Rendszerterv

A fejlesztés egy valós idejű stratégiai játékot valósít meg.

Célja, hogy az XYZ piaci értékét tovább növelje, valamint a hasonló játékok körében évek óta tátongó űrt betöltse.

A rendszernek 4 módot kell megvalósítania (Egyjátékos, Többjátékos, Kooperatív, Pályaszerkesztő).

A megvalósítás során egy szoftvert hozunk létre Unity grafikus motorral.

**A megvalósított program a következő modulokra bontható:**

Egyjátékos - Nincs bejelentkezés, csupán gép ellen játszik a játékos

Többjátékos - Bejelentkezési felület, vagy helyi hálózat, ahol más játékosok ellen játszhatnak

Kooperatív - Szintén bejelentkezési felület, vagy helyi hálózat, ahol más játékosokkal közös célért küzdhetnek

Pályaszerkesztő - Különálló programrész, ahol a játékos saját helyzeteket valósíthat meg

**Felhasználó kezelés:**

Játékmódokat menün keresztül érhetik el a felhasználók, valamit saját hardware-hez mérten módosíthatnak grafikát, hangot illetve irányítást, gombkiosztást

Játék indítása után a játékos egy kis bázissal indul, innen kell nyersanyag menedzsmenttel és fejlesztéssel eljutnia a játék végére

Többjátékos során a játékos létrehoz egy szobát, majd kiválasztja a játszani kívánt térképet, ekkor létrejön a szoba, melyet mások is láthatnak, illetve beléphetnek, ha nincs jelszóval levédve az adott szoba

A host tudja indítani a játékot, amikor idejét érzi.

A rendszer c# nyelven íródott és Unity grafikus motort használ.

Modellek megalkotása Blenderben történik.

A teljesítés befejezési időpontja legkésőbb a szerződés megkötésétől számított 2 év.

A szerződést megkötésének a határideje 2018.07.30

Az üzembe helyezés végső időpontja 2020.08.06.

A támogatási szerződés időtartalmának a kezdete a teljesítéstől számított 24 hónap (legkésőbb 2022.08.06).