

Steinnriki

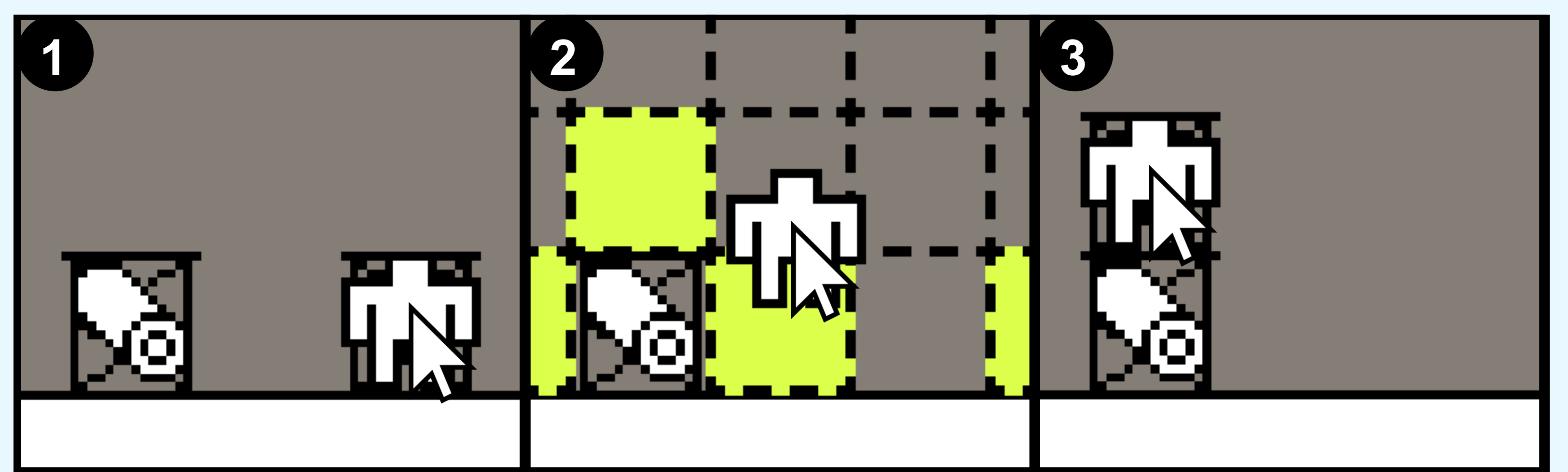
2D vertikaalne linnaehituse mäng



„Steinnriki“ on bakalaureuse lõputöö tulemusena valminud 2D vertikaalne linnaehitismäng. Mängija eesmärk on ehitada linna paigutades ehitisi strateegiliselt virna. Ehitamiseks vajalikke ressursse ja inimesi saab ringi lohistada. Mängija peab haldama ressursse ja ehitama ehitisi, et iga päeva lõpuks täita inimeste vajadused, sest vastasel juhul lahkuvad nad linnast.

Ressursside haldamine lohistamisega

„Steinnriki“ üks peamisi mängumehaanikaid on ressursside, sealhulgas inimeste, lohistamine. Erinevalt traditsioonilistest linnaehitismängudest, kus ressursid on sageli abstraktsed ja automaatselt hallatavad, pakub „Steinnriki“ praktilisemat lähenemist. Mängija peab füüsiliselt lohistama ressursse ja paigutama neid vajalikele asukohtadele. Näiteks tuleb ehitusplatsile lohistada ehitusmaterjalid või viia inimesi tehasesse, et toota uusi ressursse.

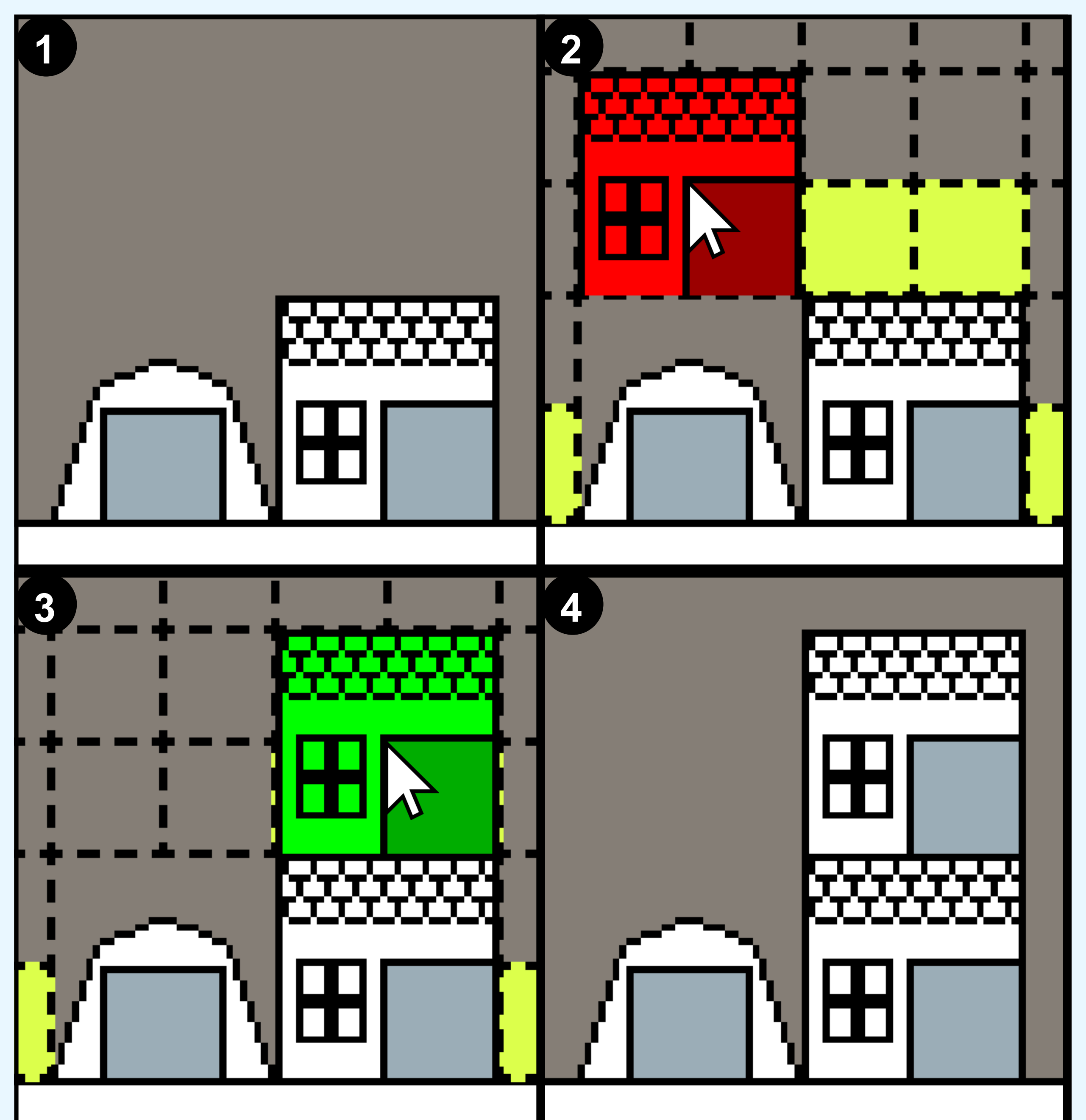


Ehitiste virnastamine

„Steinnriki“ teine oluline mängumehaanika on ehitiste virnastamine. Mängus on kahte tüüpi ehitisi: virnastatavad ja mitte virnastatavad. Virnastatavate ehitiste peale saab ehitada teisi hooneid, mis võimaldab mängijal oma linna vertikaalselt laiendada. Mittevirnastatavate ehitiste peale ei saa midagi ehitada. Lisaks saab valmis ehitisi lammutada, kuid ainult siis, kui nende peal pole teisi hooneid.

Rakendamine ja testimine

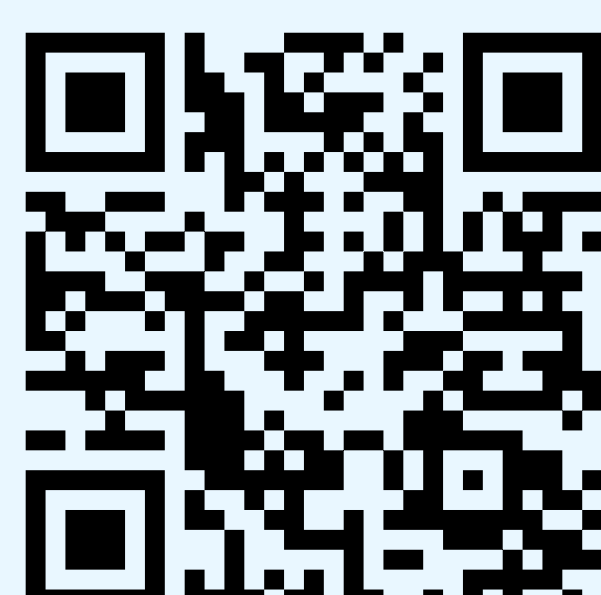
„Steinnriki“ arendati kasutades Unity mängumootorit ning visuaalid loodi tarkvaraga LibreSprite. Mängu testiti, et hinnata, kas see suudab pakkuda oodatud kogemust. Testimise tulemused näitasid, et „Steinnriki“ on kaasahaarav linnaehituse mäng, kuid ilmnes ka mõningaid probleemseid aspekte. Edasised sammud hõlmavad mängu täiustamist, võttes arvesse testijate tagasisidet.



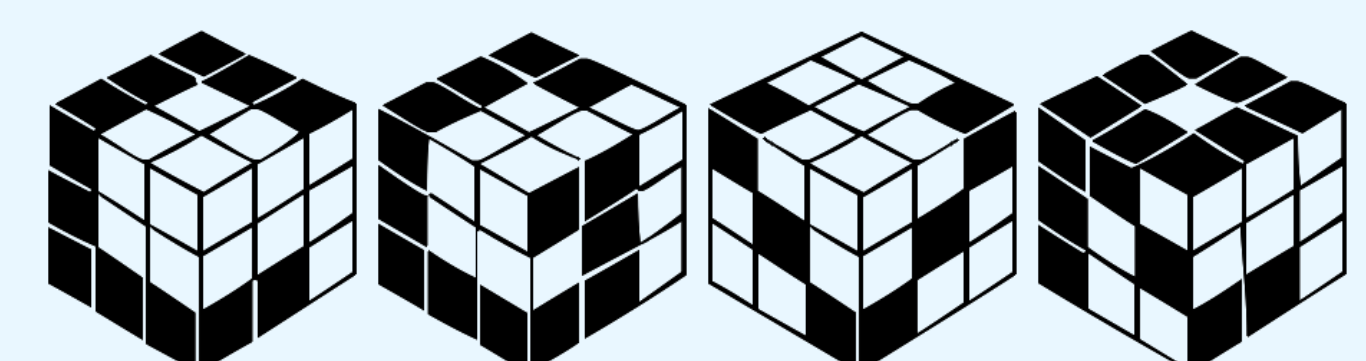
Link lõputööle



Mängu demo



Karm Koduvere
Informaatika õppekava
3. aasta BSc tudeng
Arvutiteaduse instituut
Juhendaja: Daniel Nael, MSc



UNIVERSITY OF TARTU

Institute of Computer Science

1632