

# ANTIQUARIAN

Piata jocurilor video prezinta o crestere continua in castiguri de mai bine de doua decenii. Acest eveniment a dus la sectionarea acesteia in mai multe subpiete mai mici si mai specifice, fiecare tintind catre o audienta cu un anumit profil. In ultimul deceniu, industria s-a mutat foarte mult pe utilizarea platformelor online pentru reducerea costurilor aferente publicarii in format fizic. Ca rezultat, o noua categorie de dezvoltatori a luat nastere: dezvoltatorii de jocuri independente.

Acestia se axeaza pe jocuri care nu impun costuri atat de mari pentru dezvoltarea unui joc, reducand din cheltuieli pe partile de grafica, tehnologie si intretinere de servere. Jocurile independente tintesc adesea grupuri de jucatori foarte bine definite, reducand astfel riscul unui feedback negativ (daca grupul tinta este intr-adevar bine inteles inaintea inceperii procesului de dezvoltare a jocului) cu costul unei pieti mai restranse.

Doua pieti semnificative ce s-au ridicat treptat din zona jocurilor independente sunt cele de jocuri de supravietuire (survival games) si cele de groaza (horror games) care cu timpul au dat nastere genului de jocuri survival horror games.

Jocul nostru (numit **Antiquarian**) se incadreaza in aceasta categorie, propunandu-si sa emuleze succesul jocurilor open-world survival 2D precum Don't Starve si Terraria, aducand o reimprospatare genului prin imprumutarea unor elemente de tensiune de la jocurile care tin de genul horror.

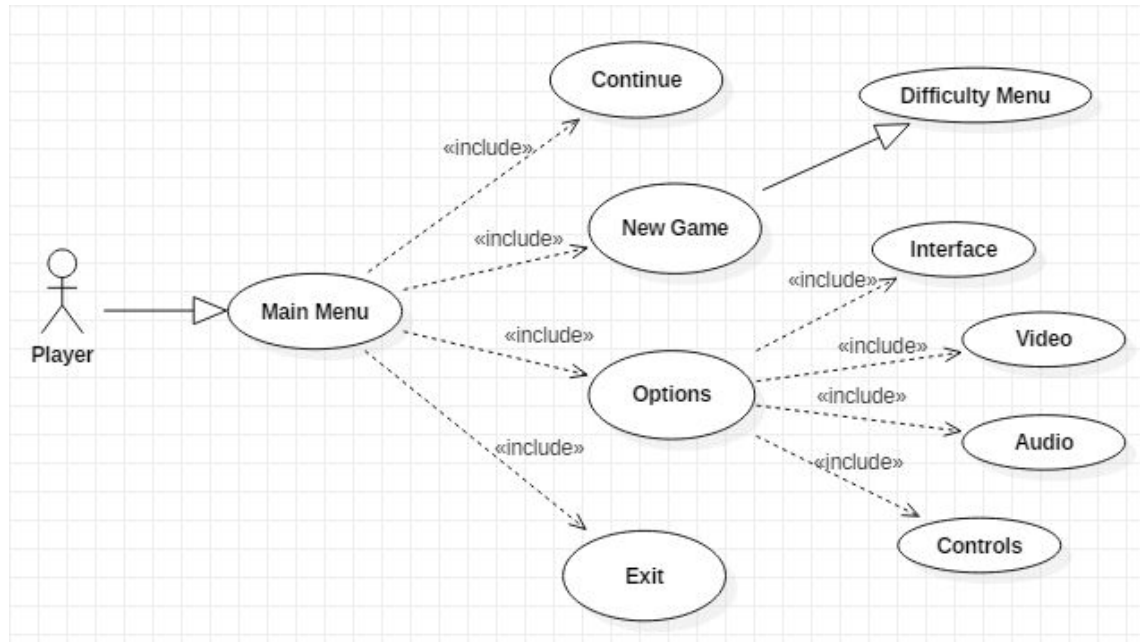
Desi proiectul isi propune sa adopte o dezvoltare treptata pentru a promova integrarea timpurie a feedbackului de la jucatorii din piata tinta, ca orice joc independent, acesta vine cu anumite riscuri. Factorii de risc proeminenti in aceasta situatie sunt experienta deocamdata reduisa a echipei de dezvoltare si riscul pierderii pietei in fata unei concurente neprevazute (un joc inca neanuntat la inceperea proiectului; o reorientare in gen a unui alt titlu mai popular precum in cazul recentelor reprofilari a multor jocuri spre genul Battle Royale).

Profilul grupului tinta pentru acest joc este reprezentat de persoane cu varsta de peste 13 ani, utilizatori ai unui sistem de operare din familia Microsoft Windows. Grupul tinta include atat persoane care gusta jocurile scenei indie, cat si indivizi care o descopera prin acest joc, insa pentru calcularea riscurilor se iau in calcul exclusiv numai membri ai primei categorii.

Cerintele minime de sistem ale jocului vor fi:

- **Procesor:** 1.7+ GHz
- **Memorie:** 1+ GB RAM
- **Placa Video:** Radeon HD5450; 256 MB

Diagrama de context pentru functionalitatile meniului principal al jocului. Acesta este partea cea mai complex interactiva a proiectului, deoarece contextul lumii jocului in sine trebuie sa pastreze o simplitate ridicata a interactiunilor pentru a facilita relaxarea jucatorilor.



Functionalitatea de modificare a fontului va fi implementata folosindu-se un decorator, care va genera din siruri de caractere, text de dimensiuni diferite, ce vor fi mai departe afisate pe ecran. Pentru a interactiona cu aceasta functionalitate, utilizatorul v-a accesa din meniul principal optiunile, iar de la sectiunea “interfata” va modifica fontul dorit.

Functionalitatea de setare a controalelor va fi implementata printr-o interfata de acces, a carei functii vor fi legate de diferite taste, citite dintr-un fisier de configurare. Pentru a modifica configurarea curenta, utilizatorul va accesa optiunile, iar de la sectiunea “controale” va modifica tastele dorite, urmand sa foloseasca optiunea “Save current configuration” ca sa salveze modificarile facute. In cazul in care una sau mai multe configurari nu mai sunt dorite, se poate apasa pe butonul “Set to default” pentru a reseta controalele la tastele setate initial.

Functionalitatea de audio mixaj va fi implementata printr-un numar de valori ce pot fi modificate. Aceasta setare va fi accesata din sectiunea “audio” din optiuni si va permite modificarea volumului muzicii ambientale, efectelor sonore, a vocii in caz ca se va folosi si o optiune suplimentara de “master” care le va scala pe toate celelalte.