**Tenebris**

**Grupp 24**

**Kravdokument**

**V. 1.01**

**2018-03-16**

**Dokumenthistorik**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Beskrivning | Författare |
| <180316> | <1.0> | <Skapandet av kravdokumentet> | <Samtliga I gruppen> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Innehåll**

Dokumenthistorik. 2

Kravdokument. 3

Syfte. 3

Ordlista. 3

Referenser. 3

Produktbeskrivning. 3

Målgrupp. 4

Intressenter 4

Funktionella krav. 4

Kvalitativa krav. 6

**Kravdokument**

**Syfte**

Det här dokumentet beskriver kraven på projektet, en produktbeskrivning och projektets målgrupp.

**Ordlista**

<Levels> <Nivåer>

<Items> <Föremål>

<Turnbased Combat System> <Tur baserat strid system>

<Healing Item> <En sak som återställer förlorade liv poäng till spelaren>

**Referenser**

**Produktbeskrivning**

Spelet är en Roguelike Dungeon Crawler med teman från plattformers och turn based combat. Man spelar en karaktär vars mål är att nå änden utav en dungeon gjord av flera nivåer. För att ta sig till slutet av dungeonen måste man navigera plattformar som har blockage i form av pussel man måste lösa och fäller att undvika. I varje nivå av dungeonen så finns en boss. Bossarna är taktiska utmaningar som kan enbart besegras av specifika föremål man hittar medans man navigerar plattformarna. Dessa föremål kan vara gömda och placerade bakom hinder. Det är inriktat på att en person kanske måste spela igenom spelet flera gånger för att hitta alla föremål de behöver för att ta sig förbi spelets bossar. Själva boss fighterna är turbaserade, och den taktiska utmaningen ligger i hur man ska planera sina turer baserat på vad bossen gör, samt veta när och hur de specifika föremålen som används mot just denna fajten används.

Spelets tema är att det ska vara mörkt och enbart bestå av svåra utmaningar, för att simulera en typisk dungeon crawler.

Spelet är inriktat på att kräva att en person kör igenom det flera gånger för att hitta alla gömda föremål och experimentera med dem för att förstå deras specifika funktioner, lära sig navigera genom alla fäller och alternativa utmaningarna som finns i plattformarna, och lära sig strategier för diverse olika typer av strider.

**Målgrupp**

Målgruppen för detta projekt kommer att vara folk som uppskattar att ta sig an svåra utmaningar som begär en stor del strategiskt tänkande, är villiga att investera en stor del tid för att lära sig spelets layout samt bygga muskel reflexer för att navigera plattformarna. Det finns inga ålder eller köns krav för spelet, det handlar helt om en persons attityd mot spel. Dock så är det förväntat att det kommer huvudsakligen spelas av folk i åldersgrupp 15-45. Vi anser inte att folk utanför de åldrarna kanske har motivationen eller tiden för att ta sig an spelet.

**Intressenter**

Activision Blizzard

Electronic Arts

Valve

CD Projekt Red

Bethesda Softworks

Riot Games

Steam

Nintendo

John “Totalbiscuit” Bain  
Jesse “Jesse Cox” Cox

**Funktionella krav**

* *Must* (Funktioner som måste vara med.)
* Plattformar
* Karaktär
* Boss-fight, som är turbaserad
* Sprites
* Gravitation
* *Should* (Funktioner som bör vara med.)
* Flera levels
* Items
* Skills
* Inventory
* *Could* (Funktioner som kan vara med.)
* Sista bossen unik
* Items syns på karaktären

Genom att jobba inkrementellt kommer vi börja bygga ett demo där vi senare kan implementera nya element. Kraven är uppdelade efter denna prioritering.

**Must-krav**

**Visuellt**

**1a Plattformar 1**

Skapandet av plattformar vilket innebär en textfil som specificerar placering.

**2a Karaktär 2**

En karaktär som spelaren styr genom att gå på de olika plattformarna.

**3a Kamera 3**

En kamera som rullar bakgrunden och gör det möjligt för karaktären att förflytta sig längre sträckor.

**Egenskaper**

Vad som spelare kan göra.

**4b Hoppa 4**

Spelaren ska kunna hoppa mellan olika plattformar och därför behöver vi även implementera gravitation.

**5b Bilder 5**

Till bilder tillhör en bakgrund, texturen på plattformar och sprites till karaktären.

**Should-krav**

**Tillgänglighet**

Vad för olika delar som spelet kommer att innehålla.

**1c Items 1**

Spelaren ska kunna plocka items för att göra sin karaktär starkare.

**2c Inventory 2**

Spelaren ska ha en inventory där man kan se ens items och är sätta på sig/använda dessa.

**3c Skills 3**

Spelare ska ha en möjlighet att använda skills. Detta innebär en implementation av cooldowns eller mana.

**4c Levels 4**

Spelaren ska kunna förflytta sig till en annan level när hen är klar med banan.

**Could-krav**

**Extra**

Egenskaper som kan läggas till för att göra spelet roligare.

**1d Unik boss 1**

Varje boss ska ha en unik skill eller vara bra mot en speciell typ.

**2d Synliga items 2**

När en spelare plockar upp ett item och sätter på sig det ska man kunna se detta. Detta medför att flera sprites ska ritas.

**3d Instruktioner 3**

Instruktioner om hur spelet ska spelas. Tangenter och liknande.

**Kvalitativa krav**

**Dator**

Specificering på vad som behövs för detta projekt.

**1 C#**

För att skriva detta program behöver man använda sig av programmeringsspråket c#.

**2 Visual Studio**

Med detta projekt kommer vi använda oss av Visual Studio för att köra koden.

**3 Monogame**

Vi kommer att använda Monogame för att skapa spelet.

*Detta plattform lämpar sig för att skapa ett spel med c#.*

**4 Windows**

**5 Buggfritt**

Målet är att ha ett så buggfritt spel som möjligt.

**Spel**

Vilka funktionella krav spelet innehar.

**5 Buggfritt**

Målet är att ha ett så buggfritt spel som möjligt.

**6 Sparande**

Man ska kunna spara spelarens framsteg lokalt på datorn.

**7 Installering**

Man ska kunna installera spelet smärtfritt.

**8 Uppkoppling till internet**

För att spela spelet och ladda ner eventuella patcher behöver man tillgång till internet.

**9 Snabba loading screens**

Vi vill inte ha för långa loading screens under spelets gång.