* Gestione dei salvataggi attraverso SQLite. Nella schermata carica partita/nuova partita viene creata una connessione con il database. Questa connessione permette di salvare i dati di una nuova partita in base alle scelte del giocatore oppure di caricare un salvataggio mostrando i dati della partita che si sta per caricare. Il database salva/carica, in una nuova tabella, anche una stringa che riassume la partita.
* Ogni volta che si accede al menu principale, viene messa in esecuzione una delle 3 canzoni disponibili in modo randomico.
* Ad ogni bottone del gioco, e spesso anche in occasione di un determinato evento come lo spostamento di un esercito o la costruzione di un edificio, vengono riprodotti vari suoni grazie ad un mouse Listener.
* La classe Global contiene variabili globali come la lingua, il livello di volume e alcune preferenze utente. La variabile più importante in questa classe è sicuramente la ResourceBundle, una variabile che legge dal file giusto tutte le stringhe utilizzate nel gioco. Vedere in seguito per ulteriori dettagli.
* Nel pannello opzioni l’utente più impostare il volume (si/no) e la sua preferenza su che tasti usare per muovere la mappa in gioco( Mouse, frecce direzionali oppure WASD). Ogni suono che il gioco riproduce (Musica iniziale compresa) segue il livello di volume impostato dall’utente. Queste preferenze vengono salvate nelle variabili globali.
* Ogni finestra aperta dal programma ha icona e cursore personalizzati.
* Nella creazione partita è possibile scegliere fra 4 mappe. Di esse, 3 sono create da noi a priori, mentre la quarta è generata casualmente all’avvio della partita attraverso una funzione che randomicamente seleziona l’elemento da inserire (pavimentazioni incluse) e dove inserirlo, pur mantenendo una certa misura di rigore sui posizionamenti ammessi.
* Il gioco supporta completamente il sistema di localizzazione in italiano e in inglese. Ogni stringa del gioco è stata sostituita con una stringa identificativa. A seconda della lingua di sistema dell’utente, il programma, attraverso il ResourceBundle, legge dal file italiano oppure inglese (per tutte le altre lingue) e sostituisce le stringhe identificative con le strighe reali. Tutti i dialoghi e i pulsanti sono completamente tradotti.