

Spooks spillmanual

Contents

Innledning	2
Brukerfortellinger	2
Bruksmønsteretekst.....	2
Bruksmønsterdiagram	4
Spilleregler	4
Funksjonelle og ikke funksjonelle krav	6
Uml diagram.....	8
Illustrasjoner	9

Innledning

Spooks er et point and click skrekkspill som går ut på å finne items og løse puzzles

Spillet skal vare i 5 minutter. Etter 5 minutter taper du. Du kan tape når som helst før de 5 minuttene har gått viss du taper på visse puzzles eller monsteret finner deg (tilfeldig).

Spillet er ment for personer som liker skrekkspill. En anbefalt aldergrense er 15 år.

Brukerfortellinger

- Som spiller vil jeg kunne klikke på ting og forvente at det skjer noe om jeg gjør noe riktig.
- Som spiller ønsker jeg at noe skjer om jeg gjør noe feil.
- Som spiller ønsker jeg å vinne viss jeg gjør alt riktig.
- Som spiller vil jeg at spillet skal være vanskelig, men det skal være en logisk fremgang.

Bruksmønsteretekst

Brukstilfelle: Spille Spooks.

Omfang: Pek og klikk-spill, skrekkspill.

Nivå: Bruker-mål.

Aktører: Spiller, System (spillet), Yr.

Interessenter: Spiller.

Suksessgaranti: Spiller kommer seg ut av huset.

Suksess-scenario ("Happy Path"):

1. Spiller starter System.
2. System henter værddata fra Yr og velger enkelte deler av lydsporet ut ifra det (hus knirker, lyn, regn osv).
3. System viser startmeny, bakgrunn velges ut ifra værddata.
4. Spiller starter spillet.
5. Spiller starter i startrommet.
6. System starter nedtelling av tiden spilleren har på å komme seg ut av huset.
7. Spiller får en oppgave av System.
8. Spiller lykkes i å løse oppgave og System legger til 1 ekstra minutt til tiden.
9. System gir Spiller tilgang til neste rom.

10. Spiller går til neste rom.
11. Steg 6-10 gjentas til Spiller finner utgangen.
12. Går tilbake til startmeny, Suksess-scenario 3.

Alternative hendelser:

4a. Spiller velger "Options".

1. System gir mulighet til å justere lyd.
2. Spiller returnerer til hovedmenyen.

4b. Spiller velger "Avslutt".

1. System avsluttes.

6-10a. Tiden går ut.

1. Gå til Suksess-scenario 5.

6-10b. Spiller pauser spillet.

1. Spiller fortsetter spillet.
2. Spiller avslutter spillet og går tilbake til hovedmeny.

7a. Spiller får beskjed av System om at det trengs et objekt for å løse oppgaven (f.eks. en nøkkel).

1. Spiller plukker opp eller lager et nytt objekt ved å kombinere to andre objekter.
2. Spiller bruker objektet til å løse oppgaven.

7b. Spiller kombinerer et objekt med et annet objekt.

1. System gir Spiller et nytt objekt basert på hvilke to objekter som ble kombinert.
2. Spiller prøver å løse gåten til han klarer den eller tiden går ut.

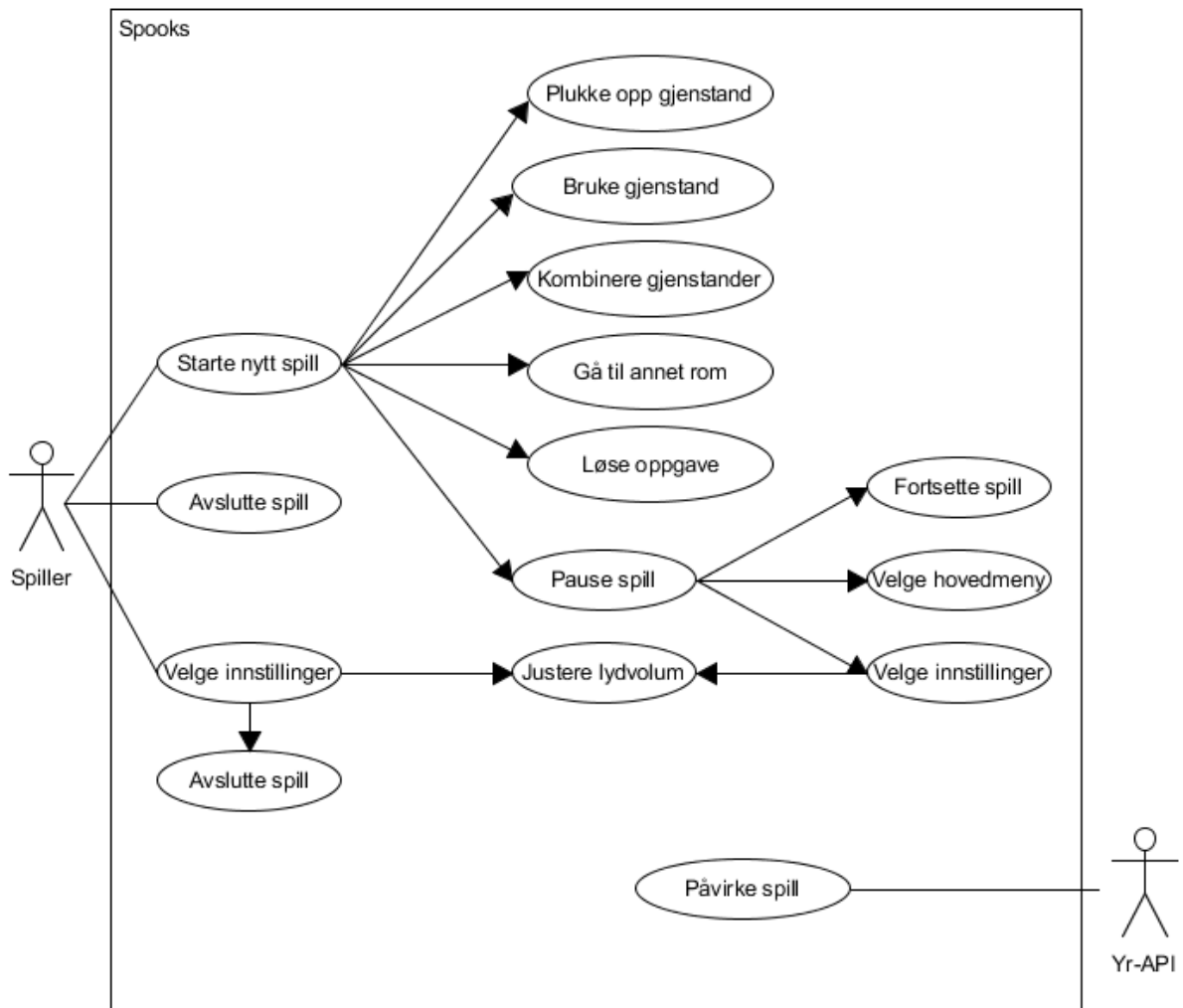
7c. System presenterer en gåte/oppgave ovenfor Spilleren.

1. Spiller prøver å løse gåten til han klarer den eller tiden går ut.

8a. Spiller prøver å åpne en låst dør.

1. System gir en tilbakemelding på at det ikke er mulig (lyd eller visuelt).

Bruksmønsterdiagram



Spilleregler

Spillerens mål er å komme seg ut av et skummelt hus.

Spiller må løse diverse gåter og oppgaver for å låse opp nye rom i huset.

Alle oppgaver/gåter må løses for å komme seg ut.

Oppgavene vil primært bestå av:

- Finne nøkler til dørene
- Kombinere gjenstander til nyttige verktøy
- Hjernetrimoppgaver
- Etter et tidsintervall vil hele spillet resetes og spiller puttes tilbake i rommet han/hun startet i.

Spillet endres ikke for hver reset. Spiller må prøve og feile, og det lønner det seg å huske hvordan kartet ser ut.

Div ekstra regler:

- Når spillet resettes skal det se ut som spillet "kræsjer" med static white noise
- Spilleren kan ikke dø i spillet, men enkelte hendelser kan resette spillet tidlig
- Spilleren kan kun bevege seg til gitte punkter i huset

(dette er en stor fordel med pek-og-klikk fordi spilleren ikke nødvendigvis kan bevege seg dit spilleren vil)

- Spilleren kan plukke opp gitte gjenstander i huset og bruke dem til å løse oppgaver/gåter

Åpne data:

Lydeffektene i spillet endres etter været.

- Hvis det er regn og eller vind vil det kunne høres.
- Hvis det er sol er det ingen værlyder.

Funksjonelle og ikke funksjonelle krav

Generelle krav til alle spill:

Funksjonelle krav:

- 1 - Spiller kan åpne pausemeny på ethvert tidspunkt i spillet.
- 2 - Skal ha mulighet til å starte spill (hovedmeny).
- 3 - Skal ha mulighet til å avslutte spill (pausemeny, hovedmeny).
- 4 - Skal ha mulighet til å skru av lyden i spillet fra pausemeny.
- 5 - Spill settes på pause når man åpner pausemeny.

Ikke funksjonelle-krav:

- 6 - Bilde og lyd er synkronisert. Lyder skal ikke påvirke fremgangen i musikken.
- 7 - Dersom yr.no er utilgjengelig vil standard vær bli satt til sol.
- 8 - PC med operativsystem som støtter og kan kjøre Java 8.
- 9 - PC som kjører Windows 7 eller nyere operativsystem.
- 10 - At nødvendige lydfiler og grafikkfiler er på plass før man starter.
- 11 - Endring av vindusstørrelse vil ikke endre brukeropplevelse.
- 12 - Forsvarlig minnehåndtering av grafiske komponenter, lyd og events. (F.eks. <http://stackoverflow.com/questions/13360430/jframe-dispose-vs-system-exit>
[http://stackoverflow.com/questions/14282691/javafx-2-2-media player-how-to-release-media-file-handle-on-windows](http://stackoverflow.com/questions/14282691/javafx-2-2-media-player-how-to-release-media-file-handle-on-windows))
- 13 - Grafikk som er foran bakgrunn skal ikke ødelegge for bakgrunn.
- 14 - Det vil være bakgrunnsmusikk i spillet (gjelder alle spill).
- 15 - Effektlyder i spillet vil være litt høyere enn bakgrunnsmusikk.
- 16 - Når spiller går fra en scene til en annen vil nåværende musikk stoppe og ny musikk spille.

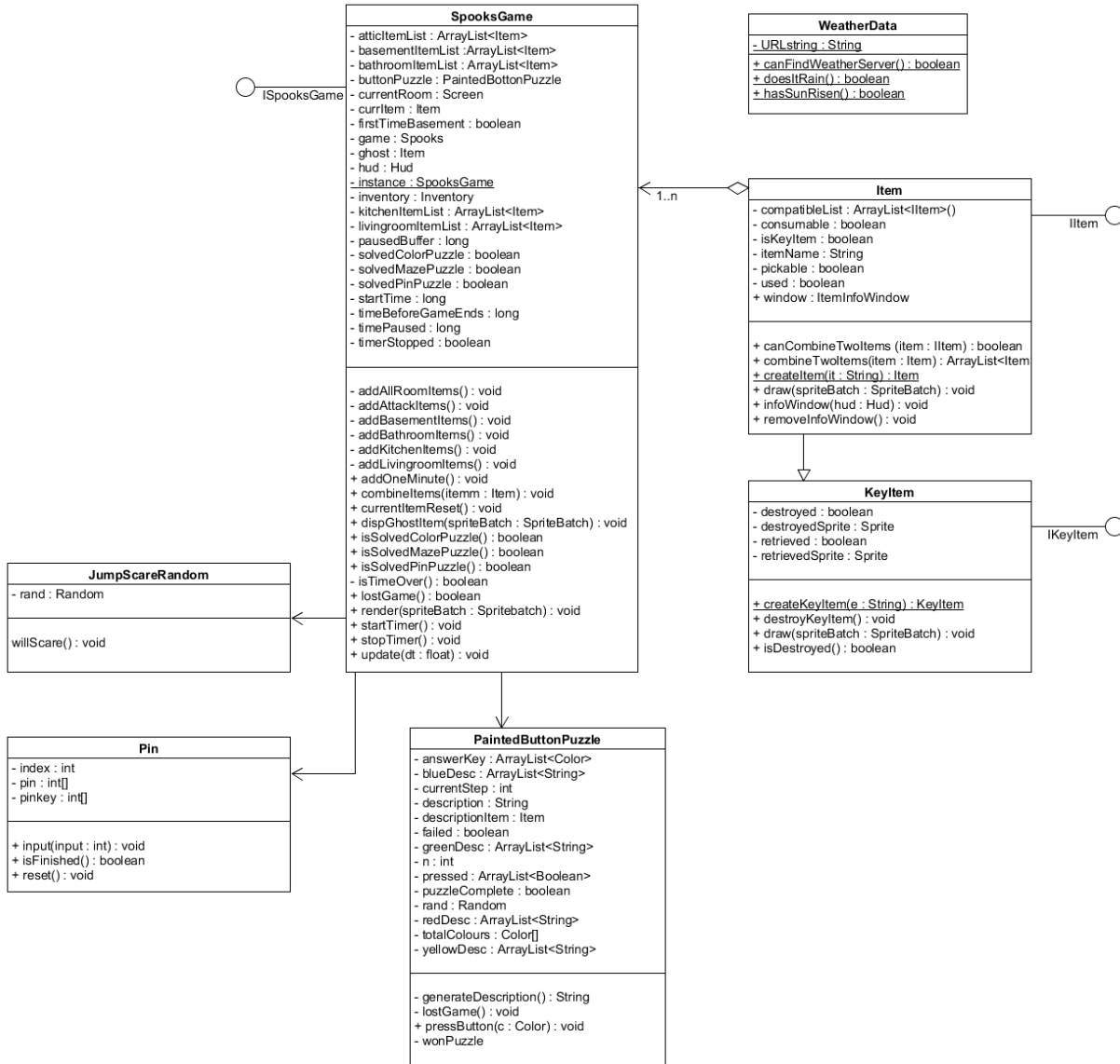
SPOOKS: Funksjonelle krav:

- 1 - Spiller skal kunne holde over et item, for å få opp beskrivelsen av itemet.
- 2.* - Spiller skal kunne trykke på to items for å prøve å kombinere, og enten:
 - 1 - Produserer et nytt item som vil vises i inventory.
 - 2 – Item bli lagt tilbake på plass i inventory.
- 3 - Spiller kan bruke items til å komme videre i spillet.
- 4 - Spiller skal kunne løse oppgaver som blir gitt.
- 5 - Beskrivelse av item vil forklare item gjennom tekst.
- 6 - Når spiller har trykket på et item så får spilleren en indikasjon på hvilket item som er trykket på.
- 7 - Når spiller løser oppgaver vil han komme videre i spillet.
- 8 - Hvis spiller ikke klarer oppgaven så får han indikasjon på dette og oppgaven tilbakestilles. 10 - Systemet må ha en nedtellingsmekanisme som utløser taps-scenario.

Ikke funksjonelle-krav:

- 9 - Yr.no vil gi værdata for Bergen og bakgrunnen på spillet vil endre seg tilsvarende.
- 10 - Værdata vil skape ulike lyder i spillet (hus knirker, lyn, regn osv.).

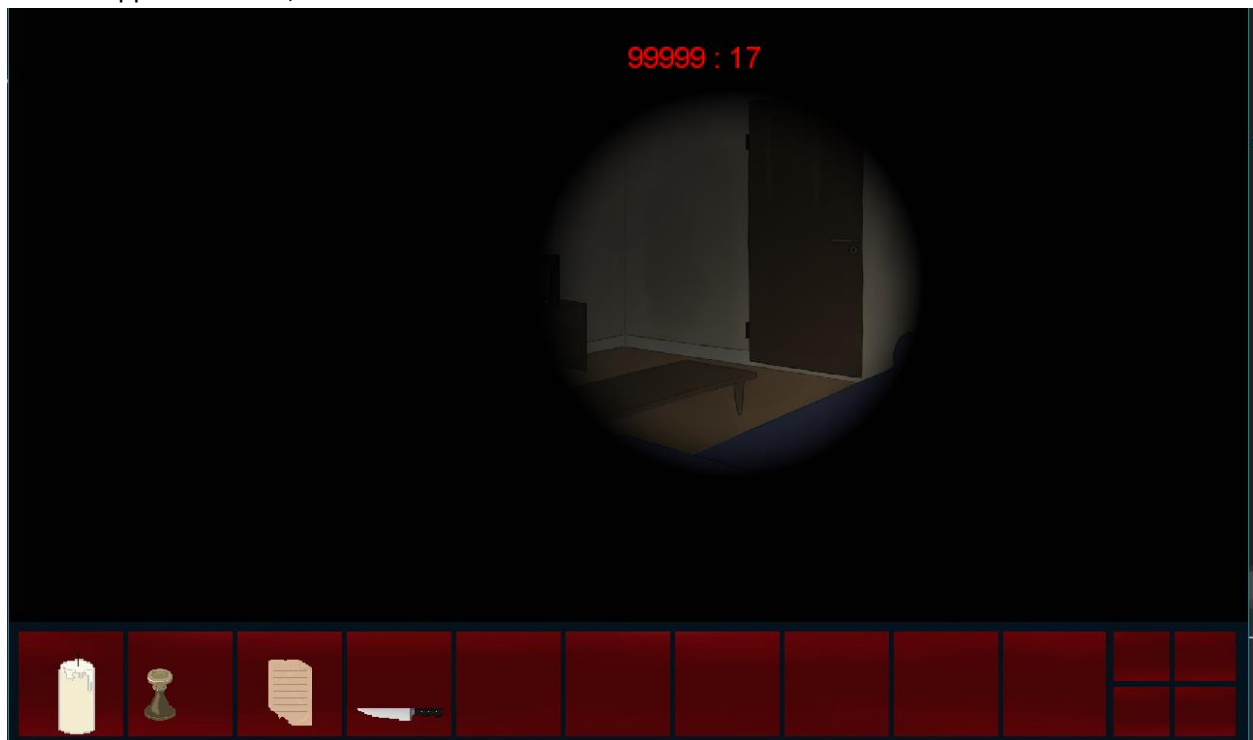
Uml diagram



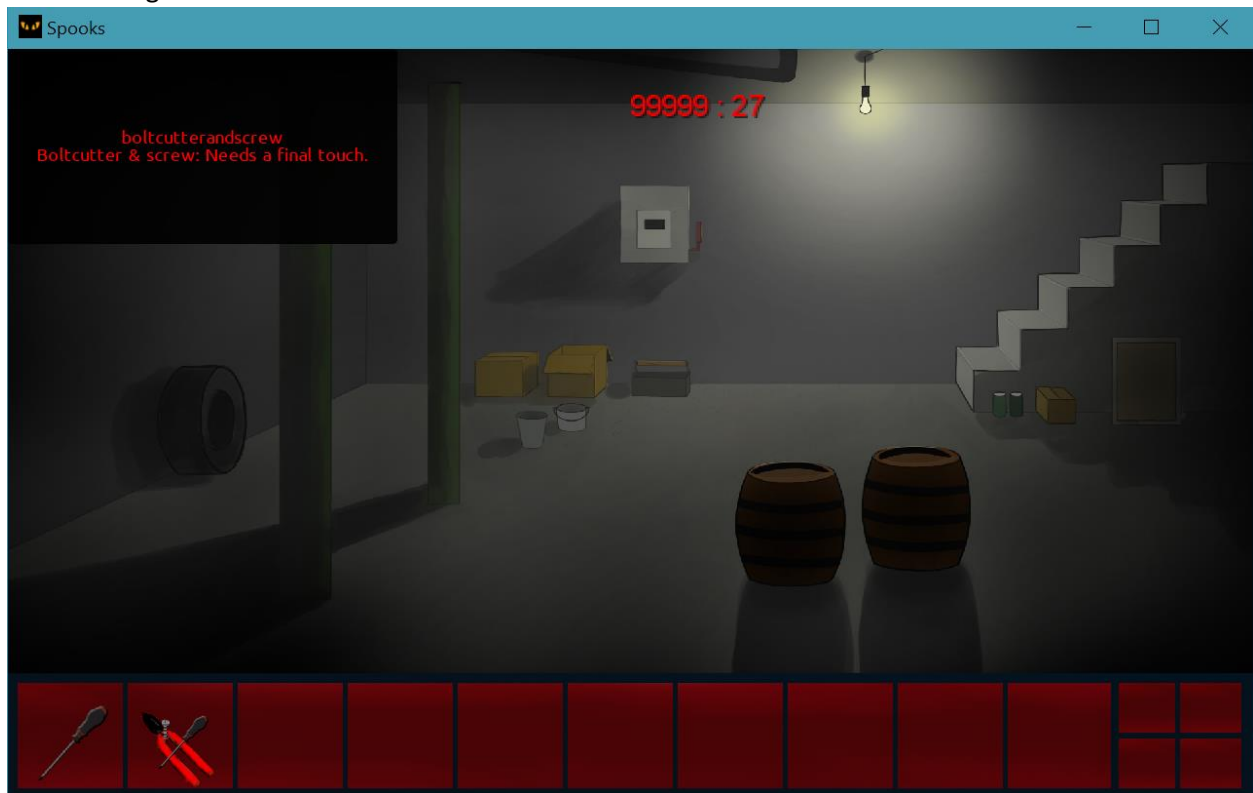
Illustrasjoner



Plukket opp noen items, står i stue:



Kombinering av items:



Noen items:



Bakgrunnsbilde kjeller:

