

Matkrig

Tony H. Abaz, Eirik Rye Ahlsen, Emilia Botnen

Introduksjon

Matkrig er et 2D-plattform strategi artilleri spill som går ut på å skyte mat på motstanderen. Spilleren har kontroll over en spillfigur og har tilgang til simple bevegelighets mekanismer. Spillet er delt inn i to faser; Bevegelsesfase hvor alle spillerene kan bevege seg i heltid, og en skytefase hvor spillerene kan skyte hverandre. Målet med spillet er å være den siste som gjenstår på banen, og spilleren kan oppnå dette ved hjelp av å skade motstanderene helt til de er tom for livspoeng. Målgruppe kan være alle aldre, men vil vel kanskje appellere mest til barn/ungdom. Det vil ikke kreve noen spesifikke kunnskaper for spillet. En spillerunde er ikke fast satt, bestemmes ut ifra hvor fort eller sakte spilleren spiller. En runde skal maksimalt vare i 15 minutter. Det skal være mulig å lagre spillet underveis for så å gjenoppta det på et senere tidspunkt. Det vil bare være en spillrunde. Spillet skal kunne spilles mot både datamaskin og andre spillere. Åpne data som skal brukes er fra matvaretabellen: <https://www.europeandataportal.eu/data/en/dataset/http---data-norge-no-node-493>

Innhold

1	Spilleregler	2
2	Hovedflyt	2
3	Brukerhistorie	3
4	Skisser	4
5	Diagram	5

1 Spilleregler

Spillet begynner med at spilleren kan velge mellom å spille mot datamaskin eller andre spillere. Spilleren får i starten en sum penger for å kunne kjøpe ammunisjoner/mat. Spilleren får i starten bevege seg fritt i 10 sekunder, man kan flytte seg ved å gå og hoppe. Deretter får man 15 sek på å velge våpen, skyteretning, -lengde og -kraft. Alle angrepene utføres samtidig. Blir man truffet av mat mister man helsepoeng ut ifra skade. Når man er tom for helsepoeng taper man spillet, mister alle motstanderen alle helsepoengene sine vinner du spillet. Blir de siste tom for helsepoeng samtidig blir det uavgjort mellom dem. Om du og en eller flere av motstanderne fortsatt har helsepoeng gjentas bevegelse- og skytefasen helt til en vinner gjenstår.

2 Hovedflyt

1. Aktør får * sekunder på å bevege seg fritt på kartet.
2. Aktør velger våpen
3. Aktør velger retning
4. Aktør velger kraft for lengde og skade
5. Systemet registrer prosjektilposisjon
6. Systemet endrer miljøet ut ifra prosjektilkraft og type
7. Motstander blir truffet av prosjektil
8. Systemet beregner skade.
9. Motstander mister helsepoeng
10. Motstander dør
11. Gjenstående spiller vinner

A1. @1 Aktør beveger seg ut av kartet

A2. Gjenoppta @11

B1. @2 Aktør har ikke ammunisjon

B2. Gjenoppta @2

C1. @9 Motstander overlever

C2. Gjenoppta @1

D1. @Everywhere Tiden går ut

D2. Aktør med mest gjenstående helsepoeng vinner.

E1. @2 Tid for å velge våpen/retning/kraft går ut

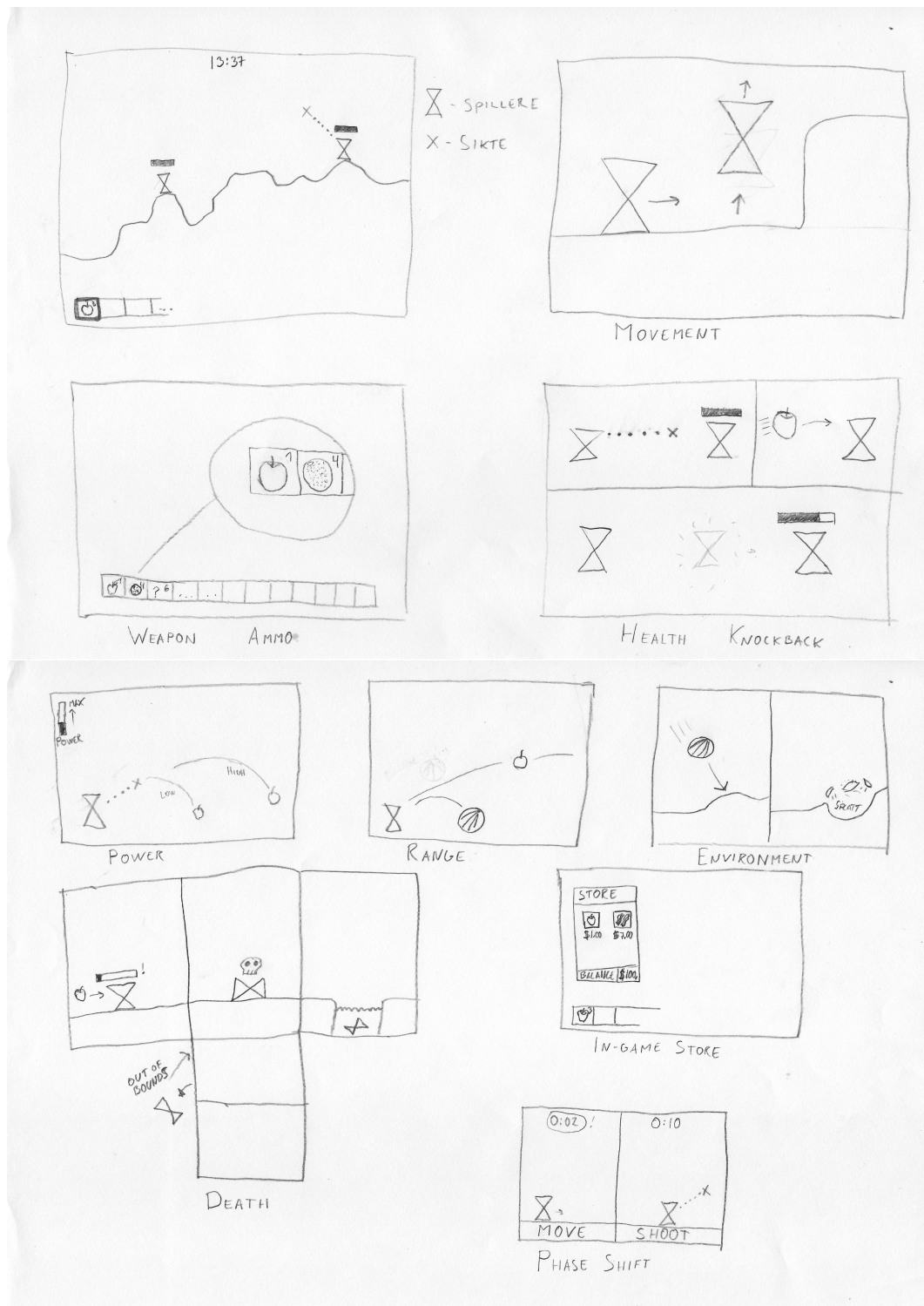
E2. Aktør får ikke angrepet

E3. Gjenoppta @1

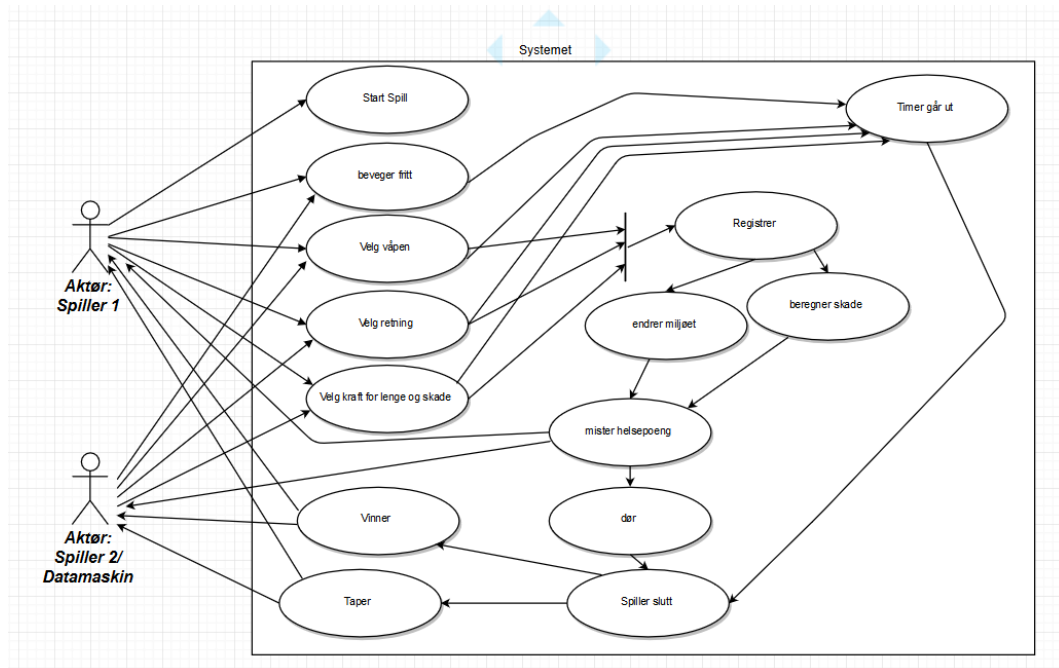
3 Brukerhistorie

Brukerhistorie	Funksjonell/ikke-funksjonell	Skal ha/burde ha
Som en bruker, vil jeg ha en spillmeny,sånn at jeg kan velge hvem jeg skal spille mot.	funksjonell	skal ha
Som en bruker, vil jeg ha mulighet for å velge karttema(farger, terreng), sånn at det blir variasjon i spillet.	ikke-funksjonell	burde ha
Som en bruker, vil jeg ha mulighet for å velge tilfeldig generete kart, sånn at det blir variasjon i spillet.	ikke-funksjonell	burde ha
Som en bruker, vil jeg hoppe med spillfiguren, sånn at figuren kan komme seg over hindringer/hull.	funksjonell	skal ha
Som en bruker, vil jeg ha helsepoeng på spillfiguren, sånn at spillfiguren ikke taper med en gang.	funksjonell	skal ha
Som en bruker, vil jeg velge et våpen hver skytefase, sånn at jeg kan skade motstanderen.	funksjonell	skal ha
Som en bruker, vil jeg ha en skytefase sånn at jeg kan ha mulighet for å skade motstanderen.	funksjonell	skal ha
Som en bruker, vil jeg ha en bevegelsesfase sånn at jeg kan finne en god posisjon for skytefasen.	funksjonell	skal ha
Som et bruker, vil jeg at at det skal veksles mellom bevegelsesfase og skytefase.	funksjonell	skal ha
Som en bruker, vil jeg kunne gå frem og tilbake sånn at jeg kan bevege meg i bevegelsesfasen.	funksjonell	skal ha
Som en bruker, vil jeg kunne kjøpe ammunisjon sånn at jeg kan angripe motstanderen med forskjellige våpen.	funksjonell	skal ha
Som en bruker, vil jeg kunne ha tilgang til en våpenbutikk sånn at det blir oversiktlig å kjøpe ammunisjon.	ikke-funksjonell	skal ha.
Som en bruker, vil jeg at de forskjellige fasene skal ha en spesifisert varighet.	ikke-funksjonell	skal ha
Som en bruker, vil jeg at en spillfigur taper når helsepoeng blir 0.	funksjonell	skal ha
Som en bruker, vil jeg at våpenskade skal bestemmes av åpen data om kaloriinnhold for den korrisponderende maten i våpenet sånn at spillet får et særpreg.	funksjonell	skal ha
Som en bruker, vil jeg at spillet avsluttes når det kun er en spiller igjen med helsepoeng.	funksjonell	skal ha

4 Skisser



5 Diagram



Et eksempelspill med to spillere