



# Trivia Crusader

## Indhold

Problem.....	2
App-ide.....	2
Spil-ide.....	2
Stories.....	3
Story 1 – Spille spillet med NPC (min.).....	3
Story 2 – Statistik for spil (min.).....	3
Story 3 – Konto (min.).....	3
Story 4 – PVP.....	3
Story 5 – Brugerprofil.....	3
Story 6 – Flere typer soldater.....	3
Uddrag.....	4
Spilbrugerflade.....	4
Reference.....	5
Age of War.....	5
Trivia spørgsmål.....	5

## **Problem**

Problem: Folk er dumme

Løsning: De skal lære noget

Problem: Folk er dovne (umotiverede)

Løsning: Det skal motiveres

Ide: En app til at motivere folk til at lære

## **App-ide**

En app som simulere et spil, hvor brugeren besvare trivia-spørgsmål for at vinde.

## **Spil-ide**

Bruger = person, Spiller = En bruger eller NPC

Battle-game; man konkurrerer mod en modstander. Spilleren indkalder tropper, til at bekæmpe modstanderens tropper. Hver spillers tropper står i kø i rækkefølgen, som de blev indkaldt. Den forestede soldat i hver række skader hinanden, og når en soldat er løbet tør for liv, dør de og den næste soldat i rækken genoptager kampen.

Brugeren indkalder tropper, ved at besvare trivia-spørgsmål korrekt. Hver spiller har en base med en mængde liv. Uden tropper til beskyttelse vil modstanderens tropper skade basen. Spilleren, hvis base løber tør for liv, taber. Reciprokalt vinder modstanderen.

## **Stories**

### **Story 1 – Spille spillet med NPC (min.)**

Brugeren påbegynder spillet. Brugeren oplyser, at de ønsker tilkalde en soldat. Brugeren præsenteres for et trivia-spørgsmål. Hvis brugeren svarer korrekt, bliver en soldat indkaldt og kommer bagerst i trop-køen. Trop-indkaldelse vil have cooldown på en mængde tid. Spillet fortsætter, til en vinder er fundet. Modstanderen vil være en simuleret spiller (NPC).

### **Story 2 – Statistik for spil (min.)**

Brugeren har spillet et antal spil. Brugeren skal kunne se, hvor mange spil de har spillet, hvor mange spil de har vundet, og hvor mange spørgsmål de har besvaret og besvaret korrekt.

### **Story 3 – Konto (min.)**

En bruger skal have en associeret konto, hvortil spilstatistik er forbundet. Brugeren skal kunne logge ind på enhver instans af brugerfladen og se sin spilstatistik, som på enhver anden instans.

### **Story 4 – PVP**

En bruger skal kunne spille mod en anden bruger. Hver bruger benytter hver sin instans af brugerfladen og spiller på samme måde, som en enkelt bruger ville spille mod en NPC.

### **Story 5 – Brugerprofil**

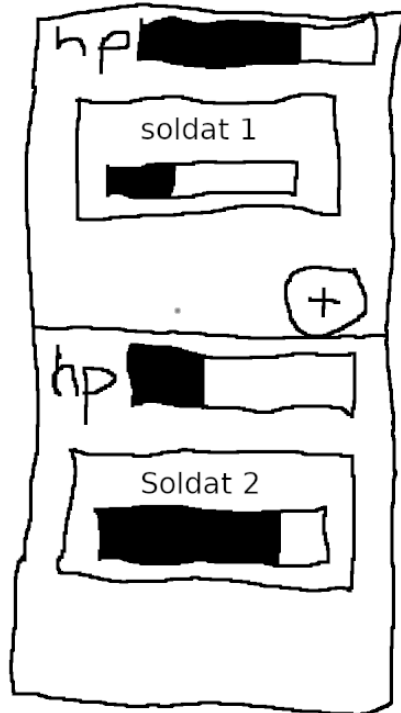
Brugere skal kunne oplyse display-navn og andre offentlige personlige oplysninger. Brugeren skal præsenteres med modstanderens oplysninger. Hvis modstanderen er en NPC, skal der oplyses relevante oplysninger.

### **Story 6 – Flere typer soldater**

Spillere skal kunne tilkalde forskellige typer soldater. Soldater har forskellige egenskaber for, hvordan de skader, hvor meget liv de har, m.m. For at kunne indkalde forskellige typer soldater, skal brugeren besvare forskellige kategorier af spørgsmål, som variere på forskellige egenskaber, eksempelvis sværhedsgrad.

## Uddrag

### Spilbrugerflade



Dette er et forslag til spilbrugerfladen, altså den skærm som brugere præsenteres for, når de spiller spillet. Hver spillers trop-række og hver spillers basers mængde liv ses. Hver soldats mængde liv ses. Der er en +-knap, som brugeren benytter, til at oplyse om, at de vil indkalde en soldat.

## Reference

### Age of War



Spil-ideen kommer fra spillet Age of War. På ovenstående skærbillede ser man to rækker soldater, der står imod hinanden. Den første soldat i hver række, kæmper mod hinanden.

### Trivia spørgsmål

What do the mascot for Linux, a 2011 Jim Carrey movie in which he plays a businessman transformed by his new roommates/pets, and a 1963-66 US-made TV cartoon set in a zoo with a hero voiced by Don Adams have in common?

- ☐ whale
- ☐ walrus
- ☐ penguin
- ☐ puffin

Ideens læringsmekanisme bygger på trivia-spørgsmål. Ideen her, er at brugeren præsenteres med et spørgsmål. Brugeren skal have en mekanisme, hvorpå de kan oplyser et svar til spørgsmålet. Brugers ydelse i spillet, afhænger af korrektheden af svaret.