

Документ о концепции и границах проекта

1. Бизнес-требования

1.1. Исходные данные

Игровая индустрия постоянно развивается и даёт возможность начинающим разработчикам проявить свой творческий взгляд и создать свой собственный мир и поделиться им с окружающими. Для большинства, игры стали одним из основных способов развлечений и отдыха, а для некоторых искусством и неотъемлемой частью своей жизни. В связи с этим было принято решение разработать игровое приложение под названием «Weaken».

1.2. Возможности бизнеса

На сегодняшний день почти каждый человек использует интернет-ресурсы в различных целях. В игровой индустрии существует множество интересных игр с различными игровыми механиками и каждая отличается от остальных, говоря нам о том, что любая идея может быть реализована, независимо от того, насколько сильно придётся конкурировать с другими продуктами.

1.3. Бизнес-цели и критерии успеха

Целями создания проекта является:

- 1) Создание игрового мира, с которым может познакомиться каждый;
- 2) Разработка отличительных игровых особенностей, таких как наличие внутриигровых персонажей с возможностью взаимодействия с ними:
 - противостояние главного персонажа с не игровыми, враждебными персонажами;
 - общение с мирными персонажами;
 - взаимодействие с объектами окружающей среды;
- 3) Привлечение пользователей будет осуществляться через интернет, т.к. продукт будет размещаться на соответствующих платформах.
- 4) Достигнуть объёма продаж, доход с которых будет составлять 1000 рублей за 12 месяцев;
- 5) Добиться признания продукта среди аудитории игроков и, в целом, творческих людей.
- 6) Если продукт будет набирать популярность и в него будут играть, то это будет являться успехом.

1.4. Потребности клиентов или рынка

Одной из самых важных частей повседневной жизни является развлечение. Игры — один из самых лучших видов развлечений. Аудитория, которая окружает данный вид, обладает потребностями. Например, каждая игра должна быть стабильной и оптимизированной, чтобы каждый потребитель, даже со слабыми комплектующими устройства, мог запустить продукт. Обычно, большинство потребителей в игровой индустрии, сначала оценивают внешний вид продукта, поэтому готовое приложение оснащено соответствующими графическими данными, такие как дизайн мира, игрока и персонажей. Также, интерфейс готового продукта должен быть интуитивно понятен и легко запоминающимся.

1.5. Бизнес-риски

Важнейшим риском в разработке игрового приложения является то, что идея, вложенная в игру, сюжет, геймплей, внешний вид может не понравится потребителям и они могут потребовать обратно свои средства, потраченные на продукт. Поэтому важно учитывать потребности клиентов или рынка и оценивать свои возможности, чтобы оправдать эти потребности.

2. Образ решения

2.1. Положение об образе проекта

Продукт под названием «Weaken» является игровым приложением, которое предназначена для того, чтобы отвлечься от рутины жизни и познакомить свою аудиторию с новым и неизведанным миром. Продукт разрабатывается для потребителей, которые любят играть в свободное время и наслаждаться временем, проведённым за игрой. В отличие от большинства игр, созданных в таком же жанре, игровое приложение «Weaken» обладает наличием сюжета и разнообразием игрового процесса.

2.2. Основные функции

Основные функции продукта:

- Возможность управления движениями игрового персонажа с помощью клавиатуры;
- Возможность использовать функцию атаки игрового персонажа с помощью компьютерной мыши;
- Разнообразие дизайна игровых уровней и не игровых персонажей (NPC);
- Возможность взаимодействия с не игровыми персонажами (NPC);
- Возможность взаимодействия с объектами окружающей среды;
- Разнообразие набора атакующих действий не игровых персонажей;

- Наличие ключевых враждебных не игровых персонажей (NPC).

3. Масштабы и ограничения проекта

Система проекта обладает красивым и привлекательным внешним видом и не сложным, но фундаментальным функционалом, который понятен для каждого. Но, система ограничена в высокоинтеллектуальных вычислениях и не имеет высоких графических настроек, т.к. в этом нет необходимости.

3.1. Объем проекта

Проект будет содержать следующие игровые механики: возможность перемещения игрока в разные направления, в том числе прыжки, приседания и рывок;

Набор движений игрока, которые упрощают передвижение по миру, такие как ползание по стенам и прыжки по стенам;

Набор атакующих способностей с разнообразными анимациями и видами атак;

Наличие различных уровней, в которых будут находиться несколько локаций, и каждый будет отличаться своей стилистикой и цветовой гаммой.

3.2 Ограничения и исключения

В проекте не запланированы следующие возможности: отсутствие смены видов оружия и экипировки, системы повышения характеристик и уровня игрока, отсутствие набора очков и экономической системы, отсутствие сбора трофеев с поверженных врагов.

4. Бизнес-контекст

4.1. Профили заинтересованных лиц

В проекте присутствуют следующие ценности, которые могут привлечь покупателей:

- стабильная работоспособность приложения;
- возможность запускать приложения на устройствах со слабыми комплектующими;
- низкая стоимость продуктами;
- наличие интересных игровых механик;
- наличие не игровых персонажей;
- разнообразие игрового мира.

4.2 Приоритеты проекта

Для эффективной разработки приложения, основные силы были направлены на создание фундаментальных игровых механик и качественного дизайна игрока, персонажей и игрового мира.

4.3 Операционная среда

Проект разрабатывается для компьютеров на игровом движке Unity, установленном на компьютер с операционной системой Windows, а для написания кода используется язык программирования C# в среде Visual Studio 2022.