

## ТИТУЛЬНЫЙ ЛИСТ

УТВЕРЖДЕН

Старший преподаватель Шицелов А.В.

3D игра про Средневековье с элементами ролевой игры

Загрузчик

Конев К.А 11816

Листов 4

Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

2021

Литера

(Введены дополнительно, Изм. № 1)

## **1. Введение**

Настоящее техническое задание распространяется на разработку компьютерной игры, позволяющей удовлетворить потребность людей в развлечении

## **2. Основание для разработки**

2.1. Программа разрабатывается на основе учебного плана по дисциплине «Средства разработки прикладного программного обеспечения».

2.2. Наименование работы: «3D игра про Средневековье с элементами ролевой игры».

2.3. Исполнитель: Конев Кирилл группа 1181б.

2.4. Соисполнители: нет.

## **3. Назначение**

Программа предназначена для развлечения людей, получения ими нового игрового опыта.

## **4. Требования к программе или программному изделию**

4.1. Требования к функциональным характеристикам

4.1.1. Программа должна обеспечивать возможность выполнения следующих функций:

1. Должно быть выполнено в 3D;
2. Наличие графического интерфейса:
  - a. Шкала здоровья
  - b. Запас Выносливости
  - c. Запас Маны
  - d. Игровое меню
3. Наличие ветви прокачки персонажа;
4. Камера от 1-го и 3-го лица;
5. Наличие враждебных NPC, управляемых с помощью компьютера
  - a. Враждебные NPC, которые сражаются в ближнем бою
  - b. Враждебные NPC, которые сражаются на дистанции
6. Сражения осуществляются в реальном времени;

7. Наличие инвентаря;

- a. Хранение предметов в инвентаре
- b. Возможность перетаскивать и выбрасывать предметы

8. Управление персонажем осуществляется с помощью клавиатуры и мыши;

9. Система ближнего боя и на дистанции;

- a. Ближний бой осуществляется преимущественно с помощью холодного оружия
- b. Сражение на средней и дальней дистанции осуществляется преимущественно с помощью магии

4.1.2. Организация входных и выходных данных

Входные данные поступают с клавиатуры и мыши.

Выходные данные отображаются на экране

4.2. Требования к надежности

Предусмотреть контроль вводимой информации.

Ожидаемая минимальная частота кадров 60 fps

Настроить графический интерфейс так, чтобы он был информативным

4.3. Требования к составу и параметрам технических средств.

Система должна работать на IBM-совместимых персональных компьютерах.

Минимальная конфигурация:

- 1. ОС: 7/8/8.1/10 64 Bit
- 2. Процессор: 4 ядра 2,5 GHz+
- 3. Оперативная память: 8 GB
- 4. Видеокарта: с поддержкой DirectX 11

Рекомендуемая конфигурация:

- 1. тип процессора: Intel i5-3570 @3.40GHz
- 2. объем оперативного запоминающего устройства: 16gb
- 3. объем свободного места на жестком диске: 20gb
- 4. Видеокарта: Amd Radeon RX570 Series 8gb

#### 4.4. Требования к программной совместимости.

Программа должна работать под управлением семейства операционных систем Windows (Windows 7/8/10 и т. п.).

#### 4.5 Дополнительные требования

Игра должна быть разработана на Unreal Engine 4

### **5. Требования к программной документации**

5.1. Разрабатываемая программа должна включать справочную информацию о работе программы, т.е. обучение для игрока, меню настроек

5.2. В состав сопровождающей документации должны входить:

5.2.1. Пояснительная записка, содержащая описание разработки.

5.2.2. Руководство пользователя.

### **6. Технико-экономические показатели**

Эффективность определяется удобством использования игры, оценками игроков и их отзывами.

### **7. Порядок контроля и приемки**

После передачи компьютерной игры заказчику, заказчик в праве тестировать игру в течение 7 рабочих дней. После тестирования либо принять работу, либо написать отказ и причины, которые к этому привели. В случае обоснованного отказа Исполнитель должен доработать продукт.