**OpenNovelEngine**

**要求定義書**

作成日２０２０年１０月１１日

作成者　船津優斗

## 1システム用途

ノベル形式ゲームの開発および本エンジンを用いて作成されたゲームプレイ。クリエーター、プレーヤー双方はＰＣ上で実行される事のみを想定する。

## ２対象ユーザー

対象ユーザーをクリエーター側とプレーヤー側の２つである。

* クリエーター側

シナリオ、キャラクタ画像、音声、動画を作成、調達できるが、プログラミング等の知識がほぼ無い方を想定。ただし、多言語対応版作成時にシナリオの翻訳のみ行うが。対応言語へ翻訳可能な者もクリエーター側に含むものとする。ただし、テストプレイ中はプレーヤー側と同じ機能を使用できるものとする。

* プレーヤー側

最低限度の使用ＯＳの操作が少なくとも可能な者を対象とする。ただし今回は、視聴覚に問題のある方への配慮機能は予定されていないので、プレーヤーから除くものとする。

## ３ハードウェア構成

クリエーター側、プレーヤー側双方ＪＲＥがインストールされている前提でWindows、iOS,Linuxが運用されているＰＣのみを想定する。

## ４ソフトウェア構成

クリエーター側、プレーヤー側双方、図1のようにＪＶＭがインストールされている前提でWindows、iOS,LinuxのＯＳ上にOpenNvelEngineがスタンドアローンなアプリケーションとして実行される

ＪＲＥ導入済みを

前提とする

図１　クリエーター、プレーヤー側双方のソフトウェア構成

## ５目標性能

* １００キロバイトの1ストーリーフローデータ読み込み時間5秒未満
* キャラクター数設定可能人数1人以上２０人未満
* 最大画面解像縦4000px横3000px（４Ｋ）
* 初回ゲーム起動最初の画面表示終了までの時間3秒未満

## ５制限事項

スマホでのゲームプレイは現在想定しない。しかし、将来的にはAndroidのみ対応予定。ゲームクリエーター側は将来に渡ってもＰＣでの利用のみを想定。

## ６開発体制

要求定義、基本設計、詳細設計、実装、テスト、デバッグ全て船津優斗1名のみ。また開発スタイルは反復型開発とする。

## ７開発環境

Java8ＳＥが搭載されているOＳがWndows10のＰＣでのみ開発を行う。Javaのコーディング、デバッグはeclipseでのみ行う。総合テストの実行環境は開発環境は同じものを使用する。ただし、総合テスト時のソフトウェア実行は本ソフトが書き込まれたzipをWeb上の任意のアップローダにアップロードし、そこからダウンロードし本ソフトを開発フォルダとは無関係の任意のフォルダへ展開・インストールする所から始めるものとする。

## ８予算

個人開発の為予算は０円である。

## ９開発スケジュール