

Dear Comrade...

- *Documentație* -

Autori:

Petrariu Iulian
Ungureanu Robert Mihail

Profesori Coordonatori:

Grecu Silvia
Vîrgă Liliana

Clasa a XII-a
Liceul Teoretic de Informatică „Grigore Moisil” Iași

Abstract

„Dear Comrade este un joc de strategie, bazat pe ture.

Jucătorul impersonează un dictator care trebuie să convingă poporul că poate să conducă țara așa cum se cuvine. Jocul poate fi jucat în două moduri: Solo Play sau Versus AI. În modul Solo Play, jucătorul trebuie să-și administreze resursele și să construiască diverse clădiri de interes public pentru a câștiga aprobarea poporului. Modul Versus AI este similar primului doar că de data aceasta, jucătorul concurează cu calculatorul, acesta administrându-și resursele și construind la rândul său clădiri.”

1 Arhitectura aplicației

Pentru proiectarea aplicației am ales să utilizăm game engine-ul Unity 5 alături de limbajul de programare C# deoarece suntem familiarizați cu aceste tehnologii și ne-au oferit o mai bună flexibilitate.

Din punct de vedere al modului de organizare, am recurs la documente urcate pe Google Drive în care am ținut evidența tuturor sarcinilor dar și diverse informații legate de proiect. De asemenea, tot prin aceste documente am ținut și evidența erorilor depistate de-a lungul testării, fapt ce a dus la o mai ușoară reparare a lor.

2 Prezentarea aplicației

„*Dear Comrade...*” este un joc de strategie, bazat pe ture. Lucrarea este una fictivă iar scopul acesteia este de a distra utilizatorul și în niciun caz să favorizeze sau să promoveze un anumit regim politic. Orice asemănare cu realitatea este pură coincidență.

Jucătorul impersonează fiul unui dictator răposat și trebuie să preia conducerea țării. Acesta trebuie să câștige încrederea poporului și să demonstreze că este demn să fie conducător.

Pentru a realiza diverse lucruri, jucătorul este nevoit să utilizeze anumite resurse. Acestea sunt mâncare, materiale, bani, cetățeni, trupe, puncte de cercetare și aprobare (approval). Primele trei resurse, mâncarea, materialele și banii, sunt și cele mai importante, ele fiind necesare pentru construcția de clădiri.

Jocul se desfășoară pe parcursul a mai multor ture iar în fiecare tură, în funcție de numărul de clădiri construite și alți factori, un anumit număr de resurse sunt generate. Mâncarea este generată de către ferme iar materialele de către fabrici dar acestea nu sunt singurele modalități prin care pot fi obținute. Banii sunt generați în funcție de numărul de cetățeni existenți dar este influențată și de nivelul taxelor. Cetățenii sunt generați în fiecare tură atâta timp cât există suficiente case iar trupele sunt cumpărate sau generate printr-un mecanism special care atribuie un număr de cetățeni bazei militare. Punctele de cercetare sunt generate periodic atâta timp cât există un laborator și sunt folosite pentru a cumpăra diverse îmbunătățiri care favorizează jucătorul.

Aprobarea este o resursă care variază foarte mult iar aceasta determină condiția de câștig. Jocul poate fi jucat în două moduri: Solo Play sau Versus AI. În modul Solo Play, jucătorul trebuie să ajungă la 100 approval și 3000 de trupe pentru a câștiga. Pe de altă parte, în modul Versus AI, jucătorul concurează cu calculatorul. Cei doi pot interacționa prin intermediul trupelor și a sistemului de lupte. Acest fapt a determinat schimbarea condiției de câștig. Jucătorul poate să aleagă între a atinge 100 approval sau a-l face pe inamic să ajungă la -100 approval, ambele căi oferindu-i victoria. În schimb, dacă utilizatorul ajunge la -100 aprobare, atunci va pierde. Pentru a acumula aprobare din partea poporului, jucătorul trebuie să construiască diverse clădiri de interes public care îi oferă aceste puncte. În modul Versus AI, jucătorul poate să-l atace pe inamic, atribuind un număr de trupe armatei sale ofensive iar în cazul în care atacul său are succes, atunci va fura resurse și approval de la inamic. În fiecare tură, jucătorul pierde un anumit număr de puncte, iar la sfârșitul acesteia are loc un eveniment. Acesta poate fi favorabil oferindu-i diverse resurse, sau poate fi nefavorabil, eliminându-i un anumit număr de resurse, ori împiedicându-l din a primi resurse în acea tură. Sistemul de taxe permite jucătorului să

obțină mai mulți bani în fiecare tură, în funcție de numărul de cetățeni. Dacă taxele sunt prea mari, jucătorul va pierde mai multă aprobare. O altă metodă prin care jucătorul poate să câștige încrederea poporului este prin organizarea de festivaluri, discursuri publice sau prin creșterea rației de mâncare, evenimente ce consumă mâncare și bani dar care generează aprobare.

3 Elemente distinctive

Jocul aduce noutăți domeniului atât prin mecanici cât și prin aspect. Din punct de vedere al graficii, jocul inovează datorită clădirilor și al modului inedit de reprezentare al acestora. De asemenea, interfața grafică este unică, intuitivă și ușor de utilizat. La nivelul gameplay-ului, jocul introduce anumite mecanici noi printre care:

- Sistemul de approval, care conține această resursă foarte ușor de manipulat și care stă la baza condiției de câștig a jocului
- Sistemul de generare a resurselor influențat de diverși factori
- Evenimentele diverse care influențează modul în care jucătorul trebuie să-și administreze resursele
- Abilitatea de a lega mai multe clădiri pentru a primi diverse bonuri, fapt ce conferă jocului un aspect vizual aparte
- Punctele de cercetare primite periodic care îi oferă jucătorului posibilitatea de a alege anumite îmbunătățiri
- Sistemul de trupe care îl determină pe jucător în a-și împărți armata în trupe ofensive dar și defensive.
- AI-ul care își poate administra singur resursele și poate construi clădiri dar și faptul că acesta îl determină pe jucător să aleagă un anumit stil de joc și să decidă dacă vrea să se concentreze pe dezvoltarea propriului oraș sau atacarea inamicului.

4 Ghid de instalare și configurare a aplicației

Aplicația poate fi rulată de pe un calculator cu Windows XP sau o versiune mai nouă, și nu necesită instalare. Pentru a o porni este nevoie să rulați fișierul executabil cu numele DC.exe, din folder.

5 Justificarea folosirii tehnologiilor alese

Am ales să folosim Unity și C# deoarece suntem familiarizați cu aceste tehnologii și ne-au oferit mai multă flexibilitate în realizarea proiectului.

6 Opinia autorilor despre ideea ce stă la baza proiectului implementat

În opinia noastră ideea jocului este inovativă deoarece abordează o temă rar întâlnită în jocuri, și anume comunismul, expunându-i atât avantajele cât și dezavantajele, într-o manieră inedită, menită să distreze jucătorul.

7 Utilitatea proiectului pentru publicul țintă

Publicul nostru țintă este reprezentat de pasionații de jocuri, atât de strategie cat și de alte genuri, dar și de toți ceilalți interesați de tematică, acest public fiind în general alcătuit din adolescenți dar și adulți. Chiar dacă jocurile nu au o utilitate pentru societate sau pentru domeniul informaticii, așa cum fac alte lucruri, în tocmai ca și operele de artă, jocurile au o utilitate intrinsecă având rolul de a sensibiliza sufletul și de a transmite un anume mesaj astfel încât noi suntem de părere că „*Dear Comrade...*” are rolul de a distra jucătorul dar și de a-l informa cu privire la comunism.