

Instrukcja gry **Moje Miasto**

dostępnej na stronie www.mojemiasto.ovh



Przygotował **Marek Czopor**

Ogólne	3
Rozgrywka - zasady	3
Wstęp do świata gry	3
Zasady rozwoju miasta	4
Dostępne płytki	4
Płytki budynków	4
Płytki drogi	9
Warunki końca gry	10
Rozgrywka - interfejs użytkownika	11
Menu powitalne	11
Rejestracja i logowanie	12
Menu podstawowe	13
Tworzenie gry	13
Wyszukiwanie gry	16
Pierwsze kroki	16
Ulepszanie budynków	19
Edycja budynków	19
Koniec rozgrywki	19
Wersja mobilna	19

Ogólne

Gra powstała w ramach pracy inżynierskiej studenta **Marka Czopora** na **Politechnice Rzeszowskiej**, pod opieką promotora **dr inż. Grzegorza Hałdaśa**

Moje Miasto to strategiczno-ekonomiczna przeglądarkowa gra planszowa. Gra toczy się na bliżej nieznanym terenie. Celem gry jest stworzenie przez gracza fragmentu miasta, wykorzystując do tego celu wylosowane elementy - płytki z budynkiem lub drogą. Za położone płytki gracz otrzymuje punkty. Płytki mogą również generować dochód w postaci ducklingsów - waluty z gry.



Rozgrywka - zasady

1. Wstęp do świata gry

Przed rozpoczęciem gry gracze dołączają do wybranego stołu. Tam dokonywany jest wybór warunku zakończenia gry. Kiedy wszyscy gracze zaakceptują zasady, autor stołu może rozpocząć grę. Wtedy gracze są przenoszeni na stół z mapą terenu, na którym znajduje się płytką startową. Jeden z graczy (losowo wybrany) rozpoczyna rozgrywkę. Dostaje on płytkę, którą następnie musi umieścić na mapie. Kiedy to uczyni, następny gracz otrzymuje nową płytkę do umieszczenia na mapie.

Powyższe zasady umożliwiają rozpoczęcie zabawy, jednak gra oferuje znacznie więcej możliwości. Wszystkie mechaniki zostaną opisane w tym poradniku, jednak ich zastosowanie zależą będzie od gracza.

2. Zasady rozwoju miasta

Miasto jest budowane wspólnie przez graczy przy jednym stole. Gracze mogą ze sobą współpracować układając na przemian swoje płytki w jednym obszarze. Mogą również poprowadzić drogi w przeciwne strony i budować swoje osiedla niezależnie od siebie.


Gdy gra się rozpoczyna, losowana jest kolejność graczy. Pierwszy z nich dostaje wylosowaną płytkę. Płytką może przedstawiać zarówno fragment drogi jak i budynek, który może być umieszczony przy drodze. Miejsca, w których płytką może zostać umieszczona zostaną podświetlone gdy gracz zacznie przeciągać płytkę. Płytką może być umieszczona tylko w wyznaczonych polach, jednak to zadaniem gracza jest wybór konkretnego pola. Chaotyczne układanie płytek nie jest karane, jednak część płytek może zostać awansowana. Płytką do awansu wymaga zarówno ducklingsów jak i obecności w okolicy płytek dających konkretne korzyści. Spełnienie warunków awansu umożliwia przebudowę płytki, a ulepszona płytką daje graczowi więcej korzyści.

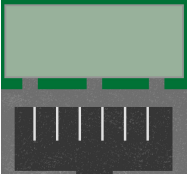
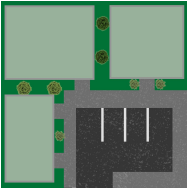


Pomyłka przy układaniu płytek również nie jest problemem, ponieważ płytki mogą być wyburzane. W miejsce wyburzonej płytki pojawia się plac budowy. Umożliwia on wybudowanie w tym miejscu dowolnego budynku, jednak ta operacja kosztować będzie gracza odpowiednią kwotę waluty z gry.


3. Dostępne płytki


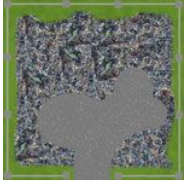
W grze znajduje się 28 różnie wyglądających płytek. Można je podzielić na 3 rodzaje:


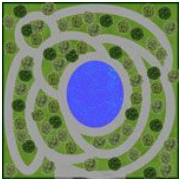

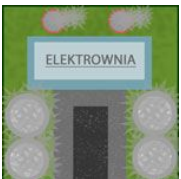
- Płytki budynków


	Nazwa	Dom jednorodzinny
	Korzyści	punkty: 10 ducklingsy: 100d ludzie: 4 w promieniu 5 pó
	Wymagane do awansu	ducklingsy: 250d sklep: 1 miejsca pracy: 2 rozrywka :2 czystość: 1
	Przebudowa	Wybudowanie:1000d Wyburzenie: 500d

	Nazwa	Blok mieszkalny (dom jednorodzinny awansowany na poziom 2)
	Korzyści	punkty: 40 ducklingsy: 400d ludzie: 20 w promieniu 7 pól
	Wymagane do awansu	ducklingsy: 1000d sklep: 5 usługi: 10 rozrywka: 3 ochrona zdrowia: 1
	Przebudowa	Wyburzenie: 500d
	Nazwa	Osiedle mieszkaniowe (dom jednorodzinny awansowany na poziom 3)
	Korzyści	punkty: 90 ducklingsy: 2000d ludzie: 100 w promieniu 9 pól
	Przebudowa	Wyburzenie: 500d
	Nazwa	Sklep osiedlowy
	Korzyści	punkty: 20 ducklingsy: 400d sklep: 1 w promieniu 3 pól
	Wymagane do awansu	ducklingsy: 1000 ludzie: 20 dobra: 1 bezpieczeństwo: 1
	Przebudowa	Wybudowanie: 5000d Wyburzenie: 2500d
	Nazwa	Market (sklep osiedlowy awansowany na poziom 2)
	Korzyści	punkty: 80 ducklingsy: 800d

		sklep: 2 w promieniu 5 pól
	Wymagane do awansu	ducklingsy: 1000 ludzie: 20 dobra: 1 bezpieczeństwo: 1
	Przebudowa	Wyburzenie: 2500d
	Nazwa	Centrum handlowe (sklep osiedlowy awansowany na poziom 3)
	Korzyści	punkty: 180 ducklingsy: 5000d sklep: 10 w promieniu 6 pól
	Przebudowa	Wyburzenie: 2500d
	Nazwa	Szkoła
	Korzyści	punkty: 100 nauka: 1 w promieniu 10 pól
	Koszty	ducklingsy: 200d
	Wymagane do awansu	ducklingsy: 20000 ludzie: 200
	Przebudowa	Wybudowanie: 10000d Wyburzenie: 5000d
	Nazwa	Uczelnia (szkoła awansowana na poziom 2)
	Korzyści	punkty: 400 nauka: 10 w promieniu 100 pól
	Koszty	ducklingsy: 10000d
	Przebudowa	Wyburzenie: 5000d

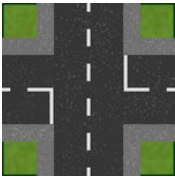
	Nazwa	Kościół
	Korzyści	punkty: 100 rozrywka: 1 w promieniu 5 pól
	Koszty	ducklingsy: 200d
	Przebudowa	Wybudowanie:20000d Wyburzenie: 10000d
	Nazwa	Fabryka
	Korzyści	punkty: 100 ducklingsy: 1000d praca: 20 w promieniu 15 pól dobra: 10 w promieniu 15 pól
	Przebudowa	Wybudowanie:20000d Wyburzenie: 10000d
	Nazwa	Remiza strażacka
	Korzyści	punkty: 100 jednostki PPOŻ: 1 w promieniu 15 pól
	Koszty	ducklingsy: 200d
	Przebudowa	Wybudowanie:100000d Wyburzenie: 50000d
	Nazwa	Wysypisko śmieci
	Korzyści	punkty: 100 czystość: 1 w promieniu 10 pól
	Koszty	ducklingsy: 100d
	Przebudowa	Wybudowanie:10000d Wyburzenie: 5000d
	Nazwa	Szpital
	Korzyści	punkty: 100 ochrona zdrowia: 1 w promieniu 10 pól

	Koszty	ducklingsy: -200
	Przebudowa	Wybudowanie:100000d Wyburzenie: 50000d
	Nazwa	Biurowiec
	Korzyści	punkty: 100 ducklingsy: 1000d praca: 20 w promieniu 15 pól usług: 10 w promieniu 15 pól
	Przebudowa	Wybudowanie:20000d Wyburzenie: 10000d
	Nazwa	Park
	Korzyści	punkty: 100 rozrywka: 1 w promieniu 10 pól
	Koszty	ducklingsy: 300d
	Przebudowa	Wybudowanie:10000d Wyburzenie: 5000d
	Nazwa	Komisariat policji
	Korzyści	punkty: 100 bezpieczeństwo: 1 w promieniu 10 pól
	Koszty	ducklingsy: 200d
	Przebudowa	Wybudowanie:100000d Wyburzenie: 50000d
	Nazwa	Elektrownia
	Korzyści	punkty: 100 energia elektryczna: 1 w promieniu 20 pól
	Koszty	ducklingsy: 400d
	Przebudowa	Wybudowanie:100000d Wyburzenie: 50000d

	Nazwa	Restauracja
	Korzyści	punkty: 100 ducklingsy: 300d usługi: 1 w promieniu 5 pól rozrywka: 1 w promieniu 5 pól
	Przebudowa	Wybudowanie: 20000d Wyburzenie: 10000d

- Płytki drogi

Wygląd	Nazwa	Koszt wybudowania	Koszt wyburzenia
	Droga prosta	2000	-
	Droga z dojazdem	2500d	1250d
	Droga z dojazdami	3000d	1500d
	Droga skrzyżowanie	3000d	1500d

	Droga skrzyżowanie	3500d	1750d
	Droga zakręt	2000d	1000

4. Warunki końca gry

W celu zapewnienia optymalnej rozgrywki, gra Moje Miasto umożliwia ustawienie jednego z następujących warunków zakończenia rozgrywki:

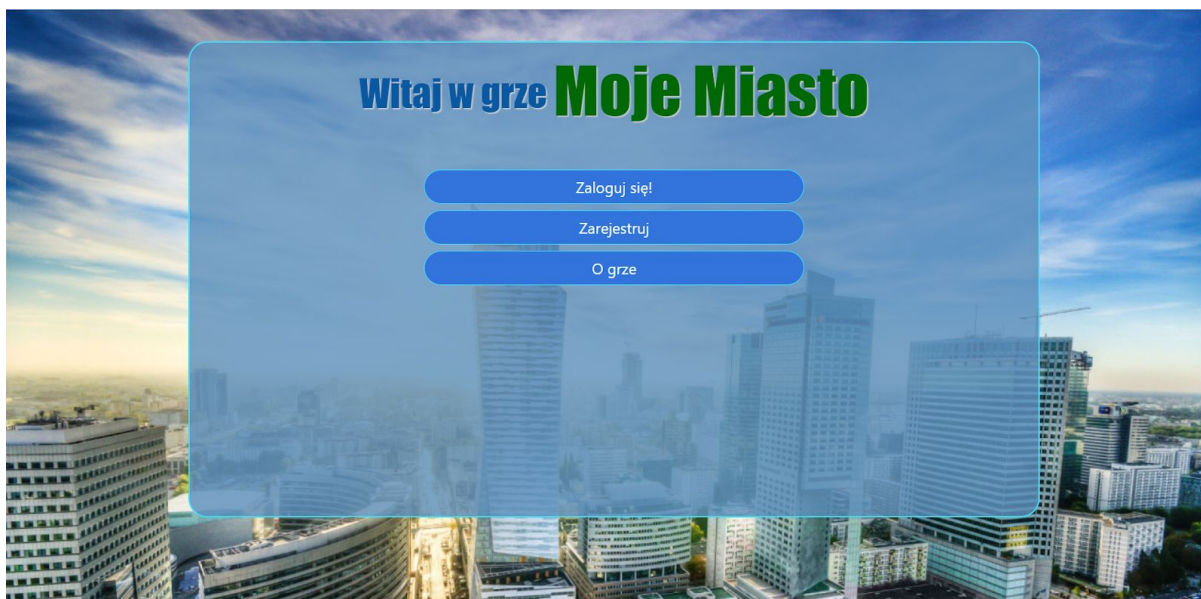
- Limit rund
- Limit czasu od chwili rozpoczęcia rozgrywki
- Limit punktów lidera rankingu punktowego
- Limit waluty na koncie lidera rankingu walutowego
- Brak limitu

Jeżeli graczom będzie się podobać rozgrywka, autor stołu ma możliwość zmiany warunku końca rozgrywki na “brak limitu” kiedy podstawowy limit zostanie osiągnięty

Rozgrywka - interfejs użytkownika

1. Menu powitalne

Po wejściu na stronę gry www.mojemiasto.ovh użytkownikowi ukazuje się ekran powitalny (rys.1.). Z tego widoku możliwy jest wybór przejścia do ekranów logowania/rejestracji, a także wyświetlenie podstawowych informacji o grze.



Rys 1. Ekran powitalny gry Moje Miasto

Widok podstawowych informacji o grze (rys 2.) Znajdują się tutaj informacje o autorze gry oraz krótki wstęp do gry.



Rys 2. Ekran podstawowych informacji o grze

2. Rejestracja i logowanie

Aby możliwe było granie w Moje Miasto, należy posiadać konto. W tym celu należy się zarejestrować, a następnie zalogować (rys 3 i 4)



The registration screen features a blue-tinted overlay on a city skyline background. The title "Zarejestruj się" is at the top. Below it are four input fields labeled "Login", "E-mail", "Hasło", and "Powtórz hasło". A blue "Zarejestruj się" button is positioned below the fields. At the bottom, a link reads "Masz już konto? Zaloguj się lub Powrót do strony głównej".

Rys 3. Ekran rejestracji



The login screen features a blue-tinted overlay on a city skyline background. The title "Zaloguj się" is at the top. Below it are two input fields labeled "Login" and "Hasło". A blue "Zaloguj się" button is positioned below the fields. At the bottom, a link reads "Nie masz jeszcze konta? Zarejestruj się lub Powrót do strony głównej".

Rys 4. Ekran logowania

3. Menu podstawowe

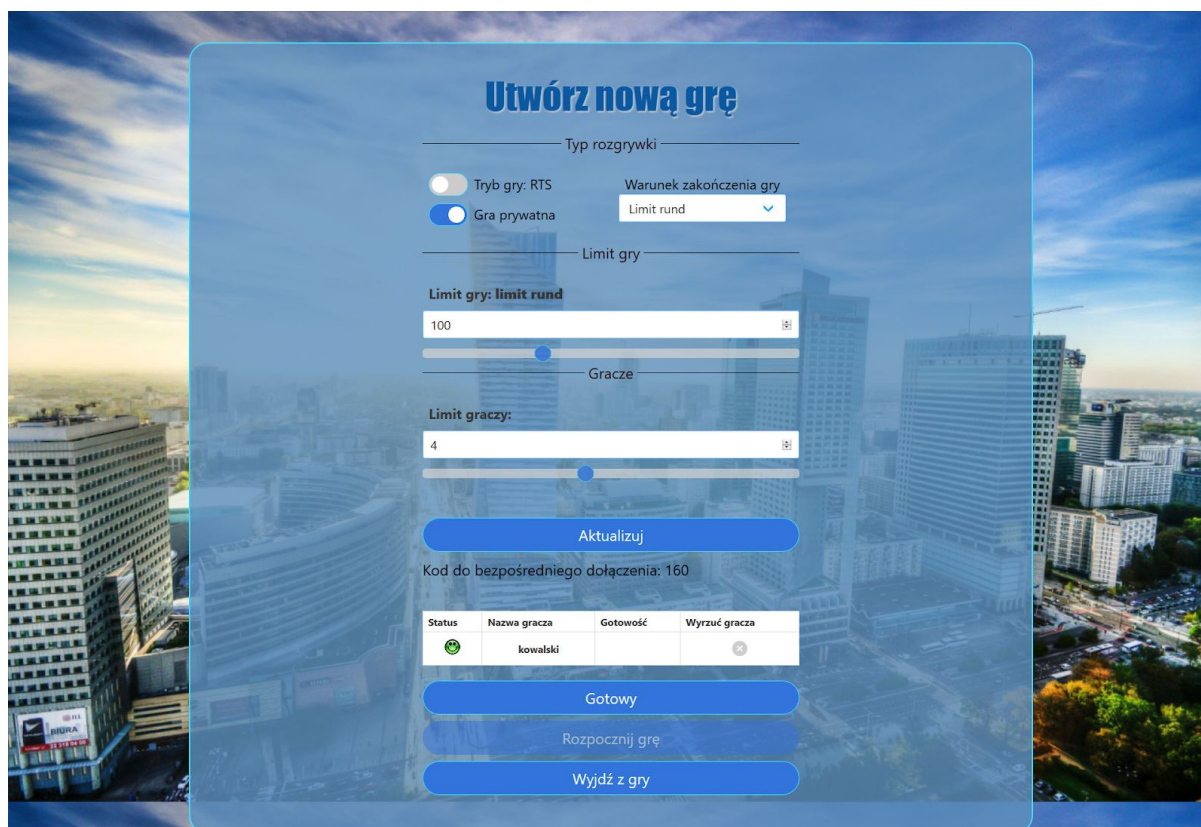
Po zalogowaniu oczom użytkownika ukazuje się menu podstawowe (rys 5.). Z poziomu tego menu możliwe jest przejście do widoków wyszukiwania/tworzenia gry. Możliwe jest również wyświetlenie tego poradnika oraz wylogowanie się



Rys 5. Ekran menu podstawowego gry

4. Tworzenie gry

Użytkownik który chce założyć stół do gry może z poziomu menu podstawowego wybrać "Utwórz grę" - jeżeli chce założyć stół dla grania z innymi użytkownikami (rys 6.), może też wybrać opcję "Graj sam" (rys 8.).



Rys 6. Widok tworzenia stołu dla wielu graczy

Gra domyślnie jest prywatna. Oznacza to, że nie jest widoczna na liście stołów wyszukiwarki gier. Również domyślnym trybem gry jest gra turowa - następny gracz otrzymuje możliwość położenia płytki dopiero, gdy poprzedni gracz wykonał swój ruch. Drugi tryb gry: RTS umożliwia wszystkim graczom kłaść płytki w dowolnym czasie, a nowe płytki losowane są dla wszystkich graczy w tej samej chwili.

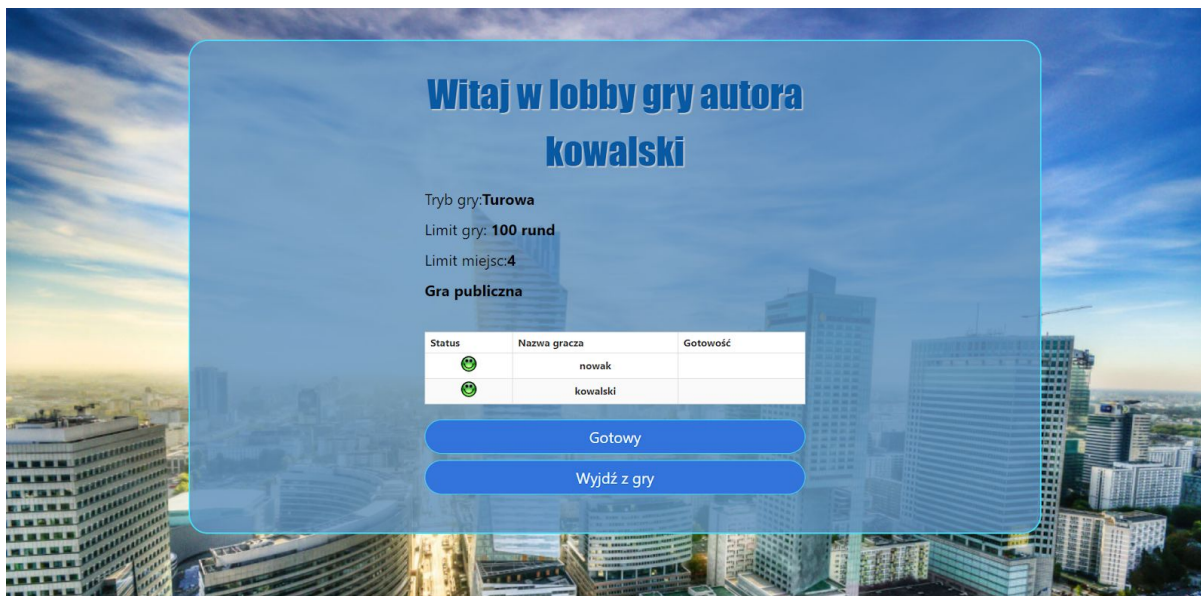
W pierwszej sekcji można również wybrać warunek zakończenia gry. W zależności od wybranego warunku, w drugiej sekcji możliwe jest doprecyzowanie progu, po którym gra się zakończy.

Trzecia sekcja umożliwia zmianę liczby miejsc w pokoju. Oznacza ona ile graczy może dołączyć do tego stołu.

UWAGA! parametry gry zapiszą się dopiero po naciśnięciu przycisku Aktualizuj.

Poniżej przycisku Aktualizuj znajduje się numer, za pomocą którego znajomi użytkownicy mogą dołączyć do tworzonego stołu. Dołączenie w ten sposób możliwe jest nawet, gdy stół jest prywatny.

Na widoku gracza, który dołącza do stołu (rys 7.) widać aktualną konfigurację stołu.

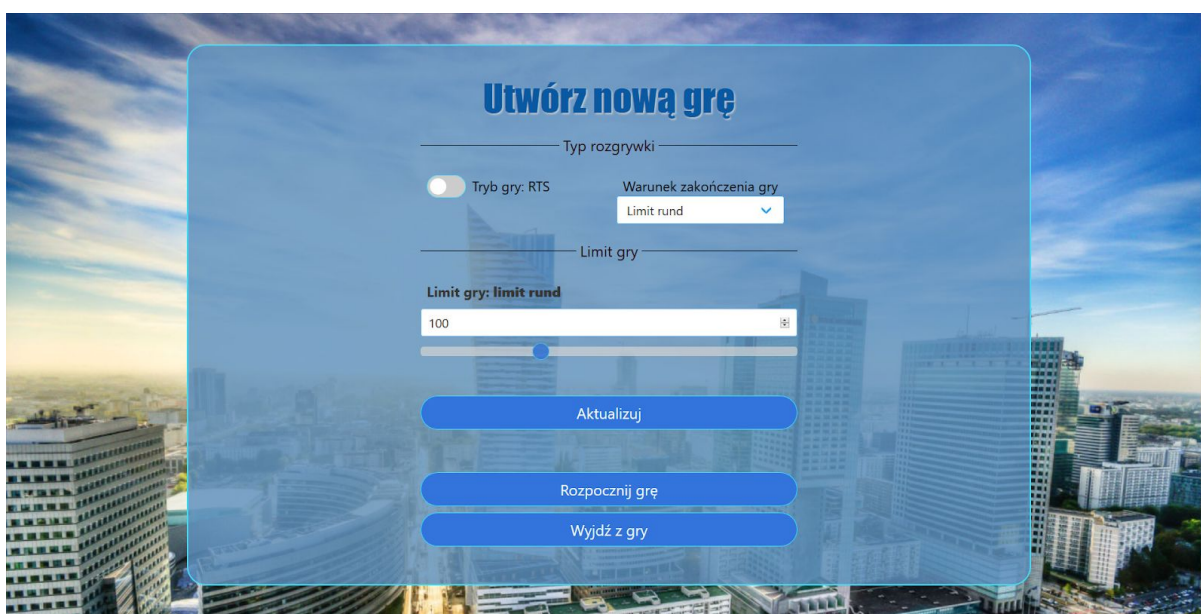


Rys 7. Widok stołu dla gracza - nie autora

Następnym elementem jest tabela z graczami, którzy dołączyli do stołu. Widać na niej nazwę gracza, jego status oraz gotowość. Dodatkowo autor stołu ma możliwość wypraszania graczy ze stołu.

Każdy z graczy musi potwierdzić gotowość odpowiednim przyciskiem, dopiero wtedy autor będzie mógł rozpocząć grę.

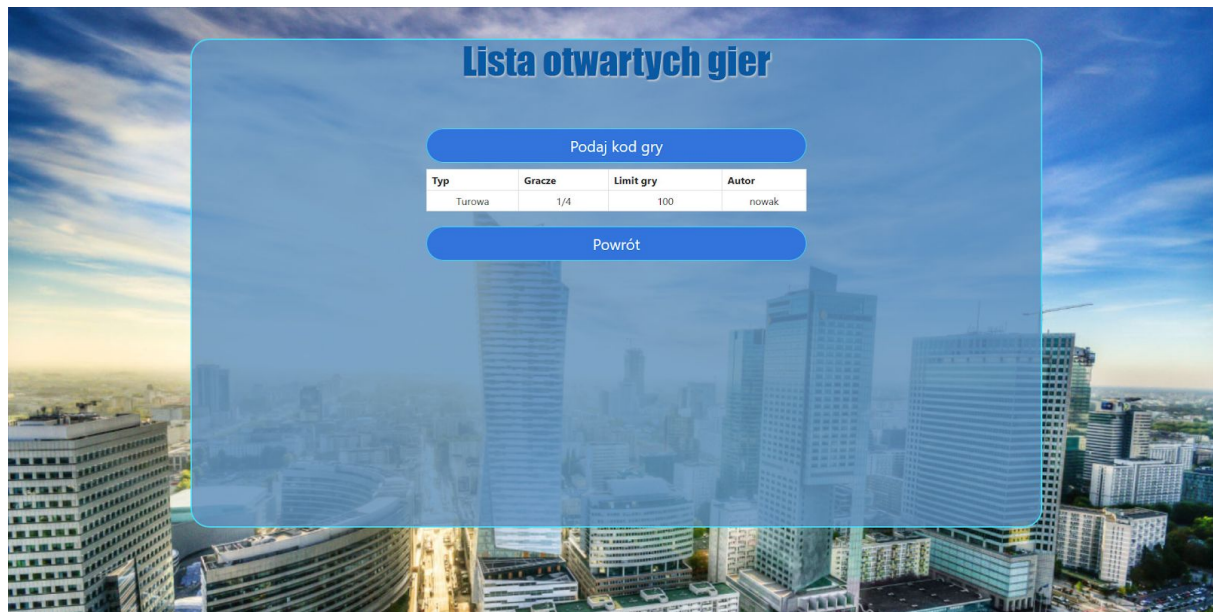
Tworzenie gry jednoosobowej przypomina poprzedni widok, jednak nikt do użytkownika dołączyć nie może.



Rys 8. Widok tworzenia stołu dla gry w pojedynkę

5. Wyszukiwanie gry

Użytkownik może dołączyć do stołów założonych przez innych użytkowników. Widok ekranu wyszukiwania widoczny jest na rys 9.

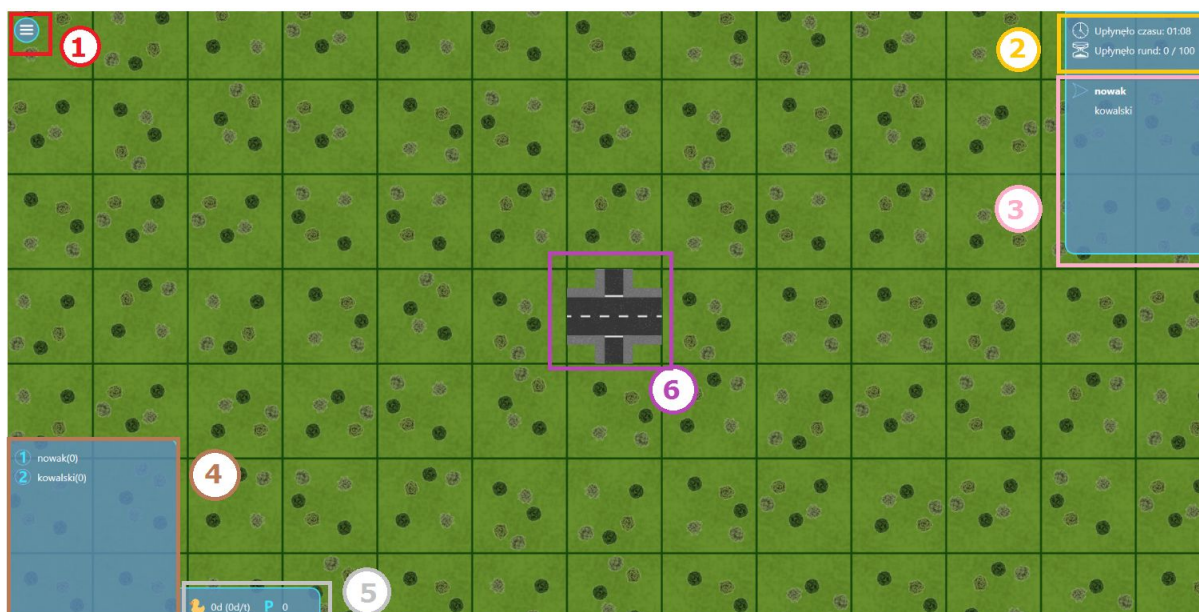


Rys 9. Widok wyszukiwarki stołów

Na powyższym widoku nad tabelą znajduje się przycisk bezpośredniego dołączania. Po jego kliknięciu wyświetlane jest pole do podania kodu gry. Po zatwierdzeniu użytkownik jest dodawany bezpośrednio do danego stołu.

6. Pierwsze kroki

Po rozpoczęciu rozgrywki graczom ukazuje się widok jak na rys 10. z wyjątkiem gracza który rozpoczyna. Temu graczowi dodatkowo wyświetla się nowa płytki, którą powinien umieścić w wybranym miejscu na planszy (rys 11 i 12)..



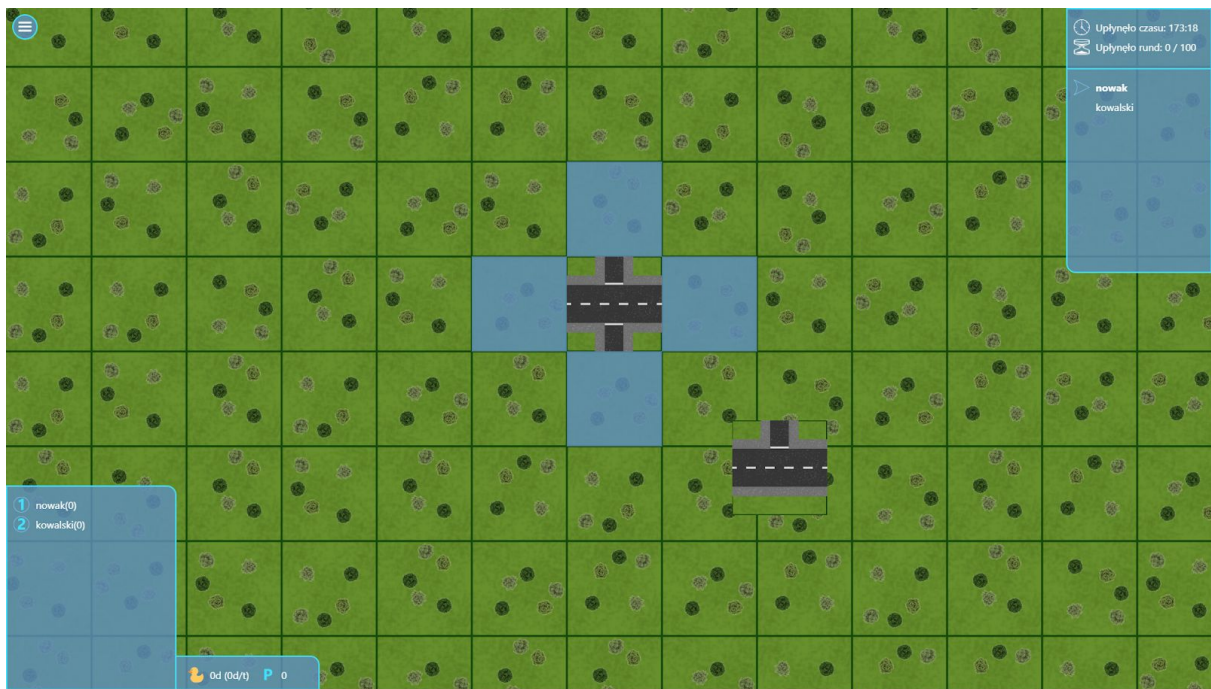
Rys 10. Widok gry z początkową płytką oraz oznaczeniami

Na rys 10. dodatkowo zostały zaznaczone obszary:

1. przycisk menu
- 2.



Rys 11. Widok gry z nową płytką



Rys 12. Widok gry z po przeciągnięciu nowej płytki

Gdy płytka znajdzie się na poprawnym miejscu, w prawym dolnym rogu ekranu ukaże się przycisk potwierdzenia (rys 13). Po jego naciśnięciu pozycja nowej płytki zostanie zapisana i przekazana pozostałym graczom. W tej samej chwili następny w kolejności gracz otrzyma nową płytkę, którą w taki sam sposób będzie miał położyć na planszy.



Rys 13. Widok gry z widocznym przyciskiem zatwierdzenia płytki

Dodatkowo po zatwierdzeniu nowa płytka jest na moment podświetlona, aby każdy gracz mógł zobaczyć która płytka została dodana / edytowana, przykład widać na rys 14.



Rys 134 Widok gry z widocznym podświetleniem nowej płytki

7. Ulepszanie budynków
8. Edycja budynków
9. Koniec rozgrywki
10. Wersja mobilna