

Wizja gry realizowanej w ramach przedmiotu Inżynieria oprogramowania.

**1. Krótki opis systemu.**

Strategiczna gra kosmiczna czasu rzeczywistego, w której wcielamy się w dowódcę statku matki mogącego produkować nowe jednostki i walczymy o dominację nad przestrzenią około planetarną.

**2. Korzyści i możliwości powstałe w wyniku systemu.**

Innowacyjne podejście do dowodzenia jednostkami pozwala nam zwiększyć nacisk na taktyczną stronę rozgrywki, dzięki czemu gracz rozwija zmysł planowania oraz logicznego myślenia. Gra daje nam również możliwość miłego spędzenia czasu w podróży bądź w czasie przerwy od pracy. Inną korzyścią w razie sukcesu jest wyznaczenie nowego standardu rozgrywki na urządzeniach mobilnych.

**3. Problemy rozwiązywane przez system.**

Na rynku gier na urządzenia mobilne nie pojawiła się dotychczas gra z gatunku gier strategicznych czasu rzeczywistego, która odniosłaby spory sukces. Poprzez ten projekt chcielibyśmy spróbować wypełnić wyżej wspomnianą niszę.

**4. Dla kogo robimy system.**

Docelową grupą odbiorców są użytkownicy urządzeń mobilnych, w szczególności telefonów z systemem operacyjnym Android. Gra jest kierowana zarówno dla osób młodszych jak i starszych, poszukujących dobrej rozrywki.

**5. Kluczowa funkcjonalność.**

Gra będzie pozwalać na rozgrywkę w dwóch trybach:

1. Misji w ramach jednej spójnej kampanii.
2. Potyczek.

W trakcie misji bądź potyczki będzie można budować nowe jednostki, zarządzać nimi, zdobywać asteroidy i wydobywać z nich zasoby.

W ramach kampanii będzie można również ulepszać nasz statek matkę oraz odblokowywać coraz to nowe jednostki.

**6. Kluczowe wymagania pozafunkcjonalne.**

Zoptymalizowane sterowanie dla urządzeń mobilnych. Specyficzna oprawa graficzna – zastosowanie dużej ilości efektu glow oraz przedstawianie jednostek za pomocą kontur (inspiracja filmem Tron). Ciekawa i nie repetytywna rozgrywka. W miarę postępu kampanii wzrasta poziom trudności oraz wiąże się to z pewnym systemem progresji. Granie kilka dni pod rząd zwiększa otrzymywane zasoby i doświadczenie po misjach (day streak).

**7. Przewidywany zwrot z inwestycji.**

Jednym z możliwych zwrotów inwestycji jest wystawienie aplikacji w markecie Androida jako aplikacji płatnej. Możliwe jest również wystawienie aplikacji jako darmowej gry, ale posiadającej reklamy (np. w menu głównym). Możliwe jest też sprzedanie praw autorskich do gry zainteresowanym firmom.