

Spillmanual

Peder Bøen, Kenneth Apeland, Natalie Wannaphong og Joakim Moss Grutle

February 22, 2017

1 Introduksjon

Dette er et spill tiltenkt mobiltelefoner der spilleren kjører en bil. Bilen kjører langs en vei med forskjellige ting i veibanen, som spilleren kan kjøre over eller unngå. Noen ting vil påvirke spilleren positivt, mens andre kan skade eller ødelegge bilen og avslutte runden. Spilleren får en score for hver spillrunde, i tillegg til at spilleren samler opp virtuelle penger som kan brukes til å oppgradere bilen.

Målgruppe.	Ungdom 15-25 år.
Spillvarighet.	Spillet varer helt til bilen går tom for bensin eller til spilleren kræsjer. Dette kan ta alt fra få sekunder til mange minutter, da spiller kan plukke opp mer bensin på veien, oppgradere bensintanken eller kræsje med en gang.
Spillere.	En-spiller spill.
Åpne data.	Bruke åpne data fra yr.no om været og natt/dag. Om det er kaldt kan det være is på veiene eller om det regner kan dette påvirke kjøreegenskapene. Når det er natt vil det være zombier istedenfor businessmenn

2 Brukermønster

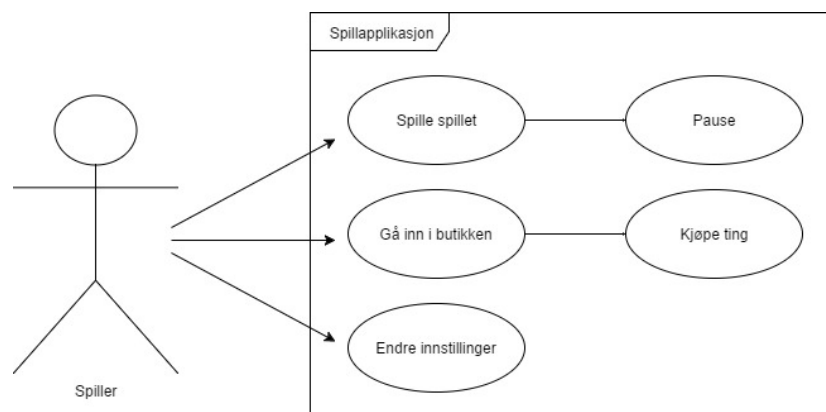


Figure 1: Use-case diagram av spillet

Pre-condition	Spillet er startet
Standard path	S01 Bruker står i starmenyen S02 Trykker 'play' S03 Spillet starter S04 Bruker holder inne til høyre eller venstre for å styre S05 Bruker unngår hindringene S06 Bruker plukker opp myntene S07 Bruker plukker opp bensintankene dersom det kommer S08 Bruker spiller til tom for bensin S09 Spillet stopper S10 Spillet viser high-score og ekstra penger S11 Spillet lagrer S12 Spillet går tilbake til startskjermen
Post-condition	Spillet er klar til å avsluttes eller starte på nytt
Alternative Path	A01: @S01, Bruker kan trykke på oppgrader knappen A01.01 Bruker kjøper oppgraderinger dersom han vil A01.02 Bilen i spillet blir bedre A01.03 Bruker trykker på tilbake-knappen A01.04 RESUME @S01 A02: @S01, Bruker kan trykke på tannhjul knappen A02.01 Bruker endrer på instillingene han vil A02.02 Spillet godtar instillingene A01.03 Bruker trykker på tilbake-knappen A02.04 RESUME @S01 A03: @S04-07, Bruker kan når som helst trykke på pause mens han spiller spillet A03.01 Spillet settes på pause A03.02 Bruker kan trykke 'Avslutt' eller 'Fortsett' A03.03 Dersom bruker trykker på 'Avslutt' A03.04 RESUME @S09

Use-case: Spille spillet

3 Spillregler

3.1 Kontroll

- Spilleren kan styre bilen til høyre og venstre.
- Spilleren kan ikke styre bilens hastighet direkte.
- Bilen kan ikke styres av veien.

3.2 Objektinteraksjon

- Bilen kan treffe objekter i veien.
- Objekter kan påføre bilen en positiv, eller negativ effekt.
- Noen objekter kan ødelegge bilen og avslutte runden.

3.3 Poeng

- Spilleren tjener poeng hver runde.
- Poeng blir opptjent avhengig av hvor langt spilleren kjører og hvilke objekter spilleren kjører over.
- Spilleren starter alltid med 0 poeng i starten av en runde.

3.4 Penger

- I slutten av hver runde får spilleren penger i form av spillets egen valuta.
- Hvor mye penger spilleren får er avhengig av poengscore og objektene spilleren har plukket opp.
- Pengene kan brukes i spillets butikk fra hovedmenyen for å oppgradere bilen.

4 Brukerhistorier

- Som spiller vil jeg ha mulighet til å styre bilen for å kunne velge hva jeg vil kjøre over.
- Som spiller vil jeg ha mulighet til å sette spillet på pause når jeg vil for å kunne gjøre andre ting.
- Som spiller vil jeg ha mulighet til å avslutte spiller når jeg vil i tilfelle jeg ikke har tid til å spille mer.
- Som spiller vil jeg ha mulighet til å oppgradere bilen min for å få en følelse av progressjon.
- Som spiller vil jeg ha mulighet til å se mine høyeste poengscore for å kunne måle min egen progressjon i spillet.
- Som spiller vil jeg ha mulighet til å justere lydvolumet på spillet for å ikke vere forstyrrende på bussen.

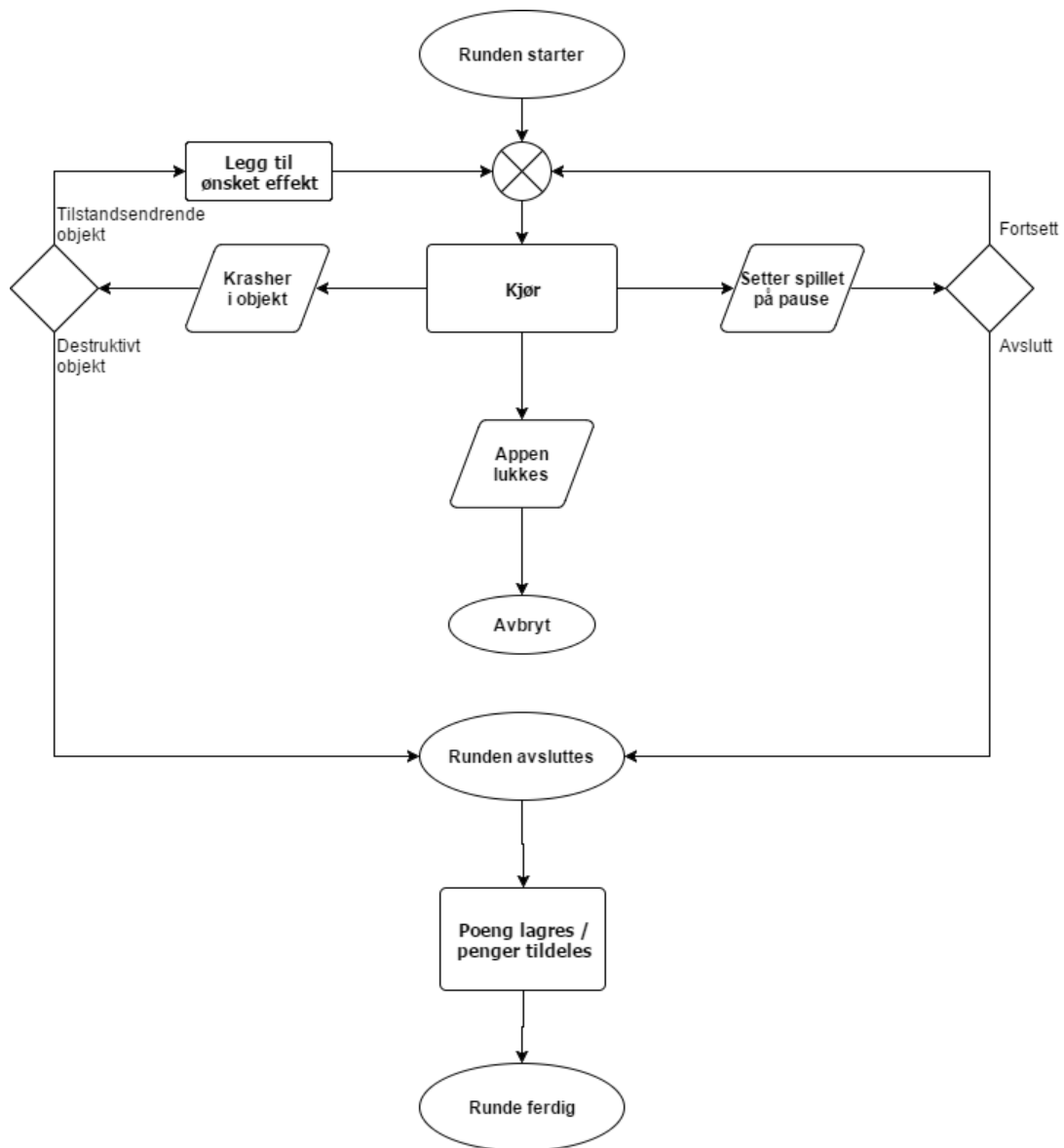


Figure 2: Skisse av en spillrunde.

5 Spillillustrasjon

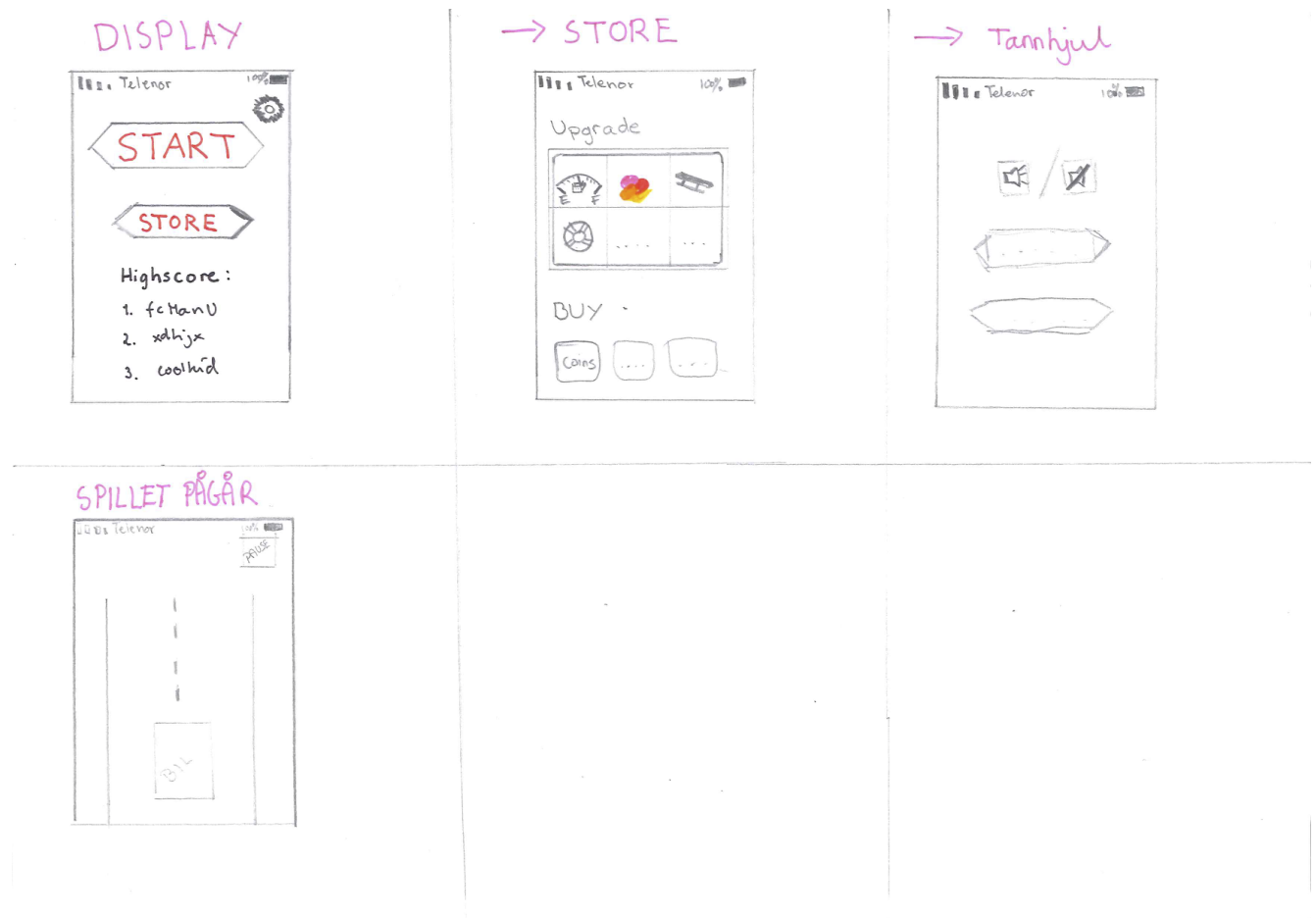


Figure 3: Illustrasjon av fremgangen i spillet

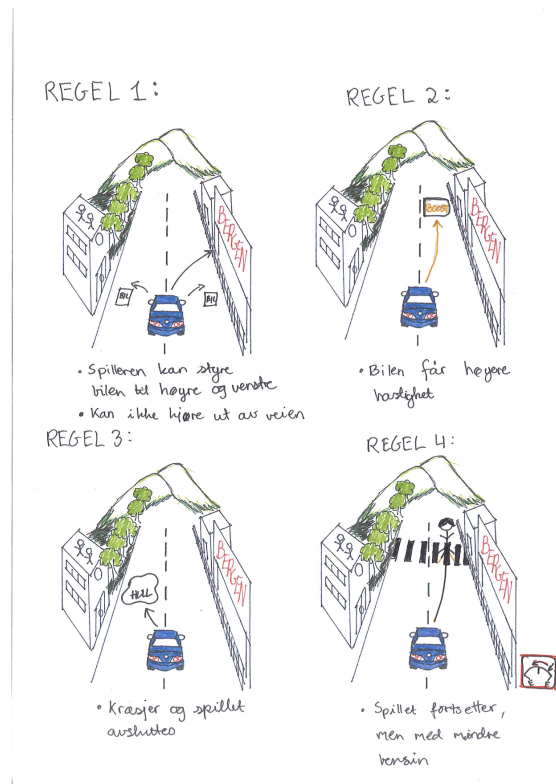


Figure 4: Illustrasjon av fremgangen i spillet

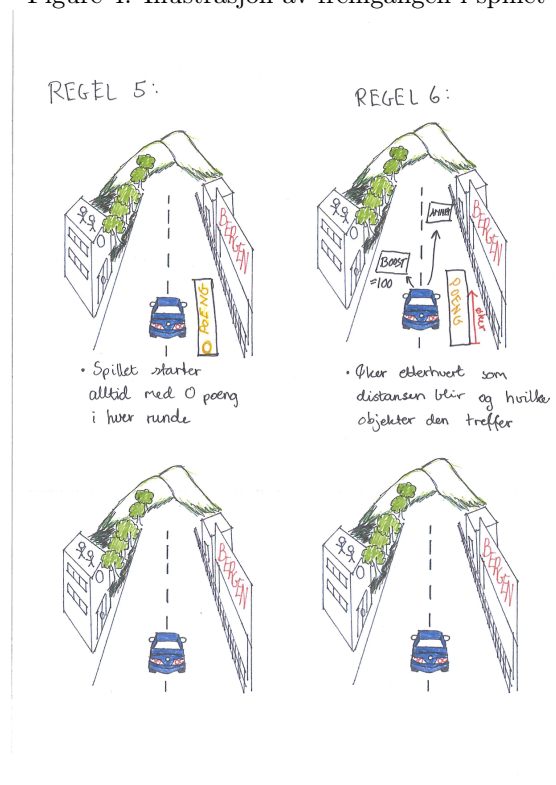


Figure 5: Illustrasjon av fremgangen i spillet