

# Shogun spelet

## Python Spelprojektet

Spelet är turnordningsbaserat. Ordningen slumpas vid spelets start.

Man spelar en Stadsstat tillsammans med X antal datorspelare som också kontrollerar varsin stadsstat.

Spelet pågår i Y antal rundor.

I slutet av spelet väljs en vinnare. Vinnaren är den som får flest andra spelare att rösta en som vinnare.

- \* Spelets mål är att bli

- \* En city state äger ett visst landskap med vissa egenskaper.

City state Fördel:

Börja?

## **Karta / Spelbrädet**

Innehåller ett antal provinser varav en tillhör kungahuset och resten tillhör hus kontrollerade av spelare, ett parti använder sig av ett bestämt spelbräda

*Förslag på spelbräden:*

Litet: 4 spelare + kung

Stort: 8 spelare + kung

## **Parti**

En spelomgång från spelets start och spelets slut. Partiet pågår ett visst antal rundor.

*Förslag på antal rundor:*

Litet parti: 100 rundor.

Stort parti: 200 rundor.

## **Runda**

Ett parti pågår ett visst antal rundor, under en runda får varje spelare i turordningen göra ett drag. Ordningen som spelarna får agera i en runda slumpas i partiets början.

## **Spelare**

Kontrollerar ett hus, antingen en datorspelare (AI) eller en människa.

## **Provins / land**

En karta innehåller ett visst antal provinser. En provins innehåller alltid endast ett hus. En provins innehåller en civilbefolkning, en militärbefolkning, ett matförråd och mängd uppgraderingar.

## **Hus**

Det finns ett antal olika hus som kan delta i ett parti.

## **Kungahuset**

Ett speciellt hus som inte kontrolleras av någon spelare.

## **Relation**

Varje hus har en relation till alla andra hus, inklusive kungahuset. Relationen är en variabel mellan -100 och 100 där -100 är en mycket negativ relation och 100 en mycket positiv relation. De olika husen reagerar och beter sig olika beroende på deras relation till andra spelare. Relationen ser likadan ut från bådas perspektiv.

## **Mat**

En provins producerar en viss mängd mat varje runda. Den mat som produceras förbrukas av befolkningen i provinsen och det som blir över sparas i ett förråd.

*Förslag på mat formel:*  $\text{Producering} - 2 \times \text{Civilbefolkning} - 1 \times \text{Militärbefolkning}$

**Civilbefolkning**

En provins har en befolkningsmängd med civila människor, varje människa äter varje runda en viss mängd mat och producerar en viss mängd pengar.

**Militär**

En provins har också en mängd med militärer. En militär äter mindre än en civilist men producerar inga pengar.

**Pengar**

Pengar produceras av en provins befolkning och hamnar i husets skattkista. Pengarna kan huset använda varje runda till att köpas uppgraderingar i provins.

**Uppgraderingar**

En provins kan uppgraderas med byggnader och ordningsreformer.

*Förslag på uppgraderingar:*

Murar

Farmer

Fabriker

Baracker

### Möjlig militär strategi

<b>Spelets början</b>	Mat: 0 Befolkning: 20 Militär: 5 Pengar 0  Mat per runda: 30 Förökningstakt: 1 Pengar per runda: 15
<b>10 rundor</b>	Mat: 2 Befolkning: 20 Militär: 5 Pengar 0  Mat per runda: 30 Förökningstakt: Pengar per runda: 15
<b>20 rundor</b>	
<b>30 rundor</b>	
<b>40 rundor</b>	
<b>50 rundor</b>	
<b>60 rundor</b>	
<b>Spelets slut</b>	

### Möjlig influens strategi

<b>Spelets början</b>	Mat: 2 Befolkning: 20 Militär: 5 Pengar 0  Mat per runda: 30 Förökningstakt: Pengar per runda: 15
<b>10 rundor</b>	
<b>20 rundor</b>	
<b>30 rundor</b>	
<b>40 rundor</b>	
<b>50 rundor</b>	
<b>60 rundor</b>	
<b>Spelets slut</b>	

**Möjlig intern-lycko strategi - Defensiva byggnader och hög moral**

<b>Spelets början</b>	Mat: 2 Befolkning: 20 Militär: 5 Pengar 0  Mat per runda: 30 Förökningstakt: Pengar per runda: 15
<b>10 rundor</b>	
<b>20 rundor</b>	
<b>30 rundor</b>	
<b>40 rundor</b>	
<b>50 rundor</b>	
<b>60 rundor</b>	
<b>Spelets slut</b>	