

ANTIQUARIAN

DOCUMENT DE SPECIFICARE A CERINTELOR

I. Introducere

A. Scopul documentului

Jocul nostru se incadreaza in subgenul survival horror game. Dezvoltarea acestuia se va face cu ajutorul game enginului **Godot**. Gameplayul va fi axat in jurul experientei unui singur jucator, care isi va controla caraterul intr-o lume bidimensionala. Proiectul isi propune sa adopte o dezvoltare treptata pentru a promova integrarea timpurie a feedbackului de la jucatorii din piata tinta.

B. Contextul de utilizare

Produsul este conceput pentru platforma Windows cu arhitectura x86 si urmareste sa ofere o experienta cat mai interesanta utilizatorului, punandu-se accentul pe replayability.

II. Descriere generala

A. Scurta descriere a jocului

Produsul este un joc 2D singleplayer. Scena acestuia o constituie o lume finita, generata procedural. In acelasi mod, lumea va fi populata cu obiecte cu proprietati diferite, cu care jucatorul poate interactiona mai mult sau mai putin direct:

- Resurse, care pot fi stranse de jucator, dar se regenereaza periodic
- Unelte, care pot fi cumparate sau gasite de jucator si ii pot permite actiuni imposibile anterior
- NPCs, care pot cumpara obiectele jucatorilor si le pot vinde altele
- Bani, cu care se va face comert cu NPC-urile negustoare
- Elemente de teren, generate la icneputul jocului, cu scopul de a intarii credibilitatea lumii jocului

Pe langa acestea, jucatorul va avea un scop: sa scape de pe insula. Acest lucru va fi o provocare deoarece, undeva pe insula se afla un mosntru care ii vaneaza caracterul jucatorului.

B. Motivatie

O piata ce se afla in dezvoltare rapida in ultimul deceniu este cea a jocurilor independent dezvoltate. Dezvoltatorii acestora 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.

C. Produse similare

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.

D. Riscul proiectului

Factorii de risc proeminenti in aceasta situatie sunt experienta deocamdata redusa 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).

III. Jocul propus

A. Profilul pietei tinta

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.

B. Cerinte de sistem

Utilizatorul trebuie sa dispuna de un calculator cu mouse si tastatura si un sistem de operare nedescontinuat din familia Microsoft Windows. Acesta trebuie sa respecte cerintele minime de sistem ale jocului:

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

C. Cerinte nefunctionale

Calitatea produsului:

Fiabilitate: poate sa dea eroare o data la aproximativ x ore de gameplay

Portabilitate: poate fi mutat de pe un calc pe altul

Cerinte impuse proiectului:

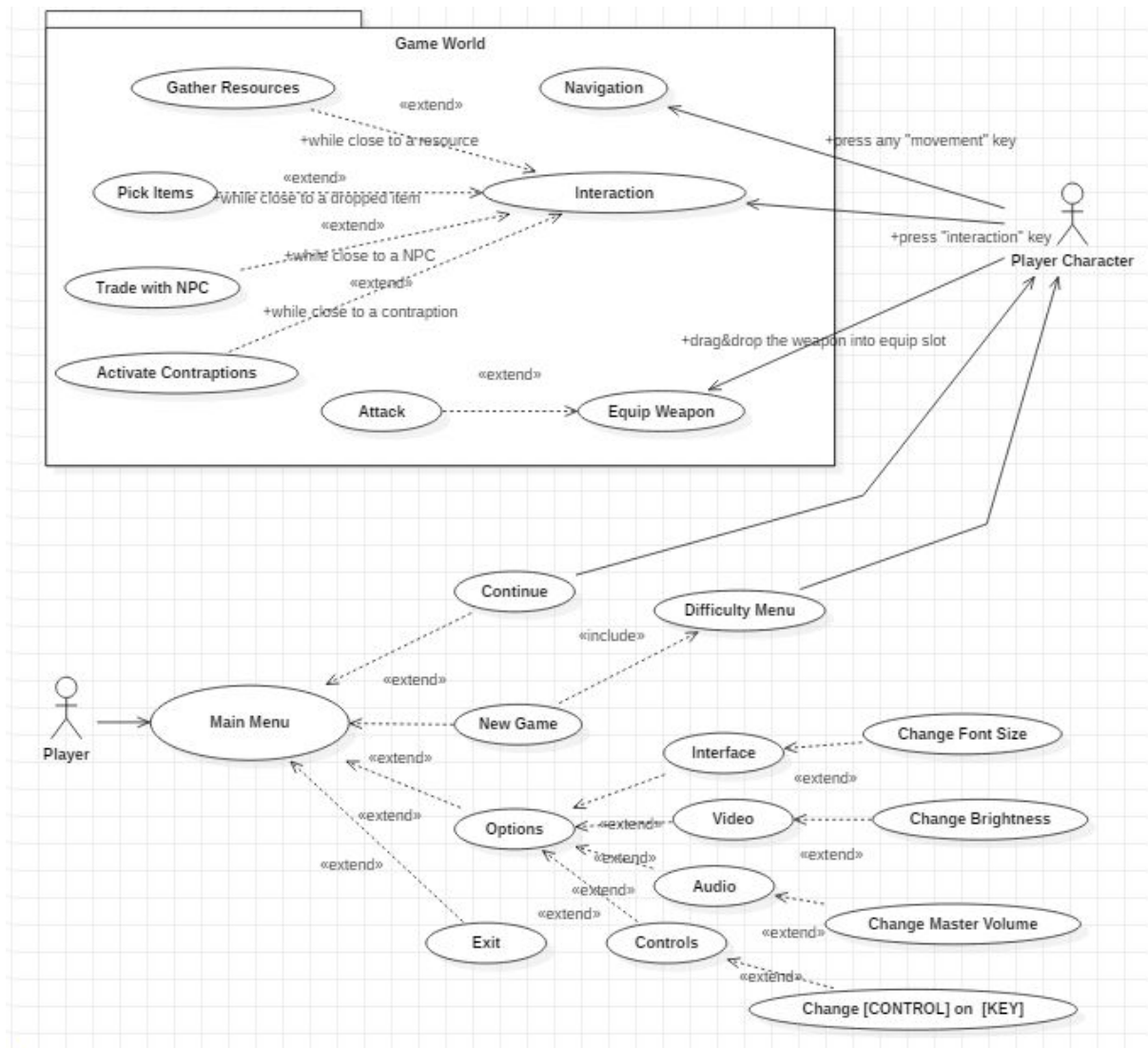
Planificarea:

2-3 saptamani planificare

6-7 saptamani dezvoltare

1 saptamana documentatia

D. Modelarea sistemului



Functionalitatea de modificare a dimensiunii fontului:

- Preconditii: Utilizatorul a deschis jocul iar acesta s-a deschis corect.
- Fluxul de baza:
 1. Utilizatorul alege "Optiuni" din meniul principal

2. Programul afiseaza sectiunile din optiuni
 3. Utilizatorul acceseaza sectiunea "Interfata"
 4. Se afiseaza valoare curenta a fontului si doua butoane de modificare
 5. Utilizatorul apasa pe butonul de "Marire font"
 6. Fontul este marit
- Alternative:
 - 2a. Din cauza unei erori nu se afiseaza sectiunile de optiuni corect
 - 5a. Utilizatorul apasa pe butonul de "Micsorare font"
 - 5a.1a. Fontul este micsorat
 - 5a.1b. Fontul este deja la dimensiunea minima presetata
 - 6a. Fontul este deja la dimensiunea maxima presetata
 - 6b. Fontul este prea mare
 - 6b.1a. Se revine la dimensiunea initiala a fontului

Functionalitatea de setare a tastelor:

- Preconditii: Utilizatorul a deschis jocul iar acesta s-a deschis corect.
- Fluxul de baza:
 1. Utilizatorul alege "Optiuni" din meniul principal
 2. Programul afiseaza sectiunile din optiuni
 3. Utilizatorul acceseaza sectiunea "Controale"
 4. Se afiseaza tastele setate pentru fiecare comanda
 5. Utilizatorul apasa pe tasta setata pentru comanda dorita
 6. Se deschide o fereastră care cere apăsarea unei taste
 7. Utilizatorul apasa pe o tasta
 8. Se actualizeaza tasta pentru comanda respectiva
- Alternative:
 - 2a. Din cauza unei erori nu se afiseaza sectiunile de optiuni corect
 - 7a. Utilizatorul nu mai vrea schimbarea tastei asa ca apasa pe "inapoi"
 - 7b. Utilizatorul apasa pe o tasta deja setata pentru alta comanda
 - 7b.1 Programul afiseaza acest lucru si indruma utilizatorul sa modifice mai intai comanda care are setata deja tasta dorita
 - 7b.2 Utilizatorul apasa pe comanda care are setata tasta dorita
 - 7b.3 Se deschide o fereastră care cere apăsarea unei taste
 - 7b.4 Utilizatorul apasa alta tasta
 - 7b.5 Noua tasta este setata pentru comanda respectiva
 - 7b.6... Utilizatorul revine la modificarea tastei pentru prima comanda

Functionalitatea de negot cu un NPC:

- Preconditii: Utilizatorul se afla in lumea jocului, iar caracterul sau este in apropierea unui NPC.
- Fluxul de baza:
 1. Utilizatorul apasa tasta de interactiune
 2. Se deschide o fereastră HUD pentru negot cu iteme de cumparat si un slot pentru vanzare
 3. Utilizatorul trage cu ajutorul cursorului un obiect din inventar si il pune in slotul de vanzare
 4. Se afiseaza valoare obiectului din slotul de vanzare
 5. Utilizatorul apasa pe butonul de "Vinde"
 6. Obiectul dispare si utilizatorul primeste contravaloarea sa
- Alternative:
 - 3a. Utilizatorul nu vrea sa cumpere nimic, asa ca apasa pe butonul de inchidere al ferestrei
 - 3b. Utilizatorul vrea sa cumpere
 - 3b.1 Utilizatorul apasa pe imaginea acestuia din fereastră de negot
 - 3b.2a. Utilizatorul are destui bani sa cumpere obiectul
 - 3b.2a.1 Se extrag banii din contul utilizatorului si se adauga obiectul in inventar
 - 3b.2b. Utilizatorul nu are suficienti bani sa cumpere obiectul
 - 3b.2b.1 Jocul il anunta pe utilizator printr-un sunet sau mesaj ca nu are suficienti bani
 - 5a. Utilizatorul nu mai vrea sa vanda obiectul
 - 5a.1 Utilizatorul trage cu ajutorul cursorului itemul din slotul de vanzare si il pune inapoi in inventarul sau
 - 5a.2 Jocul nu mai afiseaza langa slotul de vanzare valoarea obiectului si dezactiveaza butonul de vanzare