**VÍZIÓ DOKUMENTUM**

**1. Bevezetés**

// Itt szerepelhet a készítendő alkalmazás legáltalánosabb leírása, fantázianeve, ha van, stb.

/\*A < ***Crystal Deficit?***> egy távoli galaxisban játszódó, sci-fi alapú árkád, lövöldözős játék. Egy általunk vezérelt, komoly arzenállal felszerelt űrhajóval kell szembeszállnunk ellenségek tucatjaival. A cél a túlélés, a fejlődés és játékmenetbeli mérföldkövek teljesítése.   
Azon játékosoknak készül, akik egy látványos űrben játszódó csatatéren szeretnék megmutatni harci képességeiket. \*/

A Galaktikus Federáció bolygóját, egy neves intergalaktikus fegyver gyártó cég, a <cég\_neve> megtámadta nyersanyagiért, hogy teljes mértékű monopoliumot tudjon biztosítani saját részre a szektorban. A béke fentartó Galaktikus Federáció, ezáltal kiderítette hogy a szövetséges cég nem csak az ő bolygójuk nyersanyagára hanem szektor nagyságú inváziót tervez a legtöbb és legértékesebb nyersanyagok erőszakos eltulajdonítására. A Federáció téged küld a helyzet felderítésére és a helyzet elhárítására, amely akár szektor nagyságú háborúba is torkolhat az intergalaktikus cég ellen.

A < ***Crystal Deficit?***> garantálja a szórakozást: megannyi ellenséggel, változatos pályákkal és kihívásokkal szembesíti a játékost.

**2.2 A probléma megfogalmazása**

// A fejlesztendő alkalmazás által megoldandó probléma megfogalmazása a leendő felhasználók szemszögéből.

// A probléma

Az alkalmazás számítógépes grafikát fog alkalmazni, ezen belül a megvalósítás 3D-s lesz. Ez felhasználói szemszögből azt jelenti, hogy a játékmenet szebben fog kinézni, illetve a tereptárgyak és egyéb mozgásban lévő tárgyak is több élethűséget fognak garantálni. A felhasználó az adott jelenetet két nézetből láthatja majd, az egyik a klasszikus TPS (third-person-shooter) nézet, a másik a TD (top-down) nézet. A játékos karakterének adottságai, mint például az energia, életerő stb. külső tényezőktől, valamint interakcióktól is függ.   
A játékmenetet események határozzák meg: ellenséges űrhajók, játékost célzó lövedékek, robbanások és felvehető erőforrások stb. Tárgyak, események, hangok és pályadizájn szempontjából a játék törekedni fog a változatosságra.   
Az alkalmazásnak felhasználóbarátnak kell lennie: azaz a menürendszer, a játékmenet és a vezérlés is.

// Résztvevők és érintettek

A SpaceDev csapata fejleszti le az alkalmazást, melynek tagjai:  
Grecmájer Máté, Musatics Gilbert, Szeszák Ádám, Teket Dávid, Tóth Előd.

// Milyen befolyással van rájuk a probléma  
  
A fejlesztés során a problémák arányosan, tapasztalatot is figyelembe véve oszlanak el az alkalmazás fejlesztőire. Ennek hatásai a gyakori csoportmegbeszélések, kérdések megvitatása, tervek egyeztetése, eddig nem ismert területek tanulmányozása, tervek dokumentálása, komponensek megtervezése, és tesztelése lesznek. Fontos tényező, hogy a projekt mérföldkövekre (határidőkre) van szabva, ez pedig lehetővé teszi, hogy mérjük az előrehaladást, a személyes teljesítményeket és a prioritásokat.

// Kinek készült

Az alkalmazás célközönsége azok a felhasználók, akik egyszerű, ám szórakoztató kikapcsolódást keresnek, és kedvelik a retro-árkád videojátékokat.

// Ki fogja használni

Fiatal – középkorú – felnőtt célközönség.

// Milyen alkalmazáskategóriába tartozik

PC-s videojáték.

// Milyen alternatívák lehetnek a fejlesztésen kívül

Ebben a kategóriában már többféle alternatív megoldás is létezik a piacon. Vannak ingyenes és fizetős megoldások.

// Miben különbözik alapvetően az elkészült termék az alternatíváktól

Látványvilágban, belső felépítésben, játékmenetben és tervezésben.

**3. Érintettek és felhasználók**

// A rendszer fejlesztőinek és felhasználóinak jellemzői, valamint fogyasztói igények felmérése.

**3.1 & 3.2 Az érintettek és a felhasználók összefoglalása**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Elnevezés  (érintett típusa)** | **Leírás  (érintett és a rendszer kapcsolata)** | **Szerep  (milyen szerepet játszik)** |
| Fejlesztő | Részt vesz a rendszer kifejlesztésében | Ötleteket gyűjt, egyeztet, tervez, megvalósít, tesztel stb. |
| Felhasználó | Potenciális felhasználó | Használja a rendszert, visszajelez stb. |
| <***?\_ötlet\_?***> | <***?\_ötlet\_?***> | <***?\_ötlet\_?***> |

**3.3 Felhasználói környezet**

// minden ami a fejlesztésnek ebben a fázisában tudható a végtermék használatának körülményeiről

// Milyen platformon fog futni

Az alkalmazást Microsoft Windows 10 rendszert futtató PC-s felhasználók használhatják DirectX 11 szükséges.

// Hány felhasználó fogja használni átlagosan

500 felhasználó átlagosan

// Várható felhasználószám

1000 - 2000 felhasználó

// Milyen körülményekkel kell számolni, milyen hardver kell hozzá stb.

Felhasználói felület összetevői (User Interface):

* Energiaszint: ezen látjuk, hogy mennyi energiánk van még az űrhajónk pajzsához, mert a pajzs azt használja amikor aktív, és amikor regenerálódik. Azt is mutatja, hogy a lövéseink mennyi energiát fogyasztanak, TPS nézetben a hajtómű álal használt energiát is jelzi.
* Pajzs & életerő: A pajzsot befolyásolja az energiaszint és az ellenséges találatok is.
* Forgásmérő: TPS nézetben informálja a játékost arról, hogy az adott pillanatban éppen melyik irányba manőverezi az űrhajót. TD nézetben ez az elem inaktív.
* Célkereszt: TPS nézetben segíti a játékost a lehető legpontosabb lövések leadása érdekében. TD nézetben ez az elem inaktív.
* 3D radar: TPS nézetben megjeleníti különböző magassági pontokban a közeledő ellenségeket. A közelebb lévők nagyobbnak látszanak a radaron.   
  TD nézetben ez az elem inaktív.
* Menü: Új játék, Mentés, Beállítások, Kilépés. Esetleg egyszerűbb almenük.

Minimum rendszerkövetelmények:

* CPU > 2.40 Ghz-es vagy gyorsabb processzor.
* RAM > 2 GB rendszermemória.
* VGA > DirectX 11 kompatibilis videokártya.
* DISP > 800 x 600-as felbontás.
* Windows 10 Pro 64 bit