

War of Mages	Verzija: 1.0
Vizija sistema	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

# War of Mages

## Vizija sistema

War of Mages	Verzija: 1.0
Vizija sistema	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

## Pregled izmena

Datum	Verzija	Opis	Autor
25.03.2017	1.0	Inicijalna verzija	Dušan Malinov, Aleksandar Jakovljević, Petar Maksimović, Jovan Pešić

War of Mages	Verzija: 1.0
Vizija sistema	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

# Sadržaj

1. Cilj dokumenta.....	5
2. Opseg dokumenta.....	5
3. Reference .....	5
4. Pozicioniranje proizvoda.....	5
4.1 Poslovne mogućnosti .....	5
4.2 Postavka problema .....	6
4.3 Postavka pozicije proizvoda.....	6
5. Opis korisnika .....	7
5.1 Opis potencijalnog tržišta.....	7
5.2 Profil korisnika.....	7
5.3 Opis okruženja .....	7
5.4 Osnovne potrebe korisnika.....	7
5.5 Alternative i konkurencija.....	8
6. Opis proizvoda .....	8
6.1 Perspektiva proizvoda .....	8
6.2 Pregled mogućnosti.....	9
6.3 Pretpostavke i zavisnosti.....	10
6.4 Cena .....	10
6.5 Licenciranje i instalacija .....	10
7. Funkcionalni zahtevi .....	10
7.1 Kreiranje naloga.....	10
7.2 Tok borbe .....	10
7.3 Ulazak u bormu .....	11
7.4 Statistika.....	11
7.5 Izbor karaktera .....	11

War of Mages	Verzija: 1.0
Vizija sistema	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

8.	Ograničenja .....	11
9.	Zahtevi u pogledu kvaliteta.....	11
10.	Prioritet funkcionalnosti.....	11
11.	Nefunkcionalni zahtevi .....	12
11.1	Zahtevi u pogledu standardizacije.....	12
11.2	Sistemske zahtevi .....	12
11.3	Zahtevi u pogledu performansi .....	12
11.4	Zahtevi u pogledu okruženja.....	12
12.	Dokumentacija .....	12
12.1	Korisničko uputstvo .....	13
12.2	Online uputstvo .....	13
12.3	Uputstvo za instalaciju i konfigurisanje.....	13
12.4	Pakovanje proizvoda .....	13

War of Mages	Verzija: 1.0
Vizija sistema	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

# Vizija sistema

## 1. Cilj dokumenta

Cilj ovog dokumenta je definisanje priče, gameplaya, opcija koje se nude korisniku u okviru igre War of Mages koju ćemo realizovati, definisanje mogućnosti koje nudi web aplikacija WoM kao i opis funkcionisanja celokupnog sistema.

## 2. Opseg dokumenta

Dokument opisuje koje će sve komponente tim Biser2 implementirati za razvoj sistema War of Mages, kao i namenu svake od njih. Igra je namenjena osobama svih uzrasta koje uživaju u igricama sa dobrom pričom i borbom fiktivnih karaktera.

## 3. Reference

Spisak korišćene literature:

1. Biser2\_WoM\_Predlog\_projektnog\_zadatka, v1.0, 2017, Biser2
2. Biser2\_WoM\_Raspored\_aktivnosti, v1.0, 2017, Biser2
3. Biser2\_WoM\_Plan\_realizacije\_projekta , v1.0, 2017, Biser

## 4. Pozicioniranje proizvoda

### 4.1. Poslovne mogućnosti

War of Mages predstavlja interaktivni sistem, koji uključuje War of Mages MOBA igru čija je namena zabava, kao i web aplikaciju WoM koja predstavlja glavni način za interakciju medju korisnicima. Plan je razviti igricu na engleskom jeziku i ponuditi je kao free-to-play igru na web aplikaciji WoM, a jednom kada stekne dovoljnu popularnost uvešćemo pay to win sistem i tako će korisnici moći da pravim parama kupe zlato koje se dobija u igri nakon svake odigrane borbe, a koji služe za kupovinu itema. U početku igra će se prvenstveno isticati u svom unikatnom gameplayu i time konkurisati drugim sličnim video igrama dok će grafika biti manje izražena. Jednom kada igra dostigne određenu popularnost, patchevima ćemo unaprediti grafiku, a potom i uvesti dodatne opcije, više karaktera, itema...

War of Mages	Verzija: 1.0
Vizija sistema	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

## 4.2. Postavka problema

<i>Problem je</i>	Napraviti igru koja će imati inovativan gameplay koji će je izdvojiti u masi sličnih igara koje se već nalaze na tržištu. Za razliku od drugih mi ćemo ubaciti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• iteme kojima možete opremiti svakog od karaktera</li> <li>• manu koja će ukinuti favorizovanje najjačeg karaktera</li> <li>• cooldown na sposobnosti karaktera</li> <li>• kao i specijalizaciju karaktera</li> </ul>
<i>Pogađa</i>	Ljude koji vole da igraju igrice ovog tipa
<i>Posledice su</i>	Veliki broj konkurentnih igara koje pripadaju istom žanru koje se trenutno nalaze na tržištu i ne poseduju u potpunosti opcije koje smo naveli u problemu
<i>Uspešno rešenje će</i>	U potpunosti obezbediti satisfakciju, interesovanje i zabavu kod korisnika.

## 4.3. Postavka pozicija proizvoda

<i>Proizvod je namenjen</i>	Igračima video igrice
<i>Koji</i>	Koriste proizvod radi zabave i razonode
<i>Proizvod je</i>	Video igra i web aplikacija
<i>Koja</i>	Omogućava svim igračima da se u timu sa određenim brojem ljudi bore sa protivničkim timom kako bi prvi dostigli granicu poena potrebnih za pobedu.  Na web aplikaciji svaki korisnik će imati svoj nalog, u vidu profila, koji će prezentovati podatke o istom u vidu progresu u igrici, kao i statistiku svih igrača. Match making sistem će omogućiti kreiranje ravnopravnih timova na osnovu poena sakupljenih u dotadašnjem progresu. Takođe korisnici će moći da interaguju međusobno putem poruka.
<i>Za razliku od</i>	Sličnih video igara koje postoje kao što su Naruto Online, League of Angels...

War of Mages	Verzija: 1.0
Vizija sistema	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

<i>Naš proizvod će</i>	Unikatan gameplay koji će terati korisnike da vreoma brzo razmisle o svakom potezu i tako učiniti ovu igru zanimljivom i konkurentnom na tržištu
------------------------	--

## 5. Opis korisnika

U ovom odeljku opisani su korisnici sistema War of Mages. Postoji jedan tip korisnika i to je svaki čovek koji napravi nalog na našoj web aplikaciji i preuzme igricu.

### 5.1. Opis potencijalnog tržišta

Plan je da pre svega video igru ponudimo besplatno na našoj web aplikaciji. Potom se možemo reklamirati na svim aplikacijama na internetu i tako povećati broj korisnika. Na kraju konačni cilj je proširiti se na iTunes i Google Play store i time preći i na prenosne uređaje.

### 5.2. Profil korisnika

Korisnik će najčešće biti osoba koja voli video igre MOBA tipa . Najčešće će to biti osobe koje vole sve igre kao što su: Worms, League of Angels i igre sa tematikom ove vrste . To su osobe koje vole da brzo razmišljaju, igraju u timu i takmiče se sa drugim igračima sličnim njima.

### 5.3. Opis okruženja

Korisnici sistema pristupaju video igri preko računara, a web aplikaciji preko web browsera. Internet konekcija će biti neophodna za pristup igri.

### 5.4. Osnovne potrebe korisnika

Osnovna i jedina potreba korisnika je ta da mu našom igricom probudimo želju za brzim napretkom i privučemo ga da igra našu igru. Trebamo učiniti igricu toliko interesantnom za igranje da će korisnik nakon svake odigrane partije poželeći da odigra još jednu, pa još jednu..

War of Mages	Verzija: 1.0
Vizija sistema	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

## 5.5. Alternative i konkurencija

Na tržištu već postoje slična rešenja. Međutim još uvek ne postoji baš dobra i popularna igra iz ove oblasti koja poseduje sve opcije koje smo naveli u opisu problema. Ideja je da pobedimo konkurenciju dobrim gameplayom i time što će igra biti besplatna za sve, kasnije će se uvesti pay to win sistem kada stekne dovoljnu popularnost.

## 6. Opis proizvoda

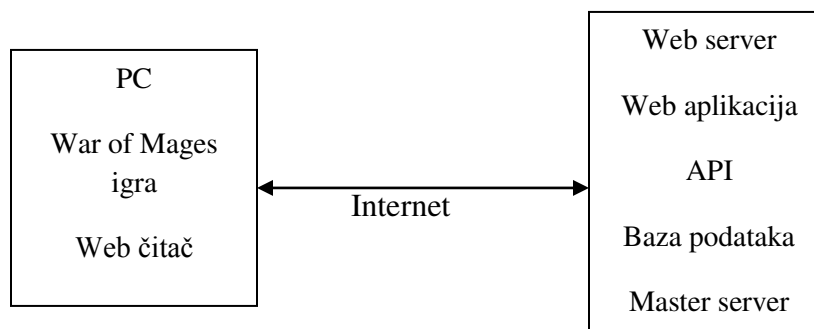
U ovom odeljku je dat pogled na osnovne mogućnosti sistema War of Mages, kontekst u kome sistem treba da funkcioniše i konfiguracija sistema.

### 6.1. Perspektiva proizvoda

Iako je tržište prepuno video igara, ne sumnjamo da će se upravo ova igra za vrlo kratko vreme probiti do samog vrha i prevazići sve ostale igre ovog tipa.

Zasnovana je na sledećoj arhitekturi:

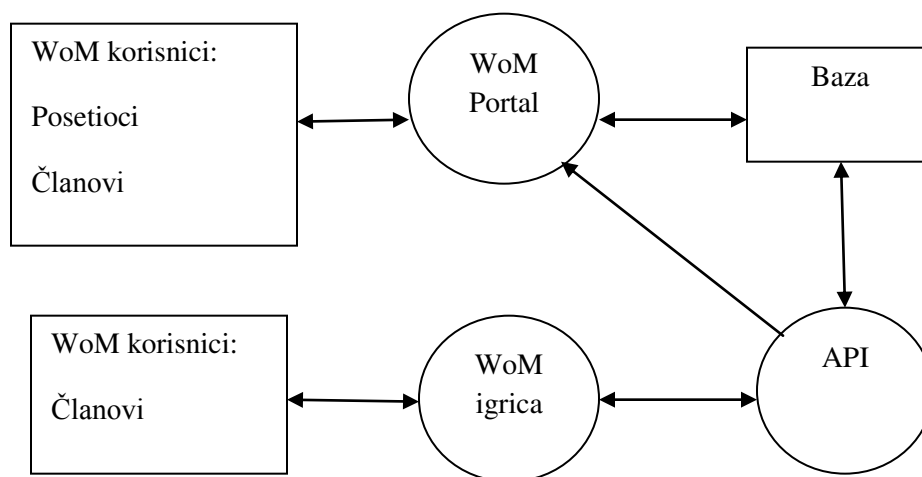
U početku će biti razvijana prevashodno za personalne računare koji pokreću Windows operativni sistem, a kasnije će se proširiti i na mobilne uređaje sa različitim operativnim sistemima. Potrebno je kreirati korisnički nalog na web aplikaciji i preuzeti instalaciju video igre. Ceo progres korisnika će se pamtit na njegovom korisničkom nalogu na web aplikaciji.



**Slika 6.1.1** Pregled sistema War of Mages



War of Mages	Verzija: 1.0
Vizija sistema	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	



**Slika 6.1.2** Kontekst sistema War of Mages

## 6.2. Pregled mogućnosti

Tabela prikazana u ovom odeljku identifikuje osnovne mogućnosti sistema War of Mages u pogledu prednosti koje nudi i funkcionalnosti koje te prednosti ostvaruju. Dodatni opis funkcionalnih zahteva je dat u odeljku 7 ovog dokumenta.

Prednosti	Funkcionalnosti
Inovativan gameplay	Igrica će objediniti funkcionalnosti koje poseduju dosadašnje video igre pritom dodavajući opcije koje smo naveli u problemima i objediniti ih u koherentnu celinu
Minimalna zahtevnost	Igrica neće zahtevati novije hardverske komponente kako bi bila dostupna što većem broju igrača
Podaci o svim korisnicima i njihovim statistikama	Prikaz i pretraživanje korisnika i njihovih statistika i i i informacija preko web aplikacije. Ažuriranje korisničke statistike nakon svake partije.
Univerzalna podrška na engleskom jeziku	Uz igricu će se dopremati i korisničko upustvo
Razvrstavanje igrača u timove	Match making sistem koji na osnovu totalnih poena razvrstava korisnike u timove tako da timovi budu

War of Mages	Verzija: 1.0
Vizija sistema	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

	što je više moguće izbalansirani. Igrači će moći i svojom inicijativom da budu deo istog tima.
--	---

### 6.3. Pretpostavke i zavisnosti

Naš sistem će u početku biti zavistan od operativnog sistema kao i od pristupa internetu.

### 6.4. Cena

Kao što je već navedeno u dokumentu Plan realizacije projekta, cena izrade sistema ogleda se samo u hrani i piću, tako da je odokativna cena 8.000 RSD.

### 6.5. Licenciranje i instalacija

Nakon registracije na web aplikaciji, korisnik će biti u mogućnosti da preuzme instalacioni fajl igrice. Za to nam nije potrebna licenca. Jednom kada budemo prešli na iOS i Android i sve prenosive uređaje koji su obuhvaćeni ovim operativnim sistemima, moraćemo da dobijemo licencu Apple i Googla.

## 7. Funkcionalni zahtevi

### 7.1. Kreiranje naloga

Ukoliko korisnik želi da postane deo War of Mages sveta, prvo će morati da kreira nalog na WoM web aplikaciji. Kreiranje naloga se zasniva na unosu jedinstvenog korisničkog imena, postojećeg email-a korisnika i šifre. Nalog sadrži profil korisnika sa celokupnim progresom u igrici.

### 7.2. Tok borbe

Svaki karakter ima u ponudi 4 magije koje može da iskoristi u borbi protiv članova drugog tima. Borba se zasniva na preciznom pogađanju magijom protivnike. Cilj borbe je prikupljanje poena od strane tima kako bi prvi stigli do određene granice poena. Nakon završene partije igrači dobijaju određenu

War of Mages	Verzija: 1.0
Vizija sistema	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

sumu zlata kojom mogu da kupuju iteme u prodavnici koja će se nalaziti na web aplikaciji.

### 7.3. Ulazak u borbu

Korisnicima će biti omogućeno da igraju u 2 moda. U jednom modu match making sistem bira igrače i pravi najveći mogući balans izmedju timova na osnovu totalnih poena igrača. U drugom modu korisnici će moći da igraju ugovorene partije sa prijateljima.

### 7.4. Statistika

Statistika svakog igrača će se pamtitu u okviru profila na njegovom korisničkom nalogu. Takođe, na web aplikaciji će se nalaziti i score ladder koji prikazuje sve igrače sortirane po željenom atributu (total points – default, wins, war points...).

### 7.5. Izbor karaktera

Pre svake partije korisnik će moći u okviru igrice da izabere jednog od 4 ponuđena karaktera i da mu dodeli iteme koje želi da koristi u borbi.

## 8. Ograničenja

Sistem će jedino biti ograničen na personalne računare koji pokreću Windows operativni sistem u početku. Kasnije će se proširiti na iOS i Android i prenosne uređaje.

## 9. Zahtevi u pogledu kvaliteta

U početku akcenat će biti stavljen na gameplay koji treba biti dovoljno kvalitetan i jasan a opet interesantan kako bi učinio igru što popularnijom. Grafika će biti u drugom planu za početak.

Dostupnost: Igrica će biti dostupna 24/7.

Lakoća korišćenja: Radi lakšeg korišćenja uz igricu dostavljamo i kratko korisničko upustvo, a igricu prati i intuitivan interfejs.

Održavanje: Igrica će se održavati i unapredjivati kroz patch-eve.

## 10. Prioritet funkcionalnosti

War of Mages	Verzija: 1.0
Vizija sistema	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

U ovom odeljku su date smernice u pogledu relativnog značaja predloženih funkcionalnosti. Funkcionalnosti propisane u ovom dokumentu treba realizovati kroz alfa i konačnu verziju. Prioritet funkcionalnosti koje će biti realizovane je sledeći:

- Tok borbe
- Ulazak u borbu
- Izbor karaktera
- Statistika
- Kreiranje naloga

## **11. Nefunkcionalni zahtevi**

### **11.1. Zahtevi u pogledu standardizacije**

Ne zahteva nikakve zahteve u pogledu standardizacije.

### **11.2. Sistematski zahtevi**

Naš sistem će u početku biti realizovan za personalne računare koji pokreću Windows operativni sistem, dok će se u budućnosti obezbediti podrška za Android i iOS platforme.

### **11.3. Zahtevi u pogledu performansi**

Nema posebnih zahteva u pogledu performansi sistema.

### **11.4. Zahtevi u pogledu okruženju**

Nema posebnih zahteva u pogledu okruženja.

War of Mages	Verzija: 1.0
Vizija sistema	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_vizija_sistema	

## 12. Dokumentacija

U ovom odeljku su opisani zahtevi u pogledu dokumentacije koju treba pripremiti za sistem War of Mages.

### 12.1. Korisničko uputstvo

Zbog postojanja online uputstva neće biti druge vrste korisničkog uputstva.

### 12.2. Online uputstvo

U okviru web aplikacije postojaće stranica koja će predstavljati korisničko uputstvo za korišćenje web aplikacije i igrice.

### 12.3. Uputstvo za instalaciju i konfigurisanje

Nakon skidanja fajla sa interneta, biće pokrenut wizard koji će brzo i jednostavno izvršiti instalaciju igre na tom sistemu.

### 12.4. Pakovanje proizvoda

Standardna edicija igre će biti dostupna na web aplikaciji.