

# Требования к проекту

## 1 Введение

Мобильная игра "Evil Reign" в жанре RPG от третьего лица. В игре будет возможен выбор начального класса персонажа, общее дерево развития (пассивные навыки), снаряжение (активные навыки), улучшения снаряжений (дополнительные активные навыки). Мир будет разбит на зоны. Будет отсутствовать быстрое перемещение. Цель игры - победить финального противника. Сохранения будут храниться локально.

## 2 Требования пользователя

### 2.1 Программные интерфейсы

Игра будет написана на языке C# с использованием игрового движка Unity3D, базы данных SQL. Будет использована интеграция в Google Play. Игра будет выпущена на Android OS.

### 2.2 Интерфейс пользователя

Интерфейс описан в приложении «Интерфейс».

### 2.3 Характеристики пользователей

Игра предназначена для людей возраста 16+, без игрового опыта, уровень образования и технической грамотности не важен.

### 2.4 Предположения и зависимости

Упрощение графической составляющей в пользу производительности, так же ограниченное количество навыков и механик как следствие ограничения по времени.

## 3 Системные требования

### 3.1 Функциональные требования

1. Реализовать меню со следующими возможностями:
  - начать новую игру;
  - продолжить игру;
  - настройки;
  - просмотреть авторов;
  - выход.
2. Должен быть реализован графический интерфейс, содержащий следующую информацию:
  - текущее здоровье;
  - текущая энергия;
  - миникарта;
3. Основными характеристиками персонажей должны быть:
  - сила;
  - ловкость;
  - интеллект;
  - удача.
4. Должны быть добавлены следующие кнопки:

- инвентарь;
  - дерево навыков;
  - карта;
  - меню.
5. Должны быть реализованы 3 начальных класса персонажей:
- воин (больше силы и ловкости, меньше интеллекта и средняя удача);
  - разбойник (больше ловкости и удачи, средняя ловкость и низкий интеллект);
  - маг (гораздо больше интеллекта, больше удачи, мало ловкости и силы).

## 3.2 Нефункциональные требования

### 3.2.1 АТТРИБУТЫ КАЧЕСТВА

1. Графический интерфейс должен занимать не более 25% от всего экрана (это даст возможность случайно не нажимать на кнопки GUI во время боя);
2. Производительность игры должна быть как минимум на среднем уровне (20 fps);
3. Размер игры должен быть менее 2 Гб.