

## Prosjekt i c++ høst 2019

GTA:Kristiansand

GTA KRS er et spill kodet i c++ som etterligner klassikeren Grand theft auto (utgitt 1997). Vi ønsker å skape et spill der handlingen utspiller seg i Kvadraturen i Kristiansand. Spillet vil ha flere fellestrekk mot Grand Theft Auto, men vil også ha flere egenskaper som ikke er typisk for action/eventyr spill slik som GTA er. Målet vårt for spillet er at spilleren skal kunne kontrollere en figur i et miljø som forestiller kvadraturen i kristiansand. Spilleren skal kunne ta kontroll over biler, kunne samhandle med andre figurer, gjøre oppdrag, eller gå fritt rundt og skape kaos. Målgruppen for spillet er personer med spillinteresse og litt nostalgi for GTA sett fra toppen, eller personer med spillinteresse generelt.

Spillet vil inneholde alt man kan forvente fra et action/eventyrspill. De viktigste faktorene vil være oppdrag spiller kan utføre, fiender i miljøet og friheten til å gå fritt rundt og gjøre det man vil innenfor spillets grenser. Det er også dette vi vil tilby brukerne, med en ekstra vri på det klassiske spillet.

For å gjøre punktene over ekstra appellerende for brukere ønsker vi å skape oppdrag spilleren kan utføre, som ikke står i stil til de klassiske oppdragene man finner i GTA. Visse likhetstegn vil det være, men vi håper å innføre oppdrag som henter inspirasjon fra andre sjangre. Noen ting vi skal gjøre på en annen måte er oppdrag i spillet, vi har tenkt oppdrag som er en arcade style "Boss fight", zombie mode, sniper mode, hacking osv. Andre faktorer som vil avgjøre om brukere er fornøyde med spillet er at det kjører uten krasj, at mekanikken fungerer som den skal og er lett å forstå. Vi ønsker også at spilleren skal kjenne seg igjen i Kvadraturen.

Vi ønsker også at spillet skal føles bra ut. Når man angriper/blir angrepet så føles angrepene ut som de har vekt bak seg, et hagleskudd har en overveldende kraft, men det tar tid før man kan skyte på ny. Karakterer i spillet har momentum, og kan ikke alltid stoppe med en gang dersom de har høy fart.

Siden spillindustrien er stor, Action/eventyrspill er populære, og GTA er en av de større titlene på markedet er konkurransen stor. GTA KRS vil allikevel være konkurransedyktig i Norge, ettersom spillet utfolder seg i en rolig, liten norsk by. Det vil også ha distinkte attributter som gjør spillet til noe for seg selv. Vi håper dette vil vekke interesse blant brukere og gi oss en mulighet til å vise frem Kristiansand på en helt ny måte.

Tidsrammen til prosjektet vil være åtte uker, hvor vi er fem utviklere som jobber med prosjektet. Vi ønsker å være klare til å slippe produktet 20 desember og ser for oss at vi jobber ca 30 timer i uken.