1 Johdanto

2 Visio

3 Toiminnalliset vaatimukset

4 Laadulliset vaatimukset

**Johdanto**

Tämän määrittelydokumentin tarkoitus on esitellä projektityömme aiheen, Afrikan tähti -henkisen tekstipohjaisen videopelin, Ohjelmisto1-kurssin opettajille sekä toimia ohjenuorana projektin kehityksessä. Luvussa kaksi kerromme pelimme idean. Luvussa kolme kuvailemme esimerkein mitä pelaaja voi peliltä odottaa. Neljännessä luvussa esittelemme muita vaatimuksia, mitä peliltämme voi valmistuttuaan odottaa.

**Visio**

Pelimme nimi on XXXXX. Se on modernisoitu Afrikan tähti -klooni. Peli on vuoropohjainen moninpeli, missä tavoitteena on löytää jossain kaupungissa piilossa oleva afrikan tähti. Kaikki pelin kaupungit ovat oikeita kaupunkeja, ja niiden etäisyydet ja sijainnit perustuvat reaalimaailmaan.

Pelissä liikkuminen tapahtuu liftaamalla, lentäen tai meriteitse. Liftaaminen on kaikkein hitainta, mutta päästötöntä ja samalla pelaaja voi tienata hieman lisää rahaa kerjäämällä. Laivalla liikkuminen on liftaamista nopeampaa ja sekin päästötöntä, mutta rajoittuu vain rantakaupunkeihin. Kallein ja nopein kulkuneuvo on lentokone, mutta korkeiden päästöjensä takia pelaajan tulee käyttää lentokonetta harkiten.

Pelissä on kaksi resurssia, raha sekä hiilidioksidipäästöt. Hiilidioksidipäästöjen saavuttaessa maksiminsa, pelaaja ei voi enää tuottaa hiilidioksidipäästöjä käymättä päästökauppaa (MUIDEN PELAAJIEN?) kanssa tai ostamatta lisää päästöpoletteja. Kaikki liikkuminen, poislukien liftaus, maksaa rahaa ja sitä saa lisää satunnaistapahtumia lukuun ottamatta vain pysähtymällä vuoroksensa kaivamaan kryptoja.

Pelaajat aloittavat ennalta määrätyistä aloituspaikosta tietyn rahamäärän ja tyhjän päästömittarin kanssa, liikkuen noppaa heittämällä, tavoitteena löytää pääpalkinto esine ja palata kotiin. Pääpalkinnon löydyttyä, muut pelaajat voivat löytää sivupalkinnon, palata lähtöpisteeseen ensimmäisenä ja silti voittaa peli, sivupalkinnon voi pitää mukana vaikka pääpalkintoa ei ole löytynyt. Voit liikkua kävellen (ei maksa päästöjä), lentäen (suuret päästöt) mihin tahansa maahan, meriteitse (vähemmän päästöjä). Päästömittari voi täyttyä jolloin ainoa tapa matkustaa on kävellä tai ostaa päästöjä pois rahalla.

**Toiminnalliset vaatimukset**

##Afrikantähti tyylinen, noppapeli, yksi lentokenttä per maa, voittaaksesi pitää löytää uniikki asia ja palata lähtöpisteeseen, kävelyllä saa rahaa eikä maksa mitään, lentäen pääsee mihin vain maksaa jonkun verran lisää päästöjä, meriteitse maksaa vähemmän kuin lentäen ei maksa päästöjä, päästö katto on olemassa jolloin ei voi lentää mutta päästöjä voi ostaa pois rahalla##