Funkcionális specifikáció

Az XYZ részére készített valós idejű stratégiai játék célja, hogy újra fellobbantuk a stratégiai játékpiacot, mivel az utóbbi pár évben nem volt jelentősebb cím ezen a területen.

Cél az, hogy a vevők számára apelláló és élvezhető játékot gyártsunk, valamint a manapság oly sebességben növekvő E-sport piacra is képesek legyünk betörni ezzel a játékkal.

Jelenlegi tervek szerint egy 20-25 pályából álló, egyjátékos hadjárat adná a játék gerincét, valamint,

egy 8-12 játékost szórakoztató többjátékos mód létrehozása.

**Célközönség:**

A felhasználók nagy többségénél Windows operációs rendszer található, ezért erre a platformra kell összpontosítanunk.

Figyelembe kell vennünk a statisztikákat a felhasználók átlagos géperősségéről is, nem szeretnénk olyan játékot, melyet csak kis célközönség érhet el.

Négy féle alprogramot különböztetünk meg a projektben:

**(Alapszint)**

1. Egyjátékos, ahol mesterséges intelligencia ellen mérhetik össze képességeiket a játékosok.  
 -Különböző nehézségi szintek ellen

2. Többjátékos, ahol pályánként maximum 8-12 játékos, különféle játékmódokban mérhetik össze tudásukat.

**(Középszint)**

3. Kooperatív mód, ahol szintén az interneten keresztül több játékos, de közöl célért, feladatok teljesítéséért küzdenek.

**(Felsőszint)**

4. Pályaszerkesztő program a játékosok saját elképzeléseinek megalkotásához

**Játékfunkciók:**

* Egységek kijelölése kattintással vagy téglalap rajzolásával
* Kijelölt egységek mozgatása gyorsgombokkal vagy jobb egér kattintásával
* Nyersanyag termelése és bázis építése
* Naprendszerek közti utazások a megépített hajókkal
* Égitestek birtokbavétele további nyersanyagforrásként
* Kiterjedt technológiai fa alapján az egységek fejlesztése
* Egyes egységek más-más képességekkel bírnak
* Saját pályák készítése és annak kipróbálása
* Mentés funkció a későbbi folytatáshoz
* Különböző beállítások meghatározása a játékélmény növeléséhez