Техническое задание на двухмерную игру выживания с динозаврами может включать следующие требования:

1. Геймплей: создание игры в жанре выживания с динозаврами, в которой игрок должен выживать в открытом мире и избегать опасных динозавров (и других природных катаклизмов?). Игровой процесс может включать поиск ресурсов, (строительство баз?), создание оружия (и защитных сооружений?) для выживания в мире, заполненном опасными врагами и природными катаклизмами.

2. Программирование: использование языков программирования для создания игрового движка и реализации функциональности, в том числе:

a) Искусственный интеллект для динозавров и других врагов, чтобы они действовали реалистично и вызывали сложность игры;

b) Система физики для взаимодействия объектов в игровом мире;

c) Система управления ресурсами (и базами?);

d) Система управления звуком и музыкой;

e) Система управления графикой и оптимизация производительности;

f) Система управления сохранением прогресса;

3. Графика: использование двухмерной графики для создания визуальной составляющей игры, в том числе:

a) Дизайн динозавров и других врагов;

b) Дизайн локаций и ландшафтов;

c) Дизайн интерфейса и меню;

d) Оптимизация графики для высокой скорости и качества;

e) Создание анимации и эффектов для динозавров и других объектов в игре.

4. Аудио: добавление звуковых эффектов и музыки для создания атмосферы и увеличения реализма.?

a) Звуковые эффекты для динозавров и других объектов в игре;

b) Музыкальное сопровождение для создания напряженной атмосферы;

c) Оптимизация звука для высокой скорости и качества.

5. Баланс: поддержание баланса в игре, чтобы все элементы были сбалансованы и не превосходят друг друга в силе.

6. Оптимизация: использование оптимизационных техник для улучшения производительности и уменьшения загрузки системы.

a) Оптимизация графики и звука для высокой скорости и качества;

b) Оптимизация алгоритмов и кода для высокой скорости и качества;

c) Оптимизация памяти и ресурсов для высокой скорости и качества.

7. Сохранение: реализация системы сохранения прогресса игры для возврата к нему в любой момент.

a) Создание системы для сохранения прогресса игры;

8. Уникальность: выявление уникальных особенностей игры.

a) Анализ конкурентов и выявление уникальных особенностей игры;

b) Создание системы для управления уникальностью игры;

c) Создание системы для управления концепцией и сценарием игры.

9. Бизнес: выбор платформы для дистрибуции и продажи игры.

a) Анализ аудитории и определение целевой аудитории игры;

b) Разработка монетизационной модели (платные покупки, реклама, подписки);

c) Маркетинговая стратегия для привлечения внимания к игре и увеличения ее популярности;

d) Планирование процесса разработки и публикации игры в соответствии с установленными сроками и бюджетом.