VISION

**Жанр гри:** Стратегія (військова гра)

**Назва гри:** «SAGITTARIUS»

**Цільова аудиторія:** 7+

**Приклади подібних ігор:** SpellForce 3 , Soldiers: Arena, Worms Revolution.

**Складові геймплея:** вибудувати війська ,вибрати кількість воїнів.

**Сеттінг і стиль гри:** середньовічна стратегія з елементами кіберпанку.

**Вимоги до гри:**

1.У кожного супротивника однакова кількість юнітів (до 1000), розташованих на ігровому полі статично у порядку, запропонованому супротивниками.

2. Кожен юніт може стріляти у фіксованому секторі обстрілу випадковим чином з фіксованою частотою.

3.Юніт супротивника вважається ураженим, якщо стріла, що летить прямо, потрапляє в дельта-окіл цього юніта. Дельта-окіл фіксований для всіх юнітів. Одна стріла може вразити тільки одного юніта, який вибуває з гри.

4. Розташування юнітів закінчується до початку гри і може бути або відомим супротивнику, або невідомим (в залежності від режиму гри).

5. Кількість зброї у армій обмежена.

6. Гра може бути закінчена або перемогою (знищені всі юніти супротивника) або зупинена у будь-який момент з визначенням рахунку (кількості вражених юнітів супротивника).

7. Також гру можна перервати без закінчення, зберегти та вийти з програми, щоб потім завантажити знову та закінчити. 6. Створити графічний інтерфейс для представлення ходу гри.

8. Передбачити можливість гри між людиною та комп'ютером та між людьми, а також мережну версію гри.

User Story

Як замовник, я бажаю мати військову гру з фіксованою кількістю юнітів (до 1000), розташованих на полі статично, з фіксованим кутом обстрілу та випадковими пострілами у цьому куті з фіксованою частотою.

Як замовник, я бажаю мати два режими гри - "гра на винищення", коли гра закінчується винищенням усієї армії одного супротивника, та "гра на позиції", коли гру можна буде зупинити будь-коли, і переможцем вийде той, чия армія ціліша.

Як замовник, я бажаю, щоб кожен юніт мав певний дельта-окіл, потрапляння стріли в якого рівносильне смерті юніта та його вибуття з поля бою, при цьому одна стріла може вразити тільки одного юніта.

Як замовник, я бажаю, щоб дельта-околи юнітів не перекривали один одного, щоб при потраплянні стріли не виникало невизначеності, який саме юніт вражено.

Як гравець, я бажаю мати кілька "рівнів" гри, з графічним оформленням для кожного (поле бою та стрільці, море та кораблі, знов поле бою та артилеристи, нарешті, космос та космічні кораблі).

**Запуск програми** - Після запуску програма поцікавиться, чи бажає користувач працювати з однією зі збережених ігор чи почати нову. Якщо він починає нову гру, програма поцікавиться, чи бажає він грати з комп'ютером або з іншим гравцем (за цим самим комп'ютером чи дистанційно). Далі програма поцікавиться, чи бажає він бачити юніти суперника.

**Завершення роботи** - При завершенні роботи у користувача поцікавляться, чи бажає він зберегти гру (якщо вона у режимі "гра на винищення", а на полі ще є юніти обох суперників, або якщо вона у режимі "гра на позиції", але не зупинена).

Як гравець, я бажаю мати можливість зберегти гру перед виходом з програми з можливістю повернення до гри, щоб гра не заважала іншим заняттям.

Як гравець, я бажаю мати можливість бачити кут пострілу кожного мого юніта.

Як гравець, я бажаю мати можливість переналаштувати кут пострілу кожного мого юніта до початку гри.

Як гравець, я бажаю мати можливість пересувати юніти до початку гри.

Як гравець, я бажаю бачити кількість зброї, яка залишилася у моєї армії.

Як користувач мережі, я бажаю мати унікальне ім'я у мережі, щоб підтримувати хроніку гри.