-av-datorspel/)

(2): [Territory War](http://www.gameonly.com/en/games/fighting-games/play-game-territory-war-4147.htm)