

Specyfikacja wymagań gry SURVIVAL

Projekt UnityProjekt

1.Opis gry.

Gra jednoosobowa (single player).
Gra polega na przeżyciu jak najdłuższego czasu w świecie gry.
Gra nie musi się zakończyć.
Plansza gry generowana (nieskończona).
Występują przeciwnicy (AI).
Współczynniki ograniczają czas trwania gry.

2.Kategoria wiekowa użytkowników.

Głównym celem gry jest nakłonienie ludzi pomiędzy 12-21 rokiem życia do jej nabycia.
Gra jest celowana w najbardziej popularny zakres wiekowy osób kupujących takie produkty.

3.Słownik projektu

AI – Logika postaci sterowanych przez komputer.
Mapa – Pole rozgrywki gry.
Player – osoba użytkująca gre.
Menu – Pierwsza karta startowa programu.
Damage – Utrata pkt. Zdrowia gracza.
Time – Czas w grze.
Hunger – Współczynnik głodu w grze powodujący utratę zdrowia.

4.Opis Rozgrywki:

Gracz budzi się pośrodku lasu otoczony przez naturę , musi przetwać ataki wilków oraz polować na króliki aby nie umrzeć z głody, musi także ropicać ogniska aby nie zamarznąć.
Punkty są liczone jako czas gracza spędzonego na pojedynczej rozgrywce.

5.Wymagania funkcjonalne:

Uruchomienie gry
Załadowanie stanu zapisanego
Uruchomienie nowej gry
Zapis stanu gry

6.Ograniczenia:

Rozgrywka tylko z algorytmami przeciwników
Projekt Tylko na PC
Czas
Zasoby
Gra tylko na system windows 7 i wyżej

7.Aktorzy:

Gracz
Komputer