

Projekt turowej gry strategicznej

Członkowie zespołu:

- Patryk Majewski, 250134
- Krzysztof Szymaniak, 250136
- Błażej Wróbel, 250070
- Gabriel Wechta, 250111

Ogólny opis projektu:

Przedmiotem projektu jest stworzenie gry strategicznej inspirowanej serią Civilization. Umożliwi ona przeprowadzenie rozgrywki turowej, w której gracze kierować będą tworzonymi przez siebie państwami. Celem każdego z nich jest dominacja nad przeciwnikami z wykorzystaniem metod militarnych, dyplomatycznych i ekonomicznych. Osiągnięcie go wymaga od gracza racjonalnych decyzji oraz umiejętności przewidywania i planowania.

Wymagania podstawowe:

Jako gracz chcę:

POCZĄTEK GRY:

- **Rozpocząć nową grę z możliwością jej dostosowania**

Na początku chcę, żeby gra wygenerowała mapę świata i zaprezentowała mi jej podgląd. Chciałbym móc powtarzać proces generowania do momentu, aż będę usatysfakcjonowany. Po stworzeniu świata mogę wybrać spośród dostępnych cywilizacji tę, którą pokieruję. Następnie mam możliwość zaproszenia innych graczy do rozgrywki sieciowej i uruchomienia właściwej części gry.

- **Dołączyć do gry utworzonej przez inną osobę**

Nie muszę tworzyć nowej gry samemu. Po otrzymaniu zaproszenia od innego gracza mam możliwość dołączenia do założonej przez niego rozgrywki. Przed dołączeniem do gry mogę wybrać cywilizację, którą będę kierować.

JEDNOSTKI:

- **Tworzyć jednostki o różnych zastosowaniach**

Na przykład osadników mogących zakładać nowe miasta, jednostki militarne zdolne do walki i przejmowania miast, jednostki tworzące drogi, itp. W tym celu wybieram miasto w mojej cywilizacji i zamiast budować ulepszenia, wykorzystuję jego moc produkcyjną do wytworzenia jednostki.

- **Poruszać jednostkami po mapie złożonej z prostokątnych pól**

Celem przemieszczenia jednostki klikam na nią, a następnie na pole, na które chcę ją przenieść. Chcę uzyskać informację zwrotną na temat tego, czy jednostka jest w stanie wykonać pożądany ruch w obecnej turze. Ta możliwość zależy od rodzaju jednostki i przemierzanego terenu. Na jednym polu może stacjonować w danej turze tylko jedna jednostka.

MIASTA:

- **Zakładać miasta**

Chcę móc rozbudowywać cywilizację o nowe miasta za pomocą specjalnej jednostki osadników. Jednostkę przemieszczam do odpowiedniego miejsca, a następnie wydaję jej polecenie założenia miasta. Przed potwierdzeniem wyboru dostanę informację o tym jakie parametry produktywności będzie posiadało miasto po zbudowaniu go. Mogę wybrać nazwę dla nowego miasta, która będzie widoczna na mapie.

- **Wyświetlić statystyki własnego miasta**

Mogę wybrać jedno z moich miast, żeby uzyskać dokładne informacje o populacji, produktywności, itp.

- **Zbierać przychód generowany przez miasto**

W każdej turze otrzymuję ilość waluty zależną od obecnych statystyk miast. Zdobytą walutę mogę wykorzystywać do wymian z innymi graczami, konstruowania ulepszeń i jednostek.

- **Rozbudowywać miasta poprzez konstruowanie ulepszeń**

W tym celu wybieram jedno z miast mojej cywilizacji, a następnie interesujący mnie rodzaj ulepszenia. Będą one dotyczyć np. obronności czy produktywności miasta. Miasto konstruuje dane ulepszenie przez określoną liczbę tur zależną od jego obecnej produktywności.

WALKA:

- **Używać jednostek do walki**

Chcę być w stanie zaatakować jednostkę wroga. W tym celu przemieszczam jedną z moich jednostek na pole, na którym stacjonuje przeciwnik. Wynik walki zależy od rodzajów jednostek i czynników środowiskowych.

- **Przejmować miasta przeciwnika**

Po wypowiedzeniu wojny mogę skierować moje jednostki do miasta przeciwnika. Walka odbywa się na podobnych zasadach jak ta między jednostkami i jest zmodyfikowana o czynniki związane z obronnością miasta. W przypadku wygranej mam możliwość kontrolowania miasta podobnie jak tych stworzonych przez moich osadników.

DYPLOMACJA:

- **Prowadzić dyplomację z innymi graczami**

Mogę wypowiedzieć im wojnę, zawierać sojusze, prowadzić wymianę handlową np. wymiana surowców za surowce, czy miasta za złoto. W tym celu wybieram np. z listy interesującego mnie gracza, a następnie otwiera się okno z dostępem do tych funkcji. W wypadku, kiedy inny gracz prześle mi jakąś ofertę, mogę ją zatwierdzić lub odrzucić w swojej najbliższej turze.

- **Zwyciężyć grę**

W tym celu muszę zdominować przeciwników militarnie poprzez zdobycie ich stolic.

- **Ponieść porażkę**

W tym celu moja stolica musi zostać zdobyta przez któregoś z przeciwników.

- **Zakończyć turę**

Po wykonaniu wszystkich pożądaných ruchów jestem w stanie przekazać kolejną następnyemu graczowi poprzez naciśnięcie przycisku.

Cele eksperymentalne:

Jako gracz chciałbym:

- **Rozwijać technologicznie moją cywilizację**
Miałbym możliwość budowania ulepszeń miast związanych z nauką. Liczba i poziom ulepszeń wpływa na prędkość, z jaką moja cywilizacja przechodzi do nowej epoki. Wejście w nową epokę powoduje, że siła moich jednostek zwiększa się, a miastom wzrastają statystyki. Mam możliwość dodatkowego przyspieszenia tego rozwoju poprzez wykonywanie proponowanych przez grę wyzwań.
- **Dodatkowego wyzwania w postaci katastrof naturalnych**
Musiałbym reagować w odpowiedni sposób na katastrofy o skali lokalnej lub globalnej, na przykład pożar lasu w pobliżu miasta spowodowałoby utratę produktywności.
- **Zapisać grę, aby móc ją kontynuować**
Jako osoba, która założyła grę, mam możliwość zapisu obecnego stanu rozgrywki. Wówczas przy ponownym wczytaniu gracze ponownie łączą się ze sobą. (Sesyjne gry tego typu raczej nie oferują możliwości zapisu stanu gry, istnieje tu kilka potencjalnie interesujących, ale skomplikowanych rozwiązań, dlatego jest to cel eksperymentalny).
- **Wygrać grę na inne sposoby**
Na przykład wygrana w sposób dyplomatyczny lub z wykorzystaniem wspomnianego rozwoju technologicznego.
- **Rywalizować z komputerem**
Chciałbym móc dodać do rozgrywki graczy sterowanych przez komputer. Podejmowane przez nich decyzje mogłyby być motywowane historią relacji z graczem, na przykład przeszła wojna zniechęca ich do wymian handlowych.