2016 -2017

Geometry Wars

Howest | Toegepaste Informatica

Functional & non functional requirements

Omaña Renzie, Yentl Volcke, laurens visser, matthias carlier

## Functional Requirements

## Game Mechanics / Game play

* 1. Concept
* De speler beschikt over een ruimteschip dat bestuurd wordt wordt met de (pijltjestoetsen?)
* Het ruimteschip kan in alle richtingen rondom zich vuren, ongeacht van zijn eigen positie.
* De richting wordt bepaald door de muispositie. Het vuren doe je met de linkermuisknop
* Door de vijanden die op je afkomen te schieten krijg je punten.
* Met elke vijand die je raakt haal je een combo, de combo vermenigvuldigt de punten die je verdient.
* Indien je geraakt wordt, verlies je levens en verlies je alle combo die verdiend hebt.
* Je levens kan je terugverdienen door de vijanden neer te schieten.
* Hoe lager je levens, hoe meer vuurkracht je hebt.
* Eenmaal je alle levens verloren hebt, is het spel gedaan.
* Bij het einde van de game wordt de score omgezet in XP. Met genoeg XP kan je een level hoger gaan.
  1. Supporting characters
  + Naast je ruimteschip heb je ook een drone die je volgt en mee helpt.
  + De drone kan je uitkiezen in het hoofdmenu.
  + De drone kan je aanpassen en wordt sterker wanneer je er meer mee speelt.

1. Power ups / downs
   1. Power-up in het spel

* In het spel zelf kan je zowel power ups als downs oprapen. Power ups geeft je ruimteschip extra versterking.
* Power downs verzwakken je ruimteschip.
  1. Power-up buiten het spel
* Power ups buiten het speltijd is te verkrijgen, je moet de power up kopen met punten (Nuggets) die je verdient bij elke keer dat je gespeeld hebt.
* De toegankelijkheid van de power ups is afhankelijk van jouw level.

1. Campaign modus / Tech tree
2. Integratie Social media
3. Werking wedstrijden / clans / wars
4. Monetisation
5. Main menu
6. …

Non Functional Requirements

1. Distributieplatformen
2. Performance requirements
3. Security requirements
4. …