

Tacticulous - pelin käyttöohjeet

Kun käynnistät pelin (`java -jar tacticulous-1.0-snapshot-shaded.jar`), eteesi ilmestyy toivottavasti pelin aloitusvalikko.

- Pelaajakohtaisesti:
 - Tekoäly päälle/pois. (**Toggle Player1/2 AI**)
 - Tekoälyn tyyppi. (**Aggressive/Defensive/Neutral/Weird**)
 - Kuinka monta vuoroa tekoäly simuloi päättäessään, mitä tekee seuraavaksi. (**Simulated turns: 1-5**)
 - Varoitus: käytännössä 3 tai isompi on käyttökelvottoman hidas, ellei yksiköitä per pelaaja ole todella vähän. 2 toimii kohtalaisesti, jos yksiköitä on korkeintaan kymmenkunta.
- Pelityypin valinta (**Select game type**):
 - Tapa kaikki (**Kill everything**) tarkoittaa juuri mitä sanoo.
 - Tapa johtaja-pelityypissä (**Kill leader**) molemmilla pelaajilla on ylimääräinen, tehokas johtajayksikkö (**Commander**), jonka menettäminen tietää voittoa vastapelaajalle.
- Kartan valinta (**Select map**):
 - Pieni (**Small**) kartta on kooltaan 8 * 8, keskikokoinen (**Medium**) 14 * 14 ja suuri (**Large**) 20 * 20 ruutua. **Huegermousser** on käytännössä läppä, kooltaan älytön 100 * 100.
 - Tasaisen (**Smooth**) maaston liikkumiskustannus on välillä 1-2. Epätasaisen (**Rough**) taas 1-4.
- Yksiköiden valinta:
 - Vasemmalta valitaan, kumman pelaajan yksiköjä valitaan.
 - Oikealla on lista eri yksikkötyypeistä.
 - Kun listasta valitsee jonkin yksikkötyypin, lisää- ja poista- (**Add unit, Remove unit**) napit lisäävät tai poistavat kyseistä yksikköä pelaajalle.
 - Yksikkölistan alapuolella on toinen lista, josta näkee, kuinka monta ja minkä tyyppisiä yksiköitä pelaajalla on.
 - Jos pelaajan tekoäly on päällä, **AI unit pick**-nappi käskää tekoälyä valitsemaan itse yksikkönsä. Jos yksiköitä oli jo valittuna, ne poistetaan ennen tekoälyn omia valintoja.
 - Yksiköiden maksimimäärä on rajoitettu karttakoon mukaan.
- Aloita peli (**Start game**)- nappi on pois päältä, jos jommalla kummalla pelaajalla ei ole lainkaan yksiköitä.
 - Nappi voi myös mennä pois päältä, jos yksiköiden valinnan jälkeen valitaan pienempi karttakoko. Tällöin tulee poistaa ylimääräisiä yksiköitä.
- Pika-aloitus-nappi (**Quick start**) aloittaa pelin ennalta määrätyillä yksiköillä. Pelaajien itse tekemillä yksikön valinnoilla ei tällöin ole mitään vaikutusta peliin.

Pelin alkamisen jälkeen käyttöliittymä vaihtuu itse peliin.

- Pelinäköymä:
 - Ikkunan kokoa voi skaalata melko vapaasti.
 - Vasemmalla ylhäällä on karttanäkymä.
 - Oikealla yläkulmassa on paluu päävalikkoon-nappi (**Quit to game startup menu**), joka lopettaa pelin ja palaa aloitusvalikkoon.
 - Peliasetukset resetoituvat näin toimiessa.
 - Oikealla ylhäällä näkyvät tällä hetkellä valitun yksikön tiedot.
 - Oikealla keskellä puolestaan näkyy tällä hetkellä mahdollisesti valitun ruudun maaston vaikeus sekä siinä mahdollisesti olevan yksikön tiedot.
 - Oikealla alhaalla on loki, josta näkee aiempia pelitapahtumia.
 - Vasemmalla alhaalla on komentopalkki.

Peli koostuu kierroksista (**Round**). Jokaisella kierroksella pelaajilla on vuoronperään vuoro (**Turn**), jonka aikana he voivat käskyttää yhtä vapaavalintaista yksikköä jollakin tavalla. Jokainen yksikkö voi jokaisella kierroksella:

- Liikkua kerran.
- Hyökätä kerran.
- Viivyttää vuoroaan kerran, jos yksikkö ei ole jo liikkunut ja hyökännyt.

Komentopalkki ja pelin pelaaminen:

- Komennot vaihtelevat sen mukaan, onko pelaaja tekoälyn komennossa vai ei ja mitä valittu yksikkö voi tehdä.
- Ruudut, joissa on pieni vihreä neliö, ovat ruutuja, joihin tällä hetkellä aktiivinen yksikkö voi liikkua tällä vuorolla.
- Klikkaamalla karttaruutua voi valita kohderuudun. Tällöin oikealla keskellä olevaan tekstialueeseen ilmestyy tietoa ruudusta.
- Kohderuudun pitää olla valittuna, jotta **Attack** ja **Move**-komennot voivat olla käytössä.
 - **Previous unit** ja **Next unit**-napit käyvät läpi niitä vuorossa olevan pelaajan yksiköitä, joilla on vielä käyttämättä joko **Move** tai **Attack** tai molemmat.
 - **Move**-napista yksikkö liikkuu valittuun ruutuun.
 - **Attack**-napista yksikkö hyökkää valittuun ruutuun, jos siinä on myös yksikkö. Myös omien yksiköiden kimppuun voi hyökätä, mutta yksikkö ei voi ampua itseään.
 - **Delay turn**-napista yksikkö siirtää jäljellä olevia toimintojaan myöhemmäksi. Yksikkö voi viivyttää vain kerran kierroksessa.
 - Tämä voi olla hyödyllistä esimerkiksi jos yksikkö liikkuu mutta tällä hetkellä kantamassa ei ole ketään.
 - **End turn**-napin painamisen jälkeen yksikkö ei enää tällä vuorolla kykene tekemään mitään.

- Jos pelaaja on tekoäly, komentopalkissa on vain kaksi nappia.
 - **Take turn**-napista tekoäly pelaa yhden vuoron.
 - **Auto turn**-napista tekoäly pelaa kaikki vuoronsa automaattisesti vastaisuudessa.
 - **Bugi:** joskus Auto turn ei toimi ja tietokone ei pelaa vuoroaan. **Auto turnin** tai **Take turnin** painaminen jatkaa peliä normaalisti.
 - Tämä tapahtui tyyliin yhdessä pelissä pari kertaa ja jota en onnistunut toistamaan. Argh.
- Jos molemmat pelaajat ovat tekoälyn komennossa ja Auto turnin laittaa molemmilla päälle, peli pelaa itseään loppuun saakka.
 - Lisäksi peli ei vastaa komentoihin, jos tekoäly pelaa itseään vastaan.
 - Tämä on ominaisuus, ei bugi. *All hail our AI masters.*
- Myös kaksoisklikkaamalla karttaa voi komentaa yksiköitä:
 - **Attack:** Jos kohderuudussa on vihollisyksikkö ja aktiivinen yksikkö voisi hyökätä, kaksoisklikkaus hyökkää.
 - **Select unit:** Jos kohderuudussa on oma yksikkö, joka voi vielä toimia tällä kierroksella ja tällä hetkellä valittu yksikkö ei ole vielä tällä vuorolla tehnyt mitään, kaksoisklikatusta yksiköstä tulee aktiivinen yksikkö.
 - **Move:** Jos kohderuutuun liikkuminen on muuten mahdollista, yksikkö liikkuu siihen.

Peli loppuu, kun jomman kumman pelaajan kaikki yksiköt ovat tuhoutuneet tai tapa johtaja-pelityypissä jomman kumman pelaajan johtajayksikkö kuolee.