**רשימת דרישות:**

- שחקן AI שיוכל לאתגר שחקן אנושי כאשר עומדים לרשותו משאבים שקולים

- יכולת למשחק multiplayer בין שני שחקנים המשתמשים במחשבים שונים

- חוקי משחק גמישים המשתנים במעברים בין אזורים שונים במשחק

- סיטואציות אשר יכריחו את השחקן להבין לעומק את יכולות משאביו ולנצלם באופן אופטימלי

- דימוי קרוב למציאות של חוקי הפיזיקה

- דימוי קרוב למציאות של ניהול צוותים גדולים

- הוספת עומק וקשיים באופן הדרגתי

**איך נענה על הדרישות:**

**שחקן AI שיוכל לאתגר שחקן אנושי כאשר עומדים לרשותו משאבים שקולים:** רכיבי AI מפותחים שיאפשרו למחשב לנתח את המצב הנתון וקבל החלטות אשר ישתמשו ביתרונות של יחידותיו כך שיפגעו בנקודות החולשה של השחקן האנושי, או יסבו נזק מקסימלי לקראת העימותים הבאים. אם יתאפשר במגבלות הזמן הAI ילמד מניסיונות העבר ויפתח אסטרטגיות יותר ויותר יעילות עם הזמן.

**יכולת למשחק multiplayer בין שני שחקנים המשתמשים במחשבים שונים:** המשחק יהיה בנוי באופן התלוי במצב + פעולה אשר יובילו תמיד לתוצאה דטרמיניסטית, וכך רכיב התקשורת יהיה צריך רק לשלוח ולוודא את קבלת השינוי בין המצבים ולהפעיל אותו על המצב הקיים במחשב המשתמש, והסנכרון יישמר וכמות המידע המועברת תהיה מינימלית.

**חוקי משחק גמישים המשתנים במעברים בין אזורים שונים במשחק:** במעבר בין מערכות הכוכבים השונות במשחק ייתקל השחקן בתנאים-סביבתיים בלתי-נשלטים אשר יופיעו באופן רנדומלי ויחייבו התאמה דרסטית בבחירת הכוחות ואופן השימוש בהם בכדי לפצות על המגבלות שהם מציגים ואף לנצל את האופן שבו הן משפיעות על כוחות היריב.

**סיטואציות אשר יכריחו את השחקן להבין לעומק את יכולות משאביו ולנצלם באופן אופטימלי:** השחקן יוצב בנקודות קריטיות בתרחישים ספציפיים בהם כוחותיו וכוחות היריב יהיו בהרכבים קבועים, כאשר היתרון המספרי יהיה עם היריב, והאופן בו יהיה ניתן להביס אותו יחייב שימוש טקטי מחוכם ביתרונות כוחות השחקן אל מול נקודות התורפה של היריב.

**דימוי קרוב למציאות של חוקי הפיזיקה:** תנועת החלליות במרחב, חוקי הגרביטציה סביב כוכבים, אופן ההתנגשות עם גופים כגון אסטרואידים ושמירת על אינרציה תדמה את התנהגות מקרים אלה במציאות.

**דימוי קרוב למציאות של ניהול צוותים גדולים:** אופן ניהול הכוחות יתבצע ע"י חלוקת הוראות לכלל הכוחות בפרק זמן ספציפי, ולאחר מכן פרק זמן בו כל הכוחות (שחקן ויריב) יתנהלו ע"פ ההוראות שניתנו להם ללא יכולת התערבות מצד השחקנים, ולאחר אותו פרק זמן יקבלו השחקנים את תמונת המצב החדשה ויחלקו הוראות חדשות בהתאם, וכך זה ימשיך באופן מחזורי עד סיום העימות.

**הוספת עומק וקשיים באופן הדרגתי:** המערכה לשחקן-יחיד תחל עם מספר מצומצם ביותר של כוחות ומשאבים, ותציב כנגד השחקן כוחות מצומצמים בהתאם. עם התקדמות המערכה השחקן ירכוש יותר משאבים וכוחות שעליו יהיה לנהל כנגד כוחות אויב שילכו ויטפחו בגודלם ותחכומם גם הם, וידרשו רמות יותר גבוהות של ניהול-על (macro management) וכן שימוש יעיל יותר בכוחות הטקטיים (micromanagement).

**למה זה מעניין:**

משחקים מועטים בלבד דימו אופן שליטה חלקי כמוצע, אשר מגביל את השחקן להתחייב לתוכנית קבועה מראש ללא יכולת להתערב בנעשה בשטח באופן מידי וזהו אלמנט מרכזי במשחקיות המוצעת.

כמו כן יצירת יריב ממוחשב אשר מסוגל להרכיב כוח גדול ממבחר מגוון של יחידות ומציאת אופן שימוש יעיל בהם כנגד שחקן אנושי הוא אתגר לא פשוט, ובניסיונות שנעשו בתחום השחקן האנושי לרוב הצליח להערים על המחשב באופן חד-משמעי בפשטות יחסית.