Kravspecifikation

# Indledning

Vi har valgt at lave et open world FPS spil i Unity med C# som programmeringssprog. Spillet kommer kun til at fungere til Windows til at starte med og kommer måske også til at virke på Linux og/eller Mac. Spillet vil komme til at handle om fire helte som har fået den opgave at de skal redde verden fra de onde fjender.

Fordi vi er i vores tideligere stage af spillet har vi valgt at kalde det Project-X, når vi kommer længere vil vi finde på et mere passende navn til vores spil.

# Generel beskrivelse

Project-X går ud på at man vælger en karakter ud af flere, også er man sammen med 0-3 andre personer, som spiller over nettet. Det går ud på at man sammen skal klare forskellige missioner som kommer hen af vejen. Missionerne kan f.eks. være at man skal kæmpe mod en stor boss, beskytte et bestemt område eller finde et bestemt objekt, der kommer muligvis flere forskellige missioner i fremtiden. Spillerene kommer til at have et kort over banen, så de kan se hvor de forskellige ting er, f.eks. missioner og teammates.

## Karakter beskrivelse

Project-X har fire forskellige grupper af karakter (Tank, Healer, Attacker og Defense). Hver karakter har 1-2 evner og 1 ultimate. Evnerne har forskellige cooldowns og ultimates bliver ladet op ved at give damage, heale og vente.

## Levels

Karakterne kan level op ved at nedlægge fjender og klare missioner. Ved hvert level får man en loot box som indeholder 3-6 opgraderings sten. Vi er ikke blevet enige om max level endnu, men der vil komme et senere hen.

## Opgraderings sten

Våben kan indeholde 1-3 opgraderings sten som gør våbnet eller dine evner stærker. Opgraderings sten dropper ved at nedlægge fjender, klare missioner eller finde dem rundt omkring. Nogle sten gør at man giver mere skade til bestemte typer fjender. Stenene kræver at spilleren er et bestemt level før de kan bruge dem.

## Genoplivning

Hvis man dør imens man er i gang med en mission kan man leve op igen på forskellige måder, men de mest normale måder er at, man bliver levet op af en teammate, eller man lever op ved den nærmeste telefonboks når alle er døde. Der kommer nok også til at være nogle karakter som har en evne som gør at de kan leve sig selv op eller andre op hurtigere.

## Fjender

Hvis man ikke er i gang med en mission, spawner fjenderne tilfældigt rundt omkring, men hvis man er i gang med en mission kommer der til at være lidt bestemte mønstre som de spawner i, så der kan kommer flere og andre fjender som evt. en boss. Der er forskellige typer fjender, nogle har evner som f.eks. de kan flyve eller fryse en spiller ned i et bestemt antal sekunder.

## Sælgere

Der vil være sælgere i spillet, hvor man skal sælge, købe eller opgradere sine opgraderings sten. Sælgerne spawner på tilfældige steder i et bestemt tidsrum. Spilleren kan se på sit kort, hvor sælgeren er og hvor langtid han er der.

# Funktionelle krav

Vi har udarbejdet denne liste med funktionelle krav til spillet, listen er opsat i tre kategorier alt efter hvad der er vigtigst der bliver lavet først for at spillet optimalt.

## Høj

* Man kan styre karakteren med keyboard og mus.
* Man skal kunne se i first person.
* Fjender skal kunne angribe og flygte(AI system).
* Data skal kunne gemmes lokalt.
* Start menu(skift grafik, vælg karakter og lave en lobby).
* Spillets tema skal være cartoonish.
* Overskueligt interface
* Karakterende skal have evner.
* Der skal minimum være en bane.

## Middel

* Man skal kunne spille sammen med andre over nettet.
* Spillet skal kunne køre flydende.
* Spilleren kan level og opgradere.
* Selvkørende biler(AI system).
* Kort over banen.
* Animationer (Spiller, våben, biler osv.).

## Lav

* Man kan styre karakteren med joystick.
* Bot teammate (AI system).
* Der skal være lyd i spillet.
* Loot box system.

# Udvidelser

Til at starte med har vi valgt kun at sætte opgraderings sten på våben, men som en udvidelse kan der nok godt komme opgraderings sten til andet udstyr, f.eks. sko, bukser og hat.

Vi har ikke helt tænkt det igennem endnu, men vi regner med at der kommer flere ting som man kan købe hos sælgeren, muligvis opgraderings materialer eller udseende/skins.

Der er sat bus stoppe steder rundt omkring i banen, planen er at vi vil bruge dem som noget fast travel points, så man ikke skal gå/løbe hele vejen rundt.

Efter man har ramt max level, vil der muligvis være noget ekstra level som vi vil kalde veragon, veragon har ikke nogen max level, det er der for at man stadig kan få loot boxe.

Vi har snakket om at lave en menu for at vælge sværhedsgrad, hvor man så får mere xp og der er større chance for at bedre opgraderings sten dropper.

Vi har snakket om at prøve at få spillet til at virke på Linux og Mac, da vi ved at Unity bruger Mono til at compile koder/scripts