**VÍZIÓ DOKUMENTUM**

**Történelem**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Dátum** | **Verzió** | **Leírás** | **Szerkesztő** |
| **2016.09.28.** | **0.5.0.0** | **Vízió dokumentum létrejötte 3 pontban** | **Teket Dávid** |
| **2016.10.02.** | **0.6.0.0** | **Dokumentum kiegészítése bevezetéssel** | **Tóth Előd** |
| **2016.10.04.** | **0.6.0.2** | **Kissebb pontatlanságok javítása** | **Musatics Gilbert** |
| **2016.10.05.** | **?** | **?** | **?** |

**1. Bevezetés**

A Galaktikus Federáció bolygóját, egy neves intergalaktikus fegyver gyártó cég, a <cég\_neve> megtámadta nyersanyagaiért, hogy teljes mértékű monopóliumot tudjon biztosítani saját részre a szektorban. A békefenntartó Galaktikus Federáció ezáltal kiderítette, hogy a szövetséges cég nem csak az ő bolygójuk nyersanyagára pályázik, hanem szektor nagyságú inváziót tervez a nyersanyagok erőszakos eltulajdonítására. A Federáció téged küld a helyzet felderítésére és elhárítására, amely akár szektor nagyságú háborúba is torkollhat 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. A felhasználó az adott jelenetet két nézetből láthatja majd, az egyik a klasszikus TP (third-person) nézet, a másik a TD (top-down) nézetből. 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:

|  |  |
| --- | --- |
| Csapat tagok: | Feladat körök: |
| Grecmájer Máté | Programozás, Játékos logika,… |
| Musatics Gilbert | Programozás, algebrai problémák megoldása (kamera elkészítése) |
| Szeszák Ádám | Programozás, Model formátum tanulmányozása; olvasása és használata. |
| Teket Dávid | Programozás, Látvány tervek, Mesterséges inteligencia elkészítése, dokumentumok karban tartása |
| Tóth Előd | Programozás, Grafika, Pálya geometria elkészítése; kezelése; olvasása és írása, Csapat írányítása. |

// 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.

Az alkalmazás célközönsége azok a felhasználók, akik egyszerű, ám szórakoztató kikapcsolódást keresnek, és kedvelik a retro-árkád videojátékokat. Valószínűleg általánosan huszonévesek, fiatal felnőttek. Szoftver a Számítógépes videójáték kategórián belül, akció lövöldözős űr játék besorolásba kerülhet. A Piacon Hasonló jellegű játékok léteznek melyek mára már a elavultak, az újjabb iterációk a jelenlegi világban pedig nem fokuszálnak eléggé a kikapcsolást nyújtó űr háború jellegű akcióra, azon kívűl a játék kedvez a klasszikus nézetben játszódó űr háború kedvelőinek is, ami kikapcsolódást nyújthat két nehezebb szekció között.

Látványvilágban, belső felépítésben, játékmenetben és tervezésben.

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Elnevezés** | **Leírás** | **Szerep** |
| Programozó | Részt vesz a rendszer kifejlesztésében | Egyeztet, tervez, megvalósít, tesztel stb. |
| Grafikus programozó | Grafikai kártyára tervezett programokat ír | Tanulmányozza a problémát és Algebrai úton lehető legkevesebb elágazással megoldja. |
| Koncept grafikus | A tervező ötletei alapján készít el egy ötletet hogy, hogy nézne ki az elem, vagy táj a játékban | Rajzol |
| Modellező | A koncept rajzok alapján elkészíti a szükséges modelleket a játékhoz | Modelt készít |
| Grafikus | A Koncept grafikus tervei alapján a játékban lévő terep tárgyak, vagy egyéb elemek, képeit | Rajzol |
| Pálya Szerkeztő | Ő valósítja meg a pálya geometriát egy adatbázisban | Szerkeszt |
| Tervező | Ő az aki megtervezi a történeteket és helyszíneket. | Ötleteket gyűjt, megbeszéli a csapat többi tagjával. |
| Zene szerző | A játék környezetéhez íllő zenét készít | Zenét készít |
| Hang effekt készítő | Hangokat generál mindennapi eszközökből amit a játékban majd később felhasználunk robbanás, csattanás, vagy egyéb hangalapú visszajelzés céljából a felhasználónak | Hangokat generál |
| Marketing/Management | Eladja a játékot a közönségnek. | Elad. |

**3.3 Felhasználói környezet**

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

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, TP nézetben a hajtómű álal használt energiát is jelzi.
* Pajzs & életerő: A pajzsot befolyásolja az energiaszint és az ellenséges találatok is.
* Forgásmérő: TP nézetben informálja a játékost arról, hogy az adott pillanatban éppen melyik irányba manőverezi az űrhajót. TD nézetben ez az elem inaktív.
* Célkereszt: TP nézetben segíti a játékost a lehető legpontosabb lövések leadása érdekében. TD nézetben ez az elem inaktív.
* 3D radar: TP 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 rendszer követelményekhez hozzátartozik egy 2.40 Gigahertzes processzor, 2 gigabyte RAM egy DirectX 11 kompatibilis grafikai kártya 1 gigabyte memóriával, és Windows 10 pro 64 bit-es operációs rendszer.

4.4 költségbecslés

|  |  |
| --- | --- |
| Járandós | Összeg |
| Programozók | 2 500 000 Ft |
| Grafikák | 600 000 Ft |
| Zene szerző | 400 000 Ft |
| Tervező | 100 000 Ft |
| Reklámok | 150 000 Ft |
| Pálya készítő | 500 000 Ft |
| Modellező | 1 500 000 Ft |
| Béta tesztelés bére | 40 000 Ft |
| Kiadás költsége | 0 Ft |
| **Becsült végösszeg** | **5 790 000 Ft** |

7. Minőségi elvárások

Csapatunk vissza jelzések alapján módosítja a játék egyensúlyát, A vissza jelzések alapján eldönti hogy a módosítás szükséges vagy sem, kritikus vagy összeomlási hibák esetén megpróbálja a következő verzióra feltárni a hiba okát és javítani. Ez nem garancia arra hogy meg is fog történni, megfelelő user report nélkül. A jelentés csak akkor használható ha tartalmazza az operációs rendszer verzióját a reprodukálhatóságot, hiba előjöttének környezetét, leírás mi történt hogy történt; lehetőleg bővebben mint “elromlott” vagy “nem működik”. És a szoftver által generált log csatolmányban.

A játék érdeklődés arányában periódikus frissítéseket kap, esetlegesn új feature-öket, egyéb bővítményeket, új fejezeteket.

9. Kockázati lista

A játék sikertelen is lehet, instabillá válhat és össze omolhat; amennyiben a játék nem az ajánlott rendszer követelményeken fut, A játék nem készül el a megrendelő által megadott határidőben, VAGY elkészül de instabil esetlegesen optimalizálatlan állapotban kerülhet ki a megrendelő kezébe.

10. Szótár

Top Down (vagy TD): A felhasználó felülről, madár távlatból látja az eseményeket a játéktérben.

Third Person (vagy TP): A játékos harmadik személyből látja a világot általában a karakter háta mögül.

User report: Felhasználói jelentés.

Reprodukció: újra előállítás.

Feature: új szolgáltatások.

User Interface: Felhasználói felület összetevői

RAM: Random Access Memory,