Gliwice, 26.03.2013

Tematem naszego projektu będzie stworzenie turowej gry strategicznej, w której duże znaczenie będzie miało dobre gospodarowanie jednostkami. Lista wymagań prezentuje się następująco:

Wymagania funkcjonalne:

Id 1) 3 (lub więcej) map rozgrywki reprezentującej różne krajobrazy (las, pola, góry).

Id 2) Istniała będzie minimapa.

Id 3) Opcjonalna mgła wojny.

Id 4) Tryb hotseat dla dwóch graczy.

Id 5) 5 jednostek: Bojowy wóz piechoty, czołg, czołg ciężki, artyleria rakietowa, helikopter – każdy z nich ma odmienne statystyki, takie jak siła ognia, obrony, zasięg ruchu i ataku, umiejętność specjalna. Jest też parametr kosztu jednostki, ważny na początku gry.

Id 6) Zasięg ruchu zależy także od terenu – nierówny czy podmokły teren utrudni poruszanie się.

Id 7) Każda z jednostek będzie miała jedną aktywną i jedną pasywną umiejętność specjalną. Aktywnej będzie można użyć w przypadku odczekania określonego czasu bądź też gdy zostaną spełnione wymagane warunki.

Wymagania niefunkcjonalne:

Id 8) Gra zrealizowana będzie w scenerii 3D, tak samo modele jednostek.

Id 9) Zwycięża gracz, którego jednostki przetrwają bój.

Id 10) Ruch ograniczony jest tylko zasięgiem, nie liczbą ruchów w turze (tzn. w obrębie danej tury jednostka może poruszyć się dowolną ilość razy, o ile nie wyczerpie swojego zasięgu ruchu).

Id 11) Gra toczy się w trybie turowym. Każda jednostka ma określoną liczbę ataków na turę. (domyślnie jeden, z umiejętności specjalnych można tą wartość powiększać).

Id 12) Brak punktów doświadczenia i systemu awansów. Przyjmujemy, że nasze oddziały są doskonale wyszkolone. Gra ma być uczciwa i jedynie dwuosobowa – każdy z graczy powinien mieć równe szanse.

Id 13) Na początku potyczki gracz może mieć do około 12 jednostek, w zależności od maksymalnej wartości dla danej mapy (małe mapy mają niewielką liczbę punktów na rozdysponowanie na jednostki, limitujący w ten sposób ich ilość).

Id 14) Wszystkie ataki trafiają automatycznie (oczywiście, jeśli przeciwnik jest w zasięgu ataku). Zaimplementowane zostaną przeszkody terenowe zasłaniające jednostki czy też dodające punkty do obrony oraz możliwość zwiększenia zasięgu jednostki poprzez usytuowanie jednostki na wzniesieniu.

Słownik terminów:

- gra turowa – gatunek gier komputerowych gdzie każdy gracz w swojej turze może przemieszczać swoje jednostki lub atakować przeciwnika.

- minimapa – umieszczony w rogu ekranu element. Zawierający podgląd całej z mapy z widokiem od góry

- mgła wojny – tryb gry w której cześć mapy gracza jest zasłonięta dopóki, nie wyśle on swoich jednostek by ją odkryły. Ruch jednostek przeciwnika w obszarze mgły wojny jest niewidoczny dla gracza.

- tryb hotseat – tryb gry turowej, pozwalający grać kilku osobom przy jednym komputerze. Gracze na zmianę wykonują czynności w grze.