**סיפור לקוח**

#### שם הפרויקט:

**Utopia the game 2016 version**

##### מטרת הפרויקט:

המחשק אוטופיה הוא משחק האסטרטגיה בזמן אמת הראשון למחשב שנוצר ב1981 על ידי דון דגלו.

בגרסה הזאת של המשחק יתואם לחומרה ולתוכנה (מערכות הפעלה, מנוע משחק) של היום, ותיישר קוו עם הסטנדרטים של היום בדרך אינטראקציה של השחקן עם המשחק (ממשק משתמש משופר ונוח יותר, hotkeys, שימוש נכון במקלדת+ עכבר ). המשחק היה לשחקן יחיד כאשר הוא יכול לשחק נגד הזמן או נגד המחשב כדי להסיג את הציון הכי גבוהה.

אנשים שרוצים לקנות את המשחק יוכלו לעשות זאת דרך החנויות האינטרנטיות כמו GOG וSTEAM ותהליך ההתקנה שלו יותאם לשירותים של החנות. אם בעלי עניין לא ירצו לקנות בחנות כזאת הם יוכלו להשיג את המשחק באתר המשחק (שלא יהיה קיים זה בשביל הקטע), בכל מקרה המשחק יהיה בלי DRM. בזמן התקנה תהיה אפשרות לבעל העניין לבחור על איזה כונן להתקין את המשחק והאם היה לו קיצור דרך על שולחן העבודה. המשחק יתאם לבעלי במחשב עם מערכת הפעלה של חלונות 7 ומעלה.

תיאור המשחק :

העיצוב של כל המסכים חוץ מסך\לוח משחק יהיה ים שבו יאיים שיוצרים את השם של המשחק "UTOPIA 2016" ברקע כאשר כל מסך מציג את האפשרויות והנתונים שמתאימים לו.

במסך הראשי של המשחק לשחקן היה את האפשרות לעבור לתפריטים הבאים:

* משחק חדש
* טעינת משחק
* טבלת שיאים
* הגדרות

במסך "משחק חדש" היה על השחקן לבחור בין משחק למידה (tutorial) או משחק רגיל.

אם הוא בוחר בשחק רגיל מופיעה מסך עם שני מלבני טקסט והוראות מעל כל אחד מה על השחקן לעשות. בראשון למלה השחקן יכניס מס' שלם שייצג כמה דקות כל תור במשחק, ובשני מס' שלם שייצג את מס' התורות במשחק. בנוסף היו שני כפתורי רדיו כאשר שם הוא בוחר אם הוא רוצה לשחק נגד הזמן או המחשב, וכפתור אישור שעליו השחקן לוחץ אחרי שהוא מלאה את כל התנאים הנ''ל כדי שיתחיל המשחק. במידה והשחקן לוחץ על אישור בלי למלאה את כל הפרטים יוצג הודעת שגיאה שמתראה לו על כך והשדה/ות הריקים מובלטים. אם הכל מלאה מופיעה התראה על המסך ששואלת האם השחקן סגור על מה שהוא בחר ובטוח לא רוצה לשנות. בהנחה שהוא לוחץ כן אז באמת מתחיל המשחק. במידה שהוא לוחץ לא יחזור התהליך עד שהוא יגיד כן.

אם הוא בוחר במישחק לימוד... (להמשיך כאן)

שבה הוא מעוניין לשחק, את מס' התורים והזמן לכל תור. במחשק עצמו יש שני איים והשחקן מקבל שליטה על אחד מהם. מטרת המשחק היא לנהל את האי ואת האוכלוסייה שבו כך שתיבצר אוטופיה, משמע לצבור מס' נקודות גדול יותר מהיריב, תוך מס' התורות והזמן הקצוב ושנקבע מראש. לשחקן יש תשע בניינים שהוא יוכל לבנות וכל אחד מהם יש את המחיר יתרונות וחסרונות שלו:

* בתים:
  + עלות: 60 זהב.
  + תפקיד: מרווחים נקודות על כל 500 אנשים פר בניין.
* בתי ספר:
  + עלות: 35 זהב.
  + תפקיד: מרווחים נקודות על עליות רווחתם של האנשים ופריון של המפעלים.
* מפעלים:
  + עלות: 40 זהב.
  + תפקיד: מרוויחים לפחות 4 מטילי זהב לסיבוב. אפשר להרוויח יותר זהב ככל  
     שנתינך מאושרים יותר. עליה בזיהום ובתמותה.
* בתי חולים:
  + עלות: 75 זהב.
  + תפקיד: מגדיל אוכלוסיה ומאוד מגביר את הפרודוקטיביות מפעל.
* שדות :
  + עלות: 3 זהב.
  + תפקיד: מרוויחים נקודות. מזין כ500 אנשים. כיורד גשם על השדות מרוויחים   
     מטיל זהב לשדה. אורך חיים ממוצע לשדה הוא 3 סיבובים, אך מספר זה משתנה.
* ספינות דייג:
  + עלות: 25 זהב.
  + תפקיד: מרוויחים נקודות על ידי הזנת 500 איש פר סירה. מרוויחים מטל זהב בכל סיבוב   
     ומטל זהב כל שניה שהספירה על בית ספר של דגים. פיראטים, הוריקנים וספינות   
     קרב של האויב יכולים להטביעה אותה.
* מבצרים:
  + עלות: 50 זהב
  + תפקיד: מגן בסביבתו נגד מורדים, סירות דיג סמוכות של היריב,   
     סירות קרב של היריב ופירטים.
* ספינות קרב:
  + עלות: 40 זהב.
  + תפקיד: שומרת על סירות דייג שלך מול פירטים. מחסלות ספינות דיג של היריב.
* מורדים:
  + עלות: 30 זהב.
  + תפקיד: גורם ליריב לאבד נקודות וזהב. אם נתינך לא מרוצים הם יכולים להפוך   
     למורדים עם או בלי קשר לפעילות היריב.

השחקן חייב גם להתייחס לסביבותו, אם מדובר במזג האוויר (ענני גשם רגילים או סופות טורנדו), לים שמסביבו (בתי ספר של דגים או ספינות פיראטים) וליריבו (ספינות קרב או מורדים). כל אלה יכולים להוריד או לעלות את מס' הנקודות של השחקן. המנצח הוא זה שיש לו הכי הרבה נקודות בסוף המשחק.

תמונה מייצגת של המשחק המקורי:

