

KORONA MASTER

Pelin viralliset säännöt, ohjekirja ja taktiikat
Official Game Rules, User Manual & Tactics

FI OSA 1: SUOMENKIELINEN OPAS

Säännöt, fysiikkamoottori & taktiikat

GB PART 2: ENGLISH MANUAL

Official carrom rules, controls & pro tips



Realistinen 2D-fysiikka

Tarkat kimpoamiset puulaidoista, kiekon ja strikerin massakeskipisteen törmäyslaskenta ja aito kitka.



Fiksu tekoäly (AI)

Laskee parhaat pussituslinjat ja vallin kautta tapahtuvat kimpoamiset sekä suorittaa strategisia siirtoja.



Paikallinen kaksinpeli

Nauti perinteisestä pelitunnelmasta ystävän kanssa vuorotellen samalta ruudulta.



Dynaaminen tähtäys

Dynaaminen tähtäysviiva ja sääntöjen mukainen 45° lyöntisektori tekevät pelaamisesta sujuvaa.

OSA 1: SUOMENKIELINEN KÄYTTÖOHJE JA SÄÄNNÖT

Kattava opas koronan perinteisiin sääntöihin, peliohjaimiin ja pelitaktiikoihin.

1. Johdanto ja historia

Korona (tunnetaan kansainvälisesti myös carrom- tai novuss-sukuisena pöytäpelinä) on Suomessa erittäin suosittu ja pitkät perinteet omaava taitopeli. Peliä pelataan neliönmuotoisella, sileällä puulaudalla, jonka neljässä kulmassa on pussit. Pelin tavoitteena on pussittaa omat kohdekiekot käyttämällä suurempaa lyöntikiekkoa eli *strikeria*.

Korona Master Windowsille herättää tämän klassikon eloon modernilla tietokoneella. Se yhdistää tarkan fyysikaalisen simuloinnin, sujuvan hiiriohjauksen ja aidot säännöt luoden luontevan ja nautittavan pelikokemuksen niin yksin kuin yhdessä pelattuna.

2. Järjestelmävaatimukset ja asennus

- **Käyttöjärjestelmä:** Windows 10 (64-bit) tai Windows 11.
- **Suoritin:** Intel Core i3 / AMD Ryzen tai uudempi.
- **Keskusmuisti:** Vähintään 4 Gt RAM.
- **Näyttö:** Vähintään 1280×720 resoluutio (suositus Full HD 1920×1080 tai suurempi).
- **Asennus:** Aja Korona-Setup.exe ja seuraa ohjeita. Vaihtoehtoisesti pura siirrettävä Korona-Windows.zip haluamaasi kansioon ja käynnistä Korona.exe. Ohjelma ei vaadi erillisen .NET-ajonaikaisen asennusta, sillä se on itsenäinen paketti.

3. Pelitilat

Yksinpeli vs Tekoäly (AI)

Yksinpelitilassa pelaat **Punaisten** joukkuetta vastaan koneen ohjaamaa **Keltaista** tekoälyä. Tekoäly analysoi pelilaudan tilannetta matemaattisesti, etsii suoria ja kulmavallien kautta kulkevia linjoja taskuihin ja valitsee parhaan mahdollisen lyöntiaseman. Tekoälyssä on myös inhimillinen hajonnan mallinnus, joten jokainen peli on erilainen ja jännittävä.

Paikallinen kaksinpeli (2 Players)

Pelaa kaveria vastaan samalla näytöllä. Pelaajat lyövät vuorotellen omalta perusviivaltaan: Pelaaja 1 (Punainen) laudan alareunasta ja Pelaaja 2 (Keltainen) laudan yläreunasta.

4. Koronalaudan rakenne ja välineet

- **Pelilauta:** 800×800 pisteen mittasuhteinen lakattu puupinta, jota ympäröivät kimmoiset vallit.
- **Pussit (4 kpl):** Jokaisessa kulmassa sijaitseva pussi, jonne kiekot putoavat.

- **Keskirengas:** Halkaisijaltaan 240 pisteen ympyrä, jonka sisälle peliin kuuluvat 16 pelikiekkoa (8 punaista ja 8 keltaista) asetetaan pelin alussa.
- **Perusviivat (Baseline):**
 - *Punaisen viiva:* Laudan alaosassa (Y = 700).
 - *Keltaisen viiva:* Laudan yläosassa (Y = 100).
- **Striker (Lyöntikiekko):** Suurempi valkoinen kiekko, jolla tähdätään ja lyödään omia kohdenappuloita.

5. Viralliset pelisäännöt

Pelin tavoite

Pelaajan tavoitteena on pussittaa kaikki vastustajansa väriset kiekot (Punainen pussittaa Keltaiset nappulat ja Keltainen Punaiset) ennen vastustajaa.

Lyönnin suorittaminen ja 45° lyöntisektori

1. Vuorossa oleva pelaaja asettaa strikerin omalle perusviivalleen mihin tahansa kohtaan viivan pituudella.
2. Strikeria saa lyödä vain **eteenpäin** kohti vastustajan päätyä. Sallittu lyöntikulma on enintään **45 astetta** eteenpäin suuntautuvasta kohtisuorasta linjasta vasemmalle tai oikealle. Taaksepäin tai jyrkästi sivulle lyöminen on sääntöjen vastainen virhe.
3. Hiirellä tähdättäessä peli piirtää vihreän tähtäysviivan, kun suunta on sallitussa sektorissa, ja punaisen, jos kulma ylittää 45 astetta.

Pussitus ja lisälyönti

- Jos pelaaja onnistuu laillisella lyönnillä pussittamaan yhden tai useamman kohdekiekkoa, hän **ansaitsee välittömästi uuden lyöntivuoron**.
- Lisälyöntejä saa niin kauan kuin pussituksia syntyy ilman virheitä.
- Jos pussitusta ei tapahdu ja kaikki kiekot pysähtyvät, vuoro siirtyy vastustajalle.

Virheet (Foul) ja rangaistukset

- **Oman nappulan pussitus:** Jos lyönnin seurauksena pussiin menee oma nappula, kyseessä on virhe ja vuoro päättyy heti.
- **Strikerin pussitus:** Jos lyöntikiekko putoaa pussiin, vuoro siirtyy välittömästi vastustajalle.

6. Ohjaus ja pelaaminen

Toiminto	Hiiren / Näppäimistön komento	Kuvaus
Aseta Striker	Klikkaa perusviivaa	Siirtää strikerin haluamaasi kohtaan laudan perusviivalla.
Tähtää ja viritä voima	Paina strikeria ja vedä taaksepäin	Mitä pidemmälle taaksepäin vedät, sitä kovempi lyönti. Tähtäysviiva osoittaa tulevan kulman.
Laukaise	Vapauta hiiren vasen painike	Striker lähtee liikkeelle fysiikkamoottorin laskemalla voimalla.

Toiminto	Hiiren / Näppäimistön komento	Kuvaus
Vaihda vuoroa	Välilyönti (Space)	Ohittaa tai luovuttaa vuoron tarvittaessa vastustajalle.
Päävalikko	ESC	Palaa päävalikkoon kesken ottelun.
Kielen vaihto	Yläpalkin kielipainike	Vaihtaa kielen välittömästi (Suomi / English).

7. Taktiset mestarivinkit

Vinkki 1: Vallilyönnit (Cushion Banking)

Jos suora linja taskuun on peitetty tai kohdekiekko on vaikeassa kulmassa, hyödynnä sivuvallia! Striker kimpoaa vallista tulokulman mukaisesti.

Vinkki 2: Vastustajan aseman heikentäminen

Jos et näe varmaa pussitusta, älä lyö täydellä voimalla summittain. Lyö mieluummin hallittu siirtolyönti, joka vie vastustajan nappulat hankaliin kulmiin ja jättää omat avoimiksi.

Vinkki 3: Voiman hallinta

Liian kova lyönti aiheuttaa usein hallitsemattomia kimmokkeita, jolloin myös oma nappula tai striker saattaa lipsahtaa taskuun. Hallittu, pehmeä osuma takaa parhaan tarkkuuden!

PART 2: ENGLISH USER MANUAL & OFFICIAL RULES

Comprehensive reference for game rules, controls, physics simulations, and tactics.

1. Introduction & Heritage

Korona (part of the global Carrom and Novuss table cue-and-disc family) is one of the most beloved tabletop dexterity games in Finland and the Baltic countries. Played on a smooth square wooden board with four corner pockets, players flick a larger disc (the *striker*) to pocket opponent discs into the corners.

Korona Master for Windows delivers this classic experience to modern PCs with genuine 2D physics simulation, authentic friction, board rebound coefficients, intuitive pull-and-release aiming, and intelligent AI opponents.

2. System Requirements & Installation

- **Operating System:** Windows 10 (64-bit) or Windows 11.
- **Processor:** Intel Core i3 / AMD Ryzen or newer.
- **Memory:** 4 GB RAM minimum.
- **Display:** 1280×720 minimum (1080p recommended).
- **Setup:** Run `Korona-Setup.exe` for an automated installation with desktop shortcuts, or unzip `Korona-Windows.zip` and run `Korona.exe` directly. It is self-contained with no external runtime dependencies.

3. Game Modes

Single Player vs AI

Control the **Red** team against the computerized **Yellow** opponent. The AI calculates direct trajectories, cushion bank shots, and optimal striking angles with variable precision to deliver a fair and authentic challenge.

Local 2-Player Match

Compete against a friend locally on the same screen. Players alternate turns from their designated baselines (Player 1 at the bottom, Player 2 at the top).

4. Board Layout & Pieces

- **Square Board:** 800×800 point playing surface bordered by resilient wooden cushions.
- **Corner Pockets:** 4 deep pockets positioned in each corner.
- **Center Circle:** 240-point diameter circle where all 16 target discs (8 Red, 8 Yellow) are placed at the beginning of the match.
- **Baselines:**
 - *Red baseline:* Bottom of the sheet ($Y = 700$).

- *Yellow baseline*: Top of the sheet ($Y = 100$).
- **Striker**: The larger white disc used to strike the target pieces.

5. Official Rules & Regulations

Objective

The winner is the first player to successfully pocket all 8 pieces of the opponent's color into the corner pockets.

Striker Placement & The 45° Shooting Sector

1. On their turn, the active player places the striker along their baseline.
2. The shot must be aimed forward towards the opponent's half within a maximum angle of **45 degrees** from the forward perpendicular. Backward or sharp sideways shots are strictly illegal.
3. The on-screen aiming guide highlights in green for legal shot directions and red when exceeding the allowed 45° sector.

Pocketing & Bonus Shots

- Pocketing one or more target discs with a legal shot awards the player an **immediate extra shot**.
- Bonus shots continue as long as valid pocketing shots are made without committing fouls.
- If no discs are pocketed, the turn passes to the opponent once all pieces come to a complete rest.

Fouls & Penalties

- **Own Disc Pocketed**: Sinking one's own color disc constitutes a foul and immediately ends the turn.
- **Striker Pocketed**: Sinking the striker immediately terminates the player's turn.

6. Controls Summary

Action	Input	Description
Place Striker	Click baseline	Positions the striker anywhere along your active baseline.
Aim & Set Power	Click & drag back from striker	Slingshot pull-back: longer distance increases impulse. Trajectory line previews angle.
Release Shot	Release mouse button	Propels the striker forward with calculated physics impulse.
Skip / Pass Turn	 bar	Manually passes turn if all pieces are stationary.
Main Menu		Returns to main menu or restarts match.
Switch Language	Language button in top bar	Toggles between Finnish and English seamlessly.

7. Pro Tips & Tactical Guidance

Tip 1: The Art of Banking

When direct access to a corner pocket is blocked, aim for the side cushion at an equal incidence angle. The rebound can easily pocket discs tucked in awkward positions.

Tip 2: Defensive Clustering

If you don't have an easy pocket, leave your striker or other pieces in positions that hinder the opponent's direct shot lines.

Tip 3: Impulse Calibration

Excessive power leads to erratic ricochets. Smooth, measured strokes yield far greater pocketing accuracy.