Követelmény specifikáció

Az Omega Kft. olyan kis vállalat, amely közepes és kisebb méretű játékokat tervez és valósít meg megrendelői igénylésekre, főként Unity környezetben, c# nyelven.

A mostani projektünk, a Mass Effect Recall, egy valós idejű űrstratégia játék, egy közepes méretű project. Amely az újonnan piacra kerülő űrstratégia játékok egyfajta keveréke.

Az XYZ részére készített valós idejű stratégiai játék célja, hogy újra fellobbantuk a stratégiai játék piacot, 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.

Funkcionális specifikáció:

* 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