1. Johdanto

Tämä dokumentti esittelee ”Velkajahti”-pelin (nimi voi muuttua) idean, tavoitteet ja toiminnallisuuden. Dokumentti on suunnattu pelin käyttäjille (pelaajille) sekä sen arviointia varten. Dokumentti esittelee pelin tekijöiden vision, toiminnalliset sekä laadulliset vaatimukset.

1. Visio

Pelaajan tarkoituksena on löytää ”rotta”, eli henkilö, joka on pelaajalle velkaa rahaa. Pelissä on tarkoitus lentää maasta toiseen, vastaanottaa vihjeitä rotan sijainnista, ja päästä rotan luokse mahdollisimman nopeasti. Pelaaja saa rotan ensimmäisestä välietapista vihjeen pelin alussa, ja jos pelaaja matkustaa oikeaan välietappiin useasta vaihtoehdosta, hänet palkitaan sekä vihjeellä seuraavasta välietapista, että vihjeellä rotan lopullisesta sijainnista. Jos pelaaja matkustaa väärään välietappiin, hänen tulee matkustaa oikeaan välietappiin, ennen kuin voi edetä pelissä, tuhlaten yhden vuoron.

Joka kerta kun pelaaja matkustaa, hänellä on mahdollisuus kokea positiivinen tai negatiivinen ”sattuma”, joka voi tuoda tai viedä rahaa, tai tuhlata yhden pelivuoron. Jos pelaaja matkustaa väärään välietappiin, mahdollisuus negatiivisen sattuman tapahtumiseen on suurempi.

1. Toiminnalliset vaatimukset
2. Laadulliset vaatimukset