* В чем вы видите назначение будущей системы?

-Развлекательная игра

* Какие проблемы она должна решить?

-Интерес игроков любого возраста

* Какие возможности должна предоставить?

-Широкий выбор сюжетных путей и пасхалок

* Как должна выглядеть?

-Арт стиль

* Известны ли вам аналогичные продукты?

-Да

* Будет ли система единичной или тиражируемой?

-Тиражируемой

* В каких странах она будет работать?

-Россия

* Предполагается ли обмен данными с другими существующими продуктами?

-Нет

* Сколько пользователей будет работать с системой к моменту реализации и в перспективе?

-будет расти с течением времени

* С какими системами и как давно вы работаете?

-Не было опыта с системами

1 Введение

1. Общие требования

1.1 Наименование программы

Наименование программы – «Развлекаловка».

1.2 Краткая характеристика области применения

Игра должна быть развлекательной и интересной для игроков всех возрастов.

Игра должна иметь простой и понятный интерфейс.

Игра должна быть доступной для широкого круга игроков.

2 Основания для разработки

Основанием для разработки является Договор 666 от 06.06.2006. Договор утвержден Директором ООО «» Габриэль Жамшидом Ивановичем, именуемым в дальнейшем Заказчиком, и Петровым Петром Петровичем (самозанятый), именуемым в дальнейшем исполнителем, 07.06.2006.

Согласно Договору, Исполнитель обязан разработать и установить систему «Разлекаловка» на оборудовании Заказчика не позднее 12.01.2024, предоставить исходные коды и документацию к разработанной системе не позднее 01.06.2024.

Наименование темы разработки – «развлекательное приложение имени Жамшид».  
Условное обозначение темы разработки (шифр темы) – «Негронос1».

3 Назначение разработки

Арт стиль игры должен быть ярким и красочным.

Арт стиль игры должен быть узнаваемым и запоминающимся.

Арт стиль игры должен соответствовать тематике игры.

3.1 Функциональное назначение

Жанр игры должен быть выбран с учетом целевой аудитории игры.

Жанр игры должен быть интересным и увлекательным для игроков.

Жанр игры должен соответствовать арт стилю игры.

3.2 Эксплуатационное назначение

Механика игры должна быть простой и понятной для игроков.

Механика игры должна быть интересной и увлекательной для игроков.

Механика игры должна соответствовать жанру игры.

4 Требования к программе или программному изделию

Уровень сложности игры должен быть сбалансированным.

Уровень сложности игры должен соответствовать целевой аудитории игры.

4.1 Требования к функциональным характеристикам

Длительность игры должна быть достаточной для того, чтобы игроки могли получить удовольствие от игры.

Длительность игры должна быть не слишком длинной, чтобы игроки не потеряли интерес к игре.

4.1.1 Требования к составу выполняемых функций

Игра должна сопровождаться рекламной кампанией, направленной на привлечение внимания игроков.

Игра должна сопровождаться материалами, помогающими игрокам освоить игру.

Игра должна быть доступна для запуска на широком круге устройств.

Игра должна иметь минимальные системные требования, чтобы она была доступна для большего числа игроков.

Проект должен быть финансово жизнеспособным.

Проект должен соответствовать бюджету, выделенному на его реализацию.

10. Сроки реализации проекта

Проект должен быть реализован в срок, согласованный с заказчиком.

Дополнительные требования

Игра может быть дополнена различными элементами, повышающими ее привлекательность для игроков, например, музыкой, звуковыми эффектами, сюжетом, режимом мультиплеера и т. д.

Игра может быть адаптирована для различных платформ, например, для мобильных устройств, игровых консолей, ПК и т. д.

Примечания

Требования к проекту могут быть изменены в соответствии с пожеланиями заказчика.

Обоснование требований

Общие требования

Требования к развлекательности и интересности игры обоснованы тем, что игра должна привлекать и удерживать внимание игроков.

Требования к простому и понятному интерфейсу обоснованы тем, что игра должна быть доступна для игроков всех возрастов и уровней подготовки.

Требования к доступности игры обоснованы тем, что игра должна быть доступна для широкого круга игроков.

Арт стиль

Требования к яркости и красочности арт стиля обоснованы тем, что игра должна привлекать внимание игроков.

Требования к узнаваемости и запоминаемости арт стиля обоснованы тем, что игра должна быть легко узнаваемой и запоминающейся.

Требования к соответствии арт стиля тематике игры обоснованы тем, что арт стиль должен соответствовать общей атмосфере игры.

Жанр игры

Выбор жанра игры должен основываться на целевой аудитории игры. Например, игра для детей должна быть в жанре платформера или головоломки.

Требования к увлекательности и интересности жанра игры обоснованы тем, что игра должна быть интересной и увлекательной для игроков.

Требования к соответствии жанра игры арт стилю игры обоснованы тем, что жанр игры должен соответствовать общей атмосфере игры.

Механика игры

Требования к простоте и понятности механики игры обоснованы тем, что игра должна быть доступна для игроков всех возрастов и уровней подготовки.

Требования к увлекательности и интересности механики игры обоснованы тем, что игра должна быть интересной и увлекательной для игроков.

Требования к соответствии механики игры жанру игры обоснованы тем, что механика игры должна соответствовать общей атмосфере игры.

Уровень сложности игры

Требования к сбалансированности уровня сложности игры обоснованы тем, что игра должна быть интересной для игроков всех уровней подготовки.

Требования к соответствии уровня сложности игры целевой аудитории игры обоснованы тем, что уровень сложности игры должен соответствовать возрасту и уровню подготовки игроков.

Длительность игры

Требования к достаточной длительности игры обоснованы тем, что игра должна быть достаточно продолжительной, чтобы игроки могли получить удовольствие от игры. Требования к не слишком длинной длительности игры обосновано.