

Gliwice, 4 marca 2018

# **Praktyka Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych**

## **Propozycja tematu**

**Informatyka, semestr 3**

**Grupa IGT, sekcja 3**

**Skład sekcji:**

Krystian Lisoń

Łukasz Nowak

Rafał Potoczek

Michał Rosenbeiger

Marcin Środa

## Wersje dokumentu

Data	Opis zmian	Autor
04.03.2018	Utworzenie dokumentu, wypisanie wymagań.	Łukasz Nowak
04.03.2018	Drobne poprawki, wymagania нефunkcjonalne	Rafał Potoczek
04.03.2018	Rozwinięcie wymagań	Marcin Środa

**Wymagania funkcjonalne:**

1. Rozgrywka jest sieciowa
2. Gra posiada komunikację głosową i tekstową dostępną dla graczy
3. Komunikacja głosowa musi posiadać opcję wyłączenia
4. System wskazywania miejsc lub obiektów drugiemu graczowi
5. Poruszanie się z widoku pierwszej osoby
6. Interakcja z obiektami w pokoju: podnoszenie przedmiotów, otwieranie szaf, szuflad, wciskanie przycisków, itd.
7. Prosty system ekwipunku
8. Opracowanie pokoi oraz zagadek
9. Sterowanie za pomocą myszy i klawiatury lub padów
10. System zapisu postępów gracza

**Wymagania нефunkcjonalne:**

1. Grafika w stylu początku lat dwutysięcznych
2. Gra powinna posiadać prostą, lecz ciekawą fabułę
3. Gra powinna mieć zbalansowany poziom trudności, powinna być dłuższa niż trudniejsza
4. Dobrze działający, zsynchronizowany netplay
5. Rozgrywka powinna angażować graczy. Poszczególne zagadki powinny różnić się od siebie i nie powielać schematów
6. Gra powinna być wolna od błędów, w szczególności takich uniemożliwiających jej ukończenie lub pozwalających na przechodzenie zagadek inaczej niż zaplanowano
7. Niezawodność aplikacji
8. Przejrzystość kodu źródłowego programu. Łatwość w jego rozwoju oraz poprawianiu.