

Speldesign – Dungeon Run

En del av kursen Projektmetodik och Agila Metoder

Innehåll

Sammanfattning	2
Krav & Leverans	2
En spelrunda	2
Huvudfunktioner	3
Kartor	3
Spelkaraktärer	3
Monster	4
Attribut	4
Värde	4
Strid	5
Skatter	5

NACKADEMIN

Sammanfattning

Dungeon Run är ett textbaserat äventyrsspel för en spelare. Det spelas genom att göra val i menyer som innehåller olika alternativ. Man väljer vilken typ av hjälte man vill spela, för att sedan utforska en karta med slumpmässigt innehåll i jakt på skatter. Men se upp för monster! Det gäller att samla på sig så mycket skatter som möjligt och att hitta ut med livet i behåll.

Detta är ett speldesigndokument på hög nivå som beskriver vad spelet ska innehålla. Om något är oklart ska man fråga produktägaren Maria Lindstaf.

Krav & Leverans

Hur den tekniska implementationen genomförs är upp till teamet. Det finns inga specifika tekniska krav förutom:

- **Spelet ska fungera från början till slut**
- Spelet ska uppfylla funktionerna enligt detta signdokument
- Spelet ska kunna köras på Windows
- Spelet ska levereras kompilerat (som exe-fil)
- Spelet ska levereras med ett dokument som beskriver kod-arkitekturen på en hög nivå
- Om spelet innehåller grafiska element så är det en bonus

Leverans till produktägaren ska ske på plats i Nackademins lokaler, efter en genomförd demonstration. Datum meddelas separat!

En spelrunda

1. På startskärmen kan spelaren välja att skapa en ny karaktär eller ladda en befintlig
 - a. Spelaren väljer en typ av hjälte
 - b. Spelaren får skriva in ett namn till sin karaktär (namnet får inte redan finnas sparad)
 - c. Varje skapad karaktär ska automatiskt sparas för att kunna laddas in en annan gång
2. Nästa steg är att starta ett äventyr. Spelaren väljer storlek på äventyret; litet, lagom eller stort
3. En karta med slumpmässigt innehåll skapas i vald storlek och spelaren får välja i vilket hörn av kartan som hen vill börja
4. Spelaren väljer åt vilket håll hen vill gå för att komma till ett nytt rum
5. När spelaren går in i ett nytt rum (ej redan besökt rum) sker:
 - a. Strid med monster (om det finns några i rummet)
 - b. Plocka upp skatter (om det finns några, och om spelaren fortfarande lever)
 - c. Välja åt vilket håll spelaren ska fortsätta gå
 - d. Om rummet innehåller en utgång sker varken a. eller b. Istället får spelaren ett alternativ om hen vill lämna kartan, eller stanna kvar.
6. Om spelaren går in i ett redan besökt rum kan hen endast välja att gå vidare
7. Äventyret tar slut när spelaren lämnar kartan eller blir besegrad
8. När ett äventyr tar slut adderas de ihopsamlade skatterna till den sparade spelkaraktären. Man kan alltså spela flera äventyr med samma sparade karaktär för att samla på sig skatter.

NACKADEMIN

Huvudfunktioner

Kartor

Kartorna är uppbyggda som matriser med koordinater, ungefär som ett schackbräde. I programmering kallas detta för "multi-dimensional arrays", läs mer här:

http://www.homeandlearn.co.uk/java/multi-dimensional_arrays.html

[X] [X] [X] [X]
[X] [X] [X] [X]
[X] [X] [X] [X]
[X] [X] [X] [X]

[X] = ett rum på kartan.

Spelaren ska kunna välja storlek på kartan vid varje nytt äventyr enligt följande:

- Liten = 4x4 rum
- Lagom = 5x5 rum
- Stor = 8x8 rum

Spelkaraktärer

Spelaren ska kunna välja bland tre olika karaktärer (Riddaren, Trollkarlen och Tjuven) som särskiljer sig genom olika attributvärden samt varsin specialförmåga. Hur dessa värden påverkar striderna förklaras under [Strid](#). Alla specialförmågor är passiva och behöver inte aktiveras av spelaren.

Riddaren

Attribut	Värde
Initiativ	5
Tålighet	9
Attack	6
Smidighet	4

Specialförmåga: Sköldblock. Riddaren blockerar alltid första attacken per strid med sin sköld, och behöver därför varken undvika eller ta någon skada.



Trollkarlen

Attribut	Värde
Initiativ	6
Tålighet	4
Attack	9
Smidighet	5

Specialförmåga: Ljussken. Trollkarlen kan göra monster blinda och har därför alltid 80% chans att fly från strider.



Tjuven

Attribut	Värde
Initiativ	7
Tålighet	5
Attack	5
Smidighet	7

Specialförmåga: Kritisk träff. Tjuven har 25% chans att göra dubbel skada varje gång tjuven attackerar.



NACKADEMIN

Monster

Ett rum kan innehålla ett, flera eller inget monster. Det slumpas fram i varje rum utifrån monstrets vanlighet. Nedanstående monstertyper förekommer i Dungeon Run.

Jättespindel

Attribut	Värde
Initiativ	7
Tålighet	1
Attack	2
Smidighet	3
Vanlighet	20%

Skelett

Attribut	Värde
Initiativ	4
Tålighet	2
Attack	3
Smidighet	3
Vanlighet	15%

Orc

Attribut	Värde
Initiativ	6
Tålighet	3
Attack	4
Smidighet	4
Vanlighet	10%

Troll

Attribut	Värde
Initiativ	2
Tålighet	4
Attack	7
Smidighet	2
Vanlighet	5%

NACKADEMIN

Strid

Strider inträffar när spelaren går in i ett rum som innehåller ett eller flera monster. De avgörs genom att slå sex-sidiga tärningar. **T.ex. om ett monster har Attack-värde 2, så ska 2 stycken sex-sidiga tärningar slås och summeras.** Striderna sker i tur och ordning och inte i realtid. En strid följer denna process:

1. Turordningen avgörs genom att alla stridsdeltagare slår lika antal tärningar som sitt Initiativ. Högst börjar och resten ordnas i fallande skala. Denna turordning gäller tills striden är slut.
2. Vi antar att spelaren börjar, som då får alternativen **Attackera** och **Försök fly**
 - a. **Attackera:** Slår lika antal tärningar som sitt Attack-värde. Motståndaren slår motsvarande sitt Smidighets-värde.
 - i. Om Attack-resultatet är större än Smidighets-resultatet får monstret 1 i skada, vilket dras från Tålighet. Om Tålighet når noll blir monstret besegrat.
 - ii. Om Smidighets-resultatet är större än Attack-resultatet så missar attacken.
 - b. **Försök fly:** $\text{Smidighet} * 10 = X\%$ chans att fly.
 - i. Om spelaren lyckas så blir hen förflyttad tillbaka till föregående rum och striden avbryts. Inga skatter kan plockas upp eftersom monstren inte blev besegrade. Spelet ska komma ihåg vilka monster som finns kvar i rummet, dock så ska Tålighet återställas på monster när ett rum lämnas.
 - ii. Om spelaren misslyckas fly så förblir hen kvar i rummet och det blir monstrets tur att attackera.
3. När det är ett monsters tur så attackerar denne alltid. Samma beräkning som ovan genomförs (se 2.a.), fast då jämförs monstrets Attack-resultat mot spelarens Smidighets-resultat.
4. Striden fortsätter tills antingen spelaren är besegrad, har flytt eller alla monster är besegrade.
 - a. Om spelaren är besegrad så är äventyret slut
 - b. Om alla monster är besegrade så plockar spelaren upp eventuella skatter och får sedan välja åt vilket håll hen ska fortsätta gå

Skatter

Varje rum kan innehålla en, flera eller inga skatter. Dessa plockas automatiskt upp när spelaren går in i ett rum, såvida det inte finns monster. Då plockas de upp efter striden, såvida spelaren inte har flytt eller blivit besegrad. Skatter slumpas fram i varje rum utifrån dess vanlighet enligt nedanstående tabell.

Skatt	Värde (poäng)	Vanlighet
Lösa slantar	2	40%
Pengapung	6	20%
Guldsmycken	10	15%
Ädelsten	14	10%
Liten skattkista	20	5%