

Norbert Ryszard Rozborski

Aplicación: Juego de estrategia/simulación histórica del periodo de la edad moderna.

Requisitos funcionales:

- Tiene que ser fiel en la medida de lo posible a los acontecimientos históricos mundiales.
- Tiene que tener una curva de aprendizaje que permita la captación de nuevos usuarios.
- También tiene que tener la suficiente profundidad como para que no se convierta en un juego trivial y aburrido.
- Tiene que simular tanto la parte diplomática como la parte militar de los intereses de las naciones que controle el jugador.
- La IA tiene que adaptarse a la situación geopolítica que surja a raíz de las acciones del jugador y ser capaz de interactuar entre las naciones no controladas por los jugadores de acuerdo a unas prioridades dinámicas y semialeatorias para aumentar la rejugabilidad.
- Tiene que tratar con tacto y respeto los temas sensibles y atrocidades cometidas en el periódico histórico que comprenda el juego.
- Tiene que ofrecer explicaciones e información fácilmente accesible sobre las diferentes funciones y mecánicas que tiene a su disposición el jugador.
- Tiene que ofrecer un modo multijugador.
- Tiene que tener también un sistema de logros que de alguna forma puedan crear competición entre los jugadores.

Requisitos no funcionales:

- Lenguajes de programación: c, java, objective c, swift, mysql.
- Conocimientos de motor gráfico como unreal engine, clausewitz.
- Servicio de servidores dedicados para el aspecto online del juego.
- Sistema de verificación de que el usuario ha comprado el juego.
- Consultores con conocimiento profundo de la historia y la situación geopolítica del periodo tratado en el juego.
- Conocimiento sobre programación de IA's eficientes.
- Multiplataforma.
- Actualizaciones periódicas para añadir contenido en todas las partes del mundo.
- Contenido descargable.