**מסמך דרישות**

שם הפרויקט: Little Hunter

תיאור הפרויקט: משחק פלטפורמה מבוסס שלבים, השחקן אשר ישחק במשחק יצטרך להביס את האויבים שבדרך במידה ויפסיד המשחק יסתיים.  
השחקן ינסה להשיג כמות ניקוד גבוהה ככל האפשר אשר תתועד ותדורג מהגבוה לנמוך.

חקר ישימות:

המערכת תקדם את מטרות הארגון בכך שהיא תיצור רושם ושם ראשוני לארגון בשוק משחקי האינדי שתפס תאוצה בשנים האחרונות.  
על מנת ליצור שם יש לפנות לקהל המשחקנים אשר נמשך לז'אנר ולקבל את תמיכתו במידה ולא תתקבל התמיכה הרצויה או המספקת הארגון יצטרך לשקול מחדש את פיתוח את המשחק או המשך עבודה על פרויקטים נוספים.  
כלומר פנייה נכונה לקהל היעד תיתן את תמונת המצב הכי נכונה בשביל לדעת אם להמשיך את הפרויקט.

המערכת המוצעת תוכל לעמוד בלוחות הזמנים ובתקציב מכיוון שמדובר בפיתוח משחק אינדי, משחק שהוא מפותח על ידי יחידים, קבוצות קטנות. המשחק לא נתמך כלכלית על ידי מוציא לאור בגלל הסיכון הרב הקיים בהצלחתם הכלכלי, ולכן התקציב מאוד דל שכן הוא לרוב נחשב כשעות העבודה וזמן המפתחים. המשחק יתאפיין ביצירתיות רבה וחופשית, מאחר ואנו לא נדרשים לאישורים כלשהם ואנו לא מוגבלים לתקציב.

בעלי עניין:

קהל הגיימרים (משתמשי הקצה) - קהל אשר מחפש את האתגר הבא והעניין הבא. קהל זה הוא קהל היעד העיקרי בעצם אשר אותו אנו אמורים לספק. בנוסף הוא קהל היעד הקשה ביותר לספק בגלל השוק הרחב אשר מספק תחרות לא קטנה ועל מנת לספק את קהל הגיימרים יש ליצור משחק ענייני אשר מושך את השחקן להמשיך לשחק ולהנות מהמשחקיות ומהעלילה של המשחק ולתת לו טעם של עוד.  
השפעה שלילית יכולה גם להיווצר מאותו קהל יעד אשר לא יתלהב מהמשחק וייתן לו ציון נמוך אשר אחריו יגרור רצף של ביקורות רעות ולא יספק את כמות החשיפה למשחק מכיוון שאנשים יתחשבו בביקורות אלו.

חברות המשחקים השונות – חברות המשחקים הם הקהל המשני שכן רק דרך חשיפה של שחקנים רבים יכול להיווצר עניין סביב המשחק ותמיכה שלו מחברה מוכרת על מנת להמשיך את הפרויקט או פרויקטים אחרים מאותו סטודיו.  
כמו כן, עלולה להגיע גם ההשפעה ההפוכה בו חברות משחקים כאלו ואחרות, ירצו לקחת את הרעיון העלילתי והמשחקיות לעצמם. הם ינסו לשלוח אנשים מטעמם אשר יטיחו ביקורות חריפות על המשחק, מה שיגרום לפחות חשיפה של המשחק בקרב קהל הגיימרים ותמונת מצב של חוסר אהדה שתגרור ביטול של המשך הפרויקט.

מתכנתים – מתכנתים שונים אשר מעוניינים להיכנס לפרויקט הראשון שלהם ולצבור ניסיון בפיתוח.  
במיוחד מתכנתים אשר מעוניינים להתקדם לחברה יותר רצינית בתחום.  
החיסרון הוא שיש צ'אנס שהם יאבדו עניין מאוד מהר או שתוכנית העבודה הקשה לא תתאים להם.   
במידה וזה פרויקט ארוך טווח אשר ידרוש שנתיים לפחות, אם אותם מתכנתים יעזבו לאחר שנה תהיה פגיעה לפרויקט עצמו.

דרישות פונקציונליות:

* המערכת צריכה להגיב לקלט אשר מוגדר מהמקלדת ואלה הם לחצני החיצים השונים והאותיות המוגדרות לפעולות שונות של השחקן במשחק.
* למשחק אסור לקבל קלט אחר חוץ ממקלדת או לחצנים מהמקלדת אשר לא מוגדרים אצלה שכן יש אופציה ליצירת בעיות תאימות אל מול המשחק ובאגים שונים.
* המשחק יציג לשחקן את הכפתורים הנדרשים על מנת לתפעל ולשחק במשחק.
* המשחק ייתן אינדיקציה לשחקן על כמות הפגיעות אותן הוא יכול לקבל ואינדיקציה כאשר השחקן מקבל פגיעה מאויב במפה.
* במצב בו השחקן תוקף תינתן אינדיקציה חזותית בו ניתן יהיה לראות את התקיפה של השחקן במסך ובמידה ותהיה פגיעה במטרה (אויב) תהיה אינדיקציה גם כן.
* המערכת תגיב לתזוזה של השחקן ותציג את פעולת התזוזה כנדרש מהמשתמש.
* המערכת תקדם את השחקן שלב במידה והיא תזהה את הצורך לכך.
* המערכת תחזור לחלון ההתחלתי כאשר השחקן סיים את השלבים או כשאר השחקן הפסיד במשחק.

דרישות לא פונקציונליות:

* זמני התגובה של המערכת בין לחיצה של השחקן ולפעולה על המסך תהיה מיידית בלי delay מסיבה כלשהי.
* משאבי המערכת והדרישות שלו לא יהיו חריגות מכיוון שמדובר במשחק מאוד פשוט אשר דורש פעולות מעבד וגרפיקה מאוד בסיסיות.
* המערכת צריכה להיות קלה מאוד לתפעול לאחר שלב ה-tutorial ההתחלתי השחקן יידע לתפעל את המשחק בקלות.
* זמני התאוששות של המערכת לא יעלו על דקות ספורות במידה והייתה קריסה מסיבה כלשהי אך, כל המידע בריצה הקודמת יימחק ולא יישמר עקב ירידה לא מוסדרת.
* המערכת תהיה זמינה תמיד אלא אם ישנו באג אשר מונע תפעול שלה ואז המערכת לא תהיה זמינה עד תיקון של אותו באג.

חברי הפרויקט:

אוהד אשכנזי ת.ז: 205641574

שי כרמי ת.ז: 311396451