

PIRKANMAAN VALLOITUS

Johdanto

Pelaajat ovat 1950-luvun bisneshenkilöitä jotka ovat kuulleet uudesta erittäin tehokkaasta energiamuodosta: Ydinenergiasta. Molemmat bisnes mogulit tekevät kaikkensa saadaakseen tarvittavat resurssit rakentaakseen ensimmäisen ydinvoimalan Pirkanmaalle, luodakseen monopolin. Pelimaailmana on Pirkanmaan karu luonto, joka koostuu: kuivista aavikoista, tiheistä metsistä ja korkeista vuoristoista. Ympäristö on myös tunnettu kalarikkaista vesistöistä ja avarista preerioistaan.

Pelisäännöt

Pelissä on 2 eri pelaaja joidenka nimet määritetään settings-ikkunassa. Pelissä on vuorosysteemi, aina kun päättää vuoron generoidaan vuoron lopettaneelle pelaajalle resurssit. Settings ikkunasta voidaan myös valita aika sidonnainen vuorosysteemi, jolloin vuoro vaihtuu aina annetun aika parametrin välein, tai jos pelaaja itse päättää vuoronsa.

Tiilillä on omistajuus ominaisuus, pelaaja saa tiilen omistukseensa, jos asettaa tiilelle joko rakennuksen tai työntekijän. Toisen omistamalle tiilelle ei voi laittaa omaa työntekijää tai rakennusta. Jotta pelaaja voi palkata työntekijä tai rakentaa rakennuksen täytyy pelaajalla olla tarvittava määrä resursseja. Rakennuksen tai työntekijän voi asettaa vain tiileen jonka naapurissa on oma rakennus.

Peliohjeet

Pelissä on viisi erilaista laatua, ja niillä on omat heikkoutensa ja vahvuutensa sillä ne sisältävät eri määrän pelin viittä eri resurssia (Raha, ruoka, puu, kivi ja malmit).



Money	2
Food	5
Wood	1
Stone	1
Ore	0



Money	1
Food	3
Wood	5
Stone	1
Ore	0



Money	0
Food	0
Wood	0
Stone	8
Ore	8



Money	5
Food	10
Wood	0
Stone	0
Ore	0



Money	0
Food	-3
Wood	0
Stone	1
Ore	0

Grassland: Kaikkein yleisin laatta. Hyvä ruokalähde.

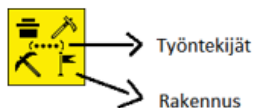
Forest: Metsälaatta, hyvä puun lähde.

Rocky Mountains: Vuoristolaatta, hyvä kiven ja malmin lähde.

Water: Vesilaatta, Todella hyvä ruokalähde ja hyvä rahalähde. Sinne mahtuu kuitenkin vain yksi rakennus.

Desert: Aavikkolaatta, Erittäin huonot resurssit sisältävä laatta, kannattaa vältellä.

Laatasta näkee mitkä rakennukset sinne on asetettu ja montako työntekijää laatalle on.



Owner:	Player 1
Buildings:	(2/4)
Mine	
Mine	
Workers:	(2/4)
BasicWorker	
BasicWorker	
Base Production:	Money: 0

Klikkaamalla laattaa saadaan näkyviin infoboxiin laatan tiedot.

Rakennukset

Pelissä on 5 eri rakennusta: Outpost, farm, mine, headquarters ja nuclearplant.



Outpost



Farm



Mine



HQ



Nuclearplant

	Hinta	Tuotto
MONEY	350	-5
FOOD	100	-2
WOOD	250	0
STONE	250	0
ORE	0	0

	Hinta	Tuotto
	50	1
	100	5
	25	0
	0	0
	0	0

	Hinta	Tuotto
	150	-1
	100	-2
	80	0
	200	0
	0	8

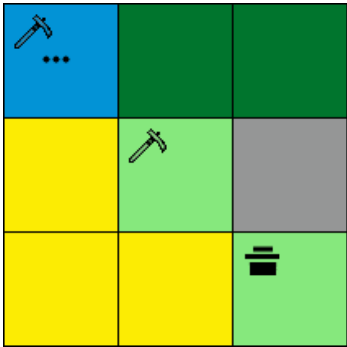
	Hinta	Tuotto
	750	10
	1000	2
	500	0
	250	0
	0	0

	Hinta	Tuotto
	1500	
	1500	
	1500	
	1500	
	0	

Outpostin rakentaessa, pelaaja valtaa aluetta 5x5 alueen ja asettaa jokaiseen tiileen soldierin. Kukin pelaaja voi rakentaa vain yhden outpostin.

Nuclearplantin rakentaessa peli loppuu ja rakentaja julistetaan pelin voittajaksi.

Molemmille pelaajille on luotu oma aloitus rakennus headquarters joka toimii pelaajan lähtöpisteenä. Pelaajan maalina on saada resursseja tarpeeksi voidakseen rakentaa ydinvoimalan voittaakseen pelin. Pelaajan kannattaa asettaa rakennuksia niin, että luo niiden avulla polun arvokkaiden laattojen luo, sen mukaan mitä resursseja he tarvitsevat. Alhaalla esimerkki pelaajan luomasta polusta water tiilen luo, joka on hyvä ruoanlähde.



Työntekijät

Pelissä on kolme erilaista työntekijää: Basic-, advanced- ja eliteworker. Eliteworker on kaikkein tehokkain mutta myös kallein palkata ja ylläpitää, kun taas basicworker on halpa palkata ja ylläpi tää mutta ei läheskään yhtä tehokas työntekijä. Alhaalla taulukko, josta näkee palkkaus maksu(ylärivi) ja ylläpito (alarivi).

BASIC		ADVANCED		ELITE	
Money	Food	Money	Food	Money	Food
10	25	25	35	50	50
1	1	2	2	3	3






Vuorosysteemi

Jos on asetettu aika vuoron vaihtumiselle, pelaaja näkee peli-ikkunan oikeassa alareunassa paljonko hänellä on aikaa, kunnes hänen vuoronsa päättyy. Jos ajaksi on valittu 0, niin vuoro päättyy vasta sitten, kun pelaaja painaa "END TURN" nappia.

Muuta

Jos pelaajan tuotanto on negatiivinen, pelaajan resurssit voivat mennä negatiiviksi, jos pelaaja löytää itsensä tällaisesta asemasta on pelaajan varsin vaikea voittaa peli.

Pelaaja ei voi poistaa rakennusta tai työntekijää, joka tekee pelistä huomattavasti vaikeamman, sillä jokainen siirto on lopullinen.

Total resources		Current production
530	MONEY 	10
650	FOOD 	16
700	WOOD 	7
750	STONE 	1
1000	ORE 	0

Pelin aikana pelaaja pystyy tarkastelemaan peli-ikkunan oikeasta yläkulmasta resurssejaan (vasemmalla) ja jokaisella vuorolla pelaajan saamat resurssit ilmoitetaan yläkulmassa oikealla.



Pelaaja voi tarttua Paten päivittäin muuttuviin tarjouksiin.

Työnjako

Projektin alkaessa, luotiin ensisijainen työnjako: toinen huolehtisi UI:sta ja koodin connectaamisesta graafisen käyttöliittymään ja toinen Pelimekaniikasta ja koodilähtöisistä ongelmista. Projektin edetessä työnjako pysy suurelta osin samankaltaisena, mutta muuttui hieman joustavammaksi, sillä joitain ongelmia oli helpompi ratkaista yhdessä, over-the-shoulder menetelmällä.

Luokka vastuujako

Tärkeimpiä luokkia ovat: dialog, mapWindow, playerBase, objecManager ja gameEventHandler.

Dialogin tarkoitus on kerätä asetusten parametrit (pelaajien nimet ja aika, kauanko pelaajalla on ennen vuoronvaihtumista) käyttäjältä ja viedä ne mapwindowille pelin käynnistyessä.

Mapwindowissa tapahtuu ui:n alustaminen ja sen muokkaaminen, workereiden ja buildingien piirtäminen sitä mukaan kun niitä lisätään graphicsceneeseen sekä signaalien vastaanottaminen käyttäjältä.

Playerbase, pelaaja olion attribuutit sisältävät tiedot pelaajan resursseista, resurssien tuotoista ja muista pelikeskeisistä arvoista.

Objectmanager, sisältää tiedot pelin tiilistä.

GameEvenHandler, täällä tapahtuu suuri osa pelinmekaniikasta, kuten pelaajien tuotannon laskeminen, pelaajan resurssien muokkaaminen ja pelaajan eteneminen kartalla.

Lisäosat

1. Pelaajan eteneminen

Pelaaja pystyy asettamaan workerin/buildingin tiilen, vain jos pelaajalla on naapuritiilessä rakennus.

2. Aikavuorosysteemi

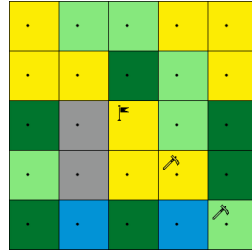
Dialogissa asetetaan kauanko vuoro kestää, vuoro vaihtuu automaattisesti kun aika loppuu. UI:ssa on counteri josta näkee, kauanko vuoro vielä kestää.

3. Uniikki rakennus Nuclearplant

Rakennus joka vaikuttaa muuhunkin kuin resurssien keräämiseen. Pelaajan rakentaessa ydinvoimalan peli loppuu ja pelaaja julistetaan voittajaksi.

4. Outpost valtaaminen

Pelaajan pystyy rakentamaan vain yhden outpostin. Outposti valtaa alueen 25:n tiilen alueen kartalta korkeintaan, ja asettaa ympäröiviin tiiliin uniikin workerin: soldierin.

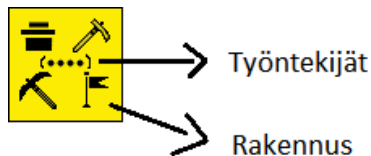


5. Uniikit laatat: Water, Erittäin hyvä ruoka ja raha lähde, mutta tilaa vain yhdelle rakennukselle.

Rocky mountains, Paras ore- ja stonelähde.

Desert, toimii esteenä; erittäin huono baseproduction

6. Rakennusten ja workereiden lisääminen ui:n kautta piirtää objectit tiileen. Tiilestä näkee, montako ja mitä rakennuksia se sisältää, grafiikat ovat itsepiirrettyjä.
7. Uniikki rakennus: mine, erityisen hyvä, jos rakennetaan rocky mountains tiilelle.



8. Uniikit työntekijät: Advanced worker, Elite Worker, ja soldier.
9. Patenkauppa (kaupankäynti); Kauppa johon luodaan satunnaisesti päivän diili. Pelaaja voi vaihtaa satunnaista resurssia toiseen satunnaiseen määrään. Diilin voi tehdä vain kerran erässä, ja se päivittyy aina vuoron vaihtuessa.
10. Maailma generoituu satunnaisesti.