

FEVERED WORLD

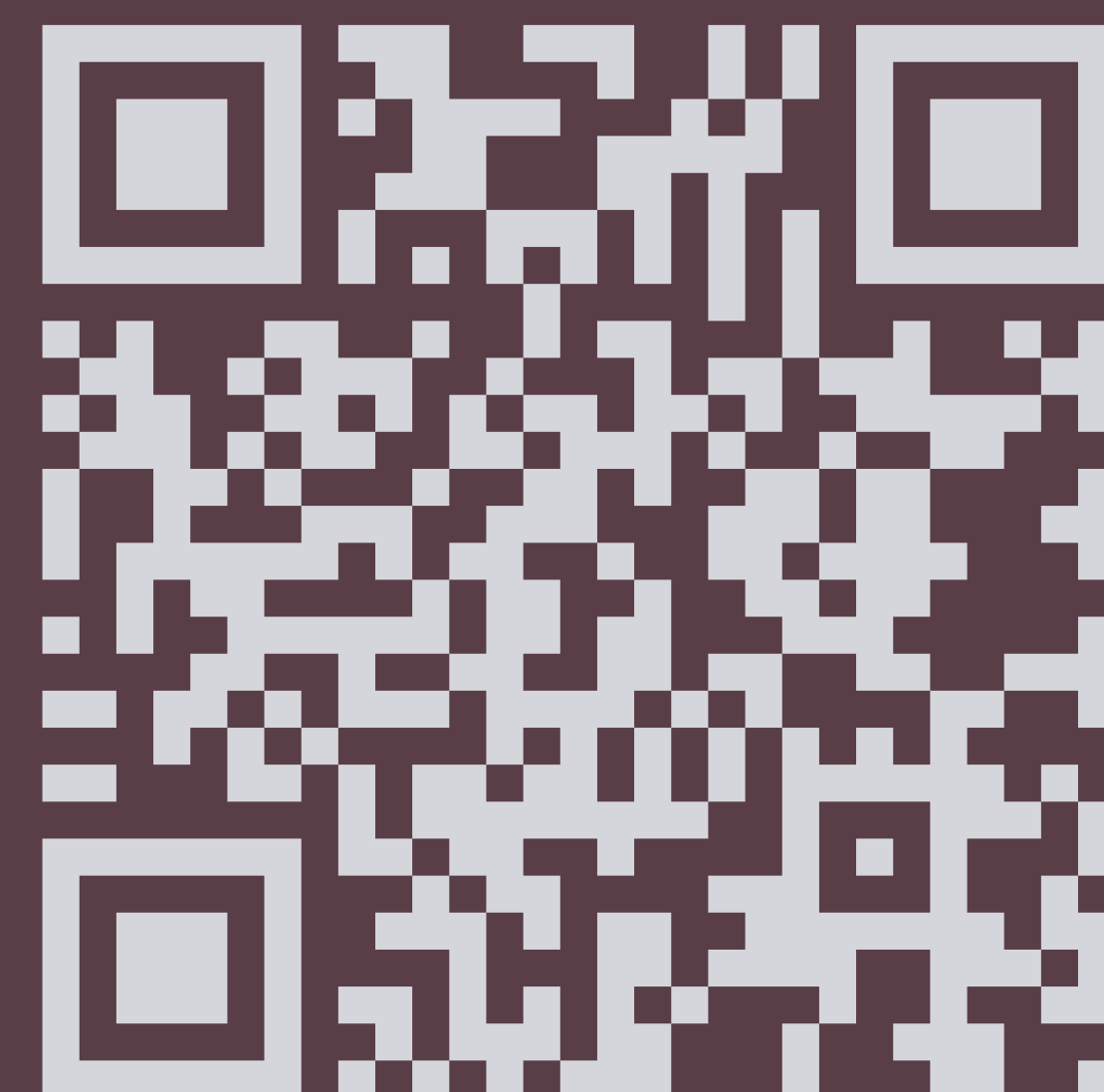
„Fevered World” on ehitus- ja haldusmäng elavas maailmas.

Mängija ning tema vastased mängivad samal ajal, samade tööriistadega ja eesmärkidega. Kogutakse ressursse ning ehitatakse asula, kus inimestel on hea elada - kui üldse õnnestub ellu jääda.

Elav maailm on disainitud tekitama koosolemise ning võistlemise kohaseid emotsioone. Mängu inspireerisid eelkõige varem ilmunud „Dwarf Fortress”, „RimWorld” ja „OpenTTD”.

Uuri juurde
GitHubi
repost:

github.com/a-m-muru/tgame



faction: Rohukor 😊 45% [-41%] population: 74 (69 homeless, 69 employed) food: 8 (71 eaten/day) silver: 264 sea (21, 8) military: 2 23:31 03/01



1. Turul toimub kaubavahetus.
 2. Naabritega võib olla vaja sõdida.
 3. Töölisi tuleb hoonetesse majutada.
 4. Ressursse korjatakse objektidelt.
- Ehitised loovad toitu, materjale, sõjalist jõudu.

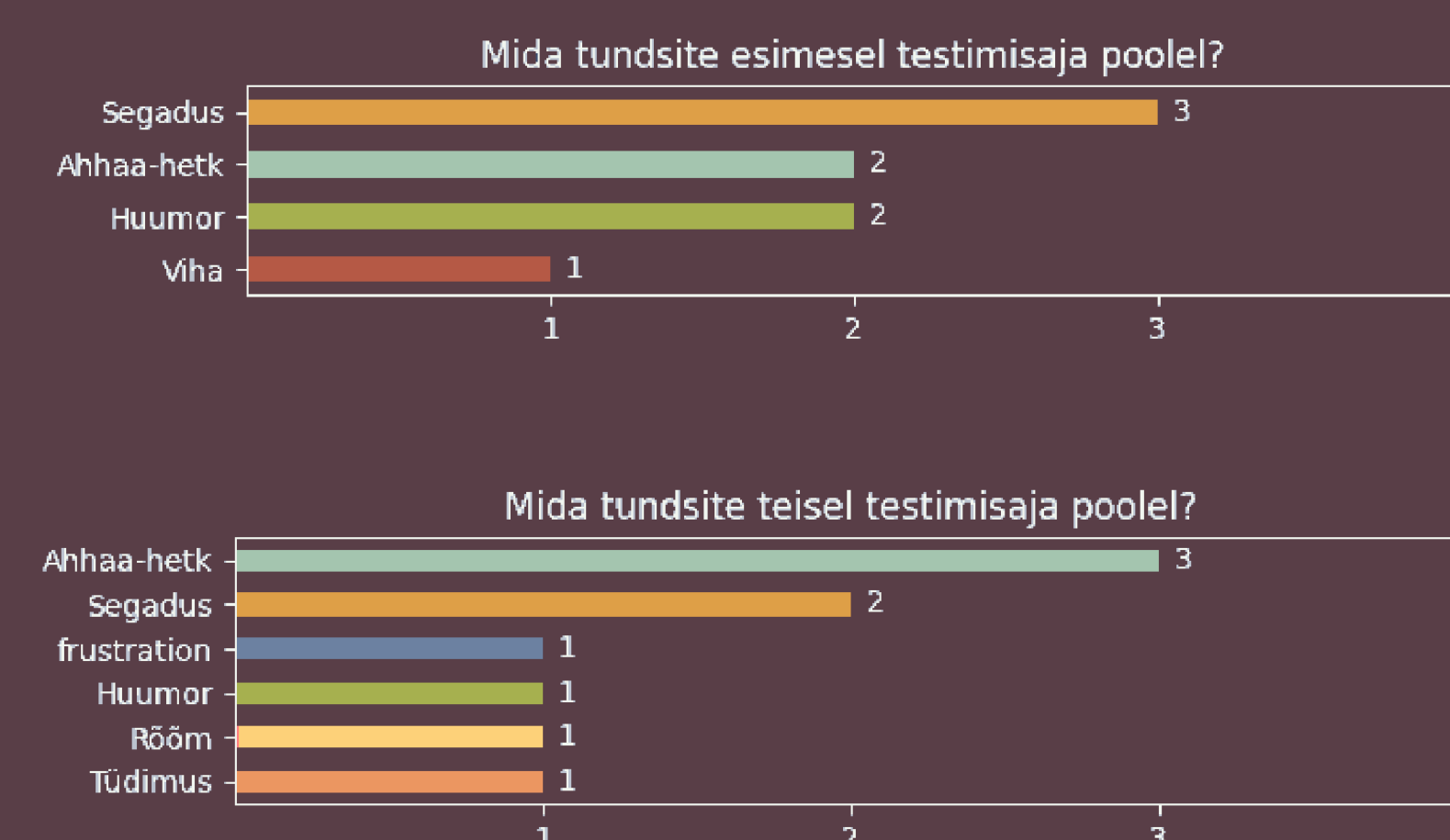
The tower has been constructed. X
(Press the X to dismiss these.) X
(But pay attention, too.) X
Your neighbors are coming alive. X

Maailmad „Fevered Worldis” on protseduuriliselt genereeritud - igal mängukorral luuakse uus.

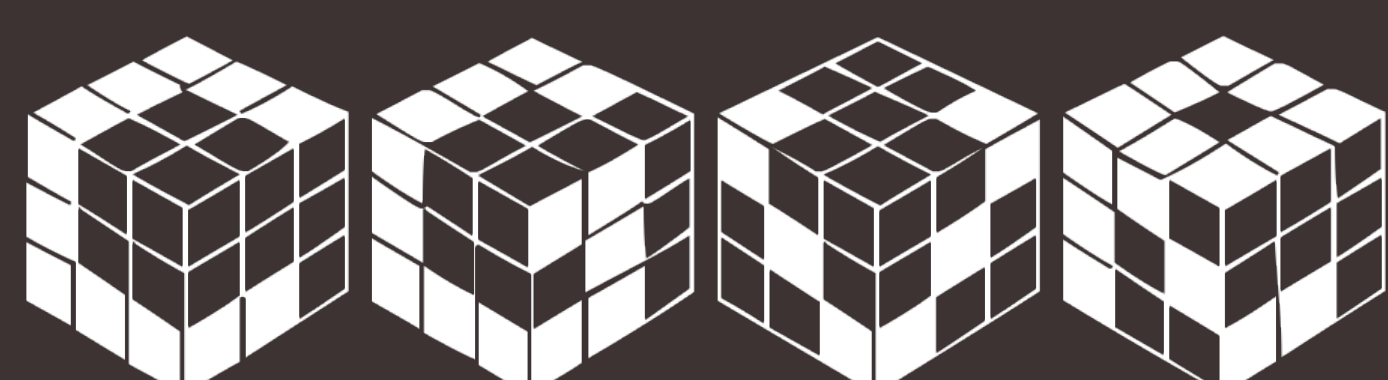
Mängija vastaste AI leiab kasulikkuse teooria põhimõtete abil endale kasulikud järgmised sammud - igaüks on enda eest väljas.

Mäng on loodud Godot' mängumootoriga ning kirjutatud keeles C#.

Mängu testinud seitse inimest leidsid kasutatavuse probleeme ning pakkusid soovitusi mängu parendamiseks. Mängu saab tulevikus edasi arendada. Lõputöö käigus on selleks valminud hea algus.



TARTU ÜLIKOOL
arvutiteaduse instituut



Aksel Martin Muru
Informaatika bakalaureuse 3. aasta, 2026
Juhendaja Daniel Nael, MSc