Érintettek és felhasználók:

Érintettek

Az előzőekben már említett projekt nem jöhetne életre a megfelelő emberek nélkül. A játék projecteknél szint úgy mint más nagyobb volumenű munkáknál az érintetteknek elengedhetetlen létfontosságú feladataik vannak. Nézzük végik milyen feladatok is ezek:

Vezető programozó:

A vezető programozó feladata a többi programozó által készített kódok követése megértése és a fő rendszerbe való implementálása. Szerepe az egyes kompatibilitási problémák megoldása is az ő feladatkörébe tartozik, legyen szó két script közötti problémák miatt létrejött error-ról szó vagy implementálási nehézségről.   
Általában az előbb említetteken kívül az vezető programozó saját maga is dolgozik scripteken,funkciókon és más fontos kódokon. Ilyen fontos kódok például a modulok amik a jatékbeli hangokért felelősek vagy esetleg a vizuális elemek játékba helyezéséért.

Programozó:

A programozó feladata a project egyes szegmenseihez szükséges kód elkészítése. Szerepe az előre megbeszélt rendszerben a megfelelő konvenciók alapján a project egyes funkcióinak elkészítése és hibatesztelése a feladata. Ilyen funkciók pélául: A karakter találatának érzékelése, ellenfelek mozgásának leprogramozása, különböző fegyverek találatának megkreálása, a játékbeli bolt elkészítése, a véletlenszerűen generálódő hajóroncsok leprogramozása a megfelelő adatok mentén vagy akár a menük mögötti programok elkészítése.

Director/Project vezető:

A director feladata hogy a project az eredeti vízió szerint haladjon. Az ő szerepe hogy aktívan és részletesen elmagyarázza a csapatnak a project tervét annak apró finom részleteivel együtt. Majd mikor már a készítési fázisba lépnek aktív megfigyelőként reagál és reflektál az elkészült elemekre. Elkészült elemekre: mint például a menük, a a bolt, az általános játékment vagy akár a pályák.

Vezető designer

A vezető designer feladata a project vizuális elemeinek összekalibrálása, főbb set piece-ek elkészítése és a Direktor elképzeléseinek vizuális implementálása. Szerepe általában több designerrel együtt dolgozva életre hozni a project világát. A vezető designer felelős azért hogy a vizuális elemek megfeleljenek a játék stílusának és atmoszférájának, az összképre kellemes legyen ránézni.

Designer

A designer feladat a project vizuális elemeinek elkészítése. Szerepe a textúrák megrajzolása, karakterek koncepciójának elkészítése majd megvalósítása, pálya assetek elkészítése és más grafikai elemek létrehozása. Például: Az úrhajók elkészítése, az ellenségek megtervezése, a pálya ábrázolása és esetleges mozgás elkészítése, a bolt kinézetének felépítése vagy a főgonosz megrajzolása.

Hangmérnök

A hangmérnök feladata project hang és zenei oldalát létrehozni. Szerepe a zenék és hangefektek elkészítése hogy a játék hangulatához passzoljon, a hangszínészek által elmondott szövegek tökéletesítése.

Webmester

A webmester feladata a weblap elkészítése és annak karbantartása. Szerepe a weblap bejegyséze a szolgáltatónál, elkészítése és feltöltése a megfelelő tartalmakkal. Ezen túl feladata a weblap naprakész legyen. A naprakészség alatt az update-ek kiírását, a pontok frissítésére kell gondolni.

Teszter

A teszer feladata a termék egyes fázisai illetve a kész termék letesztelése. Szerepe az hogy a terméket letesztelje és megkeresse az esetleges hibákat és nem jól működő rendszereket majd ezekel lejelentse a készítők felé. Általában ebbe beletartozik a termék nem megfelelő használata és a töréspontig kitolni a terméket

Balancer

A „balancer” az a személy aki a játékban lévő tartalmak kiegyensúlyozottságáért és a játékélmény lehető legjobbra kihozásáért felelős. Példa: Minden fejlesztésnek legyen értelme, legyen értelme a fegyverekkel különböző kombinációkat kipróbálni mivel nincs olyan ami egyértelműen a legjobb.

Felhasználók

A project szempontjából nem csak a készítés létfontosságú hanem a felhasználók is hiszen a project létezésének alapjai között vannak a felhasználók. A felhasználók két főbb kategóriába oszthatók.

Játékosok

A project felhasználói és legfőbb célcsoportja a játékosok. Ők az általános felhasználók és fogyasztók. A fejlesztés során ők a teszterek formájában vannak reprezentálva.

Modderek

A modderek egy kisebb csoportja a játékosoknak akik saját ötleteikkel és képességeikkel a játékot „Moddolják”. A termék fenmaradásához nem szükségesek ámde nagyban hozzá tudnak járulni a játék köré gyűlő játékosok megtartásában és az érdeklődésük fentartásában. Ők a programozók és teszterek formájában vannak reprezentálva.

Felhasználói környezet

A projectünk windows alatt fog futni de esetleges kibővítés más operációs rendszerekre és platformokra is elképzelhető. A játék egy single player ennek köszönhetően nem kell a több felhasználó okozta nehézségekkel foglalkozni. A játék tervezett hossza 5 óra pályánként 10 perc annak érdekében hogy a játék ne igényeljen sok időt ha az ember csak gyorsan ki szeretne kapcsolódni. Ez az 5 óra 30 pályát foglal magába ami a fő történet. Ezen kívül más más kihívások és játékmódok is elérhetőek. Ezeknek tudatában nagyon változó hogy a felhasználó mennyi ideig fogja használni az alkalmazást. A kész termék nem fog nagy hardware igénnyel rendelkezni annak következtében hogy az elérhetőség egy fontos szempont. Ugyan ezen indokok miatt egyéb különleges körülményekkel nem kell számolni.

A terméket a Steam nevezetű alakalmazás maneger és megosztó platform segítségével fogjuk a számítógépes platformokon árusítani és amennyiben történik kiterjesztés más platformokra   
(Konzolok, mobil) abban az esetben a platformok saját alkalmazás letöltő felületein lesz elérhető a játék.

Illetékes adatai

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Név | Titulus | Email | Telefon |
| Kamarás Erik | teszter, programozó |  |  |
| Pogácsás Benedek | programozó, webmester |  |  |
| Bártfai Bálint | programozó, teszter |  |  |
| Bordás Milán | vezető programozó, teszter, |  |  |
| Kriston Ádám | direktor, vezető designer, programozó |  |  |

Felhasználó adatai

Felhasználókkal szemben nem lesz lényeges adat gyűjtés, de az alapvető adatok mint játék idő és a játékos játékbeli neve az le lesz mentve. Az egyetlen terület amiben lényegesen nagy mennyiségű adatot gyűjtünk az a játék stílus, mivel a játékunk nem használja a játékos adatait sem fejlesztés szempontból sem pedig monetizációs szempontból.

Végtermék Áttekintése

Termék kapcsolatai

A termék 3 fő részből áll: a konkrét játék, a pontregisztráló szerver és a weblap ahol a ranglista látható játékon kívül. A pontregisztráló rendszer azért lényeges mert a játékban szerzett pontokat és ez alapján a ranglistát valós időben lehet látni. Ezt a ranglistát a weblapon lehet majd látni. Ezen felül fontos megemlíteni a Steam platformot mivel ezen lesz elérhető a játék. Nem elhanyagolható még az sem hogy a platform egy teljesítmény követő rendszert is tud adni a játéknak.

Termék használatának előnye

Finommotoros készség fejlesztése

A játék nehézsége miatt kényszerít a finommotoros mozgások gyakorlására és a készség fejlesztésére.

-Helyenként keskeny menekülési útvonalak és a nem túl megbocsájtó játékmenet

-Ellenfelek támadási mintái

A történet

A játék rendelkezik saját történetével ami egy űrhajó kapitányának a székébe ültet minket. Ahol felfedezzük a galaxist és megállítjuk a közelgő gonoszt egy kalandos és csavaros   
Sci-fi történet keretében.

-30 epizódos történet

-Cutscene-ek és vizuális történet mesélés

Kihívás és izgalom

A játék nem könnyű ámde a győzelmek annál édesebbek. Az alap történet egyenletesen nehezedik és a kihívás pályák nem kegyelmeznek a játékosnak.

-Alap kampány

-Kihivás pályák a saját top listájukkal

Káosz átlátása

A játék rengetegszer káoszba fajul köszönhetően a rengeteg lövöldözésnek a képernyőn ezért a nehez szinteken fontos a káosz átlátásának elsajátítása. Ebben a játék sokat tud segíteni

-Különböző akár random lövési minták az ellenfelektől

-Erős szín kontraszt és más segítségek a megkülönböztetés érdekében

Feltételezése és függőségek

1. Windows vagy más operációs rendszer
2. Steam játék könyvtár software a játék konnyű elérésének érdekében
3. Pont tároló szerver megléte és működése
4. Internet
5. Az ajánlott gépigény (7. pontban kifejtve)

Költség Becslés

|  |  |
| --- | --- |
| Egyszeri: | Többszöri: |
| Steam License: 100$ | Fizetések: 4000$-10000$ |
| Külsős zene komponáló: 200$-1000$ | Software: 400$ |
| Jogvédés: ?$ | Kölsős designer: 300$ |
| 5000$-12000$ | |

Installáció

A játék installálásához számítógépen nem szükséges több mint egy stabil internet csatlakozás, 500 hdd a játék számára és valamelyik a platformokból amiken elérhező a játék. Amennyiben ezek a feltételek adottak a játék probléma mentesen instalállható.