

# Saints of Chalmers

## Ett fightingspel i två dimensiomen

Frej Karlsson

frejk@student.chalmers.se

Institutionen för Informationsteknik

Arvid Björklund

cid@student.chalmers.se

Institutionen för Informationsteknik

Ludvig Ekman

eludvig@student.chalmers.se

Institutionen för Informationsteknik

### **Sammandrag**

22 april 2016

LSP310 V16

Kommunikation och ingenjörskompetens

Chalmers tekniska högskola

# Innehåll

|          |  |          |
|----------|--|----------|
| <b>1</b> | <b>Inledning</b>                       | <b>1</b> |
| 1.1      | Bakgrund . . . . .                     | 1        |
| 1.2      | Syfte . . . . .                        | 1        |
| <b>2</b> | <b>Metod</b>                           | <b>1</b> |
| 2.1      | Tekniska val . . . . .                 | 1        |
| 2.2      | Arbetsflöde . . . . .                  | 1        |
| 2.3      | Diskussion om avgränsning . . . . .    | 1        |
| 2.3.1    | Rapporten . . . . .                    | 1        |
| 2.3.2    | Spelet . . . . .                       | 2        |
| <b>3</b> | <b>Litteratur</b>                      | <b>2</b> |
| <b>4</b> | <b>Empiri och resultat</b>             | <b>2</b> |
| 4.1      | Empiri . . . . .                       | 2        |
| 4.2      | Resultat . . . . .                     | 2        |
| <b>5</b> | <b>Resultat</b>                        | <b>2</b> |
| 5.1      | Beskrivning av applikationen . . . . . | 2        |
| <b>6</b> | <b>Diskussion</b>                      | <b>2</b> |
| 6.1      | Slutsatser . . . . .                   | 2        |
| <b>7</b> | <b>Källor</b>                          | <b>2</b> |
| <b>8</b> | <b>Bilagor</b>                         | <b>2</b> |
| 8.1      | Bilaga 1 . . . . .                     | 2        |
| 8.2      | Bilaga 2 . . . . .                     | 2        |

# 1 Inledning

## 1.1 Bakgrund

## 1.2 Syfte

Syftet med projektet är att göra ett underhållande spel med möjligheter till vidareutveckling. Spelet har genren Fighting där två spelare möter varandra i en arena med mål att döda motståndaren, liknande spelen Smash Bros<sup>1</sup> och Street Fighter<sup>2</sup>. För att skapa ett underhållande fightingspel krävs det att spelet fungerar, att spelaren intuitivt förstår hur man spelar och vad målet är.

Just dessa tre punkter arbetar vi främst med. Att spelet fungerar är en självklarhet men att spelaren intuitivt förstår hur man spelar är svårare. Hur får vi användaren att förstå att spelet är ett fightingspel och att det går ut på att döda motspelaren? Vi vill kunna förmedla detta med hjälp av en känsla som skapas av bland annat hintar baserade på grafik och ljud.

Hur får vi användaren att förstå målet och vägen dit utan att ge direkta anvisningar?

# 2 Metod

## 2.1 Tekniska val

Gradle, IntelliJ, git.

## 2.2 Arbetsflöde

Scrum? Två möten i veckan där vi går igenom Meeting agenda?

## 2.3 Diskussion om avgränsning

### 2.3.1 Rapporten

Vad vi vill komma fram i rapporten, och vad vi inte vill skriva om. Right? Typ att man kan fokusera enbart på samarbetet, och inte skriva nått om själva spelet. Nått sånt?

---

<sup>1</sup><http://www.smashbros.com/en-uk>

<sup>2</sup>[https://sv.wikipedia.org/wiki/Street\\_Fighter\\_I](https://sv.wikipedia.org/wiki/Street_Fighter_I)

### **2.3.2 Spelet**

I början siktade vi "lågt" rent funktionellt. Att man ska kunna spela två stycken, kunna skada varandra, och kunna dö. När eller om vi blev klara med det skulle vi fortsätta med det näst viktigaste, och så vidare.

## **3 Litteratur**

## **4 Empiri och resultat**

### **4.1 Empiri**

Det i omvärlden vi kan beskriva och diskutera genom olika typer av metoder.

### **4.2 Resultat**

Redogörelse av studier.

## **5 Resultat**

### **5.1 Beskrivning av applikationen**

## **6 Diskussion**

Argumentera för vad som gjorts.

Vad har gått bra/mindre bra?

Svar på syftet i början och de frågor man hade då.

### **6.1 Slutsatser**

## **7 Källor**

## **8 Bilagor**

### **8.1 Bilaga 1**

### **8.2 Bilaga 2**