

Programmierpraktikum 2010 – Gruppe 19

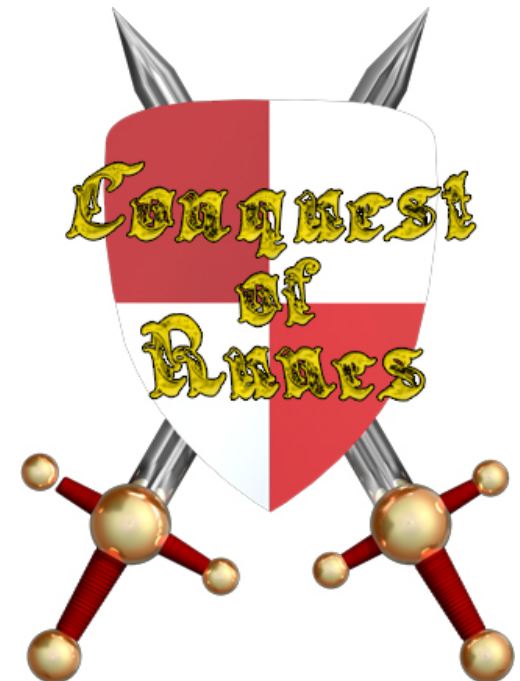
Team Nineteen – Conquest of Runes – Meilenstein 1 – 28.04.10

Aufteilung der Gruppe:

- GUI: Martin Kühn
- Client Engine: Martin Bartmann, Denis Röthig
- Kommunikation(Server/Client): Jenni Bergsch
- Server-Engine [DB]: Martin Kühn, Armin Gardyan
- Map-Generator: Christoph Heuser

Meilenstein 1

- (1) Konzept/Aufbau
- (2) Klassendesign
- (3) GUI Design





Konzept

Grundlegendes

- Spieler: 2-8, fehlende Spieler können durch Computer aufgefüllt werden
- Zeitalter: klassisch, tendenziell realistisch
- Rohstoffe: Stein, Erz, Holz, Nahrung und Gold (durch Bürger, evtl. Steuern)
- Teams: Auswahl vor dem Spiel: Ja/Nein – möglicher Teambruch im Spiel
- Sichtbarkeit: Auswahl vor dem Spiel: Fog of War oder freie Sicht
- Sound: Ja
- Entwicklung: Ja, Verbesserungen für Gebäude und Einheiten
- Spielziel: erweiterte Eroberung, siehe Spielidee

Spielidee

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Runen zu besetzen. Ab einer gewissen Anzahl (mehr als die Hälfte) beginnt ein Countdown zum Sieg. Hat man keine Rune, wird man nach einer gewissen Zeit vom Spiel ausgeschlossen (Niederlage).

Idee

- 8 Runen, die zufällig aber gleichermaßen zu Beginn auf der Karte verteilt werden; nicht zerstörbar
- Zu Beginn wird jedem Spieler eine Rune unabhängig von der Entfernung zur Basis zugeordnet
- Verliert ein Spieler seine letzte Rune, d.h. keine eigenen Einheiten in entsprechendem Entfernungsradius und Eintritt gegnerischer Einheiten in den Radius, hat er eine bestimmte Zeit (angedacht: 15min) eine Rune zu erobern; sonst: Ausschluss
 - Nichtbesitz von Runen wird streng sanktioniert.
- Besitz von 2-4 Runen wird belohnt, d.h. Multiplikator auf Rohstoffproduktion (angedacht: 1,1; 1,2; 1,3)
- Besitz von 5 oder mehr Runen führen mit Countdown zum Sieg
- Möglichkeiten: Addition der Runen im Team oder Runen individuell für Spieler



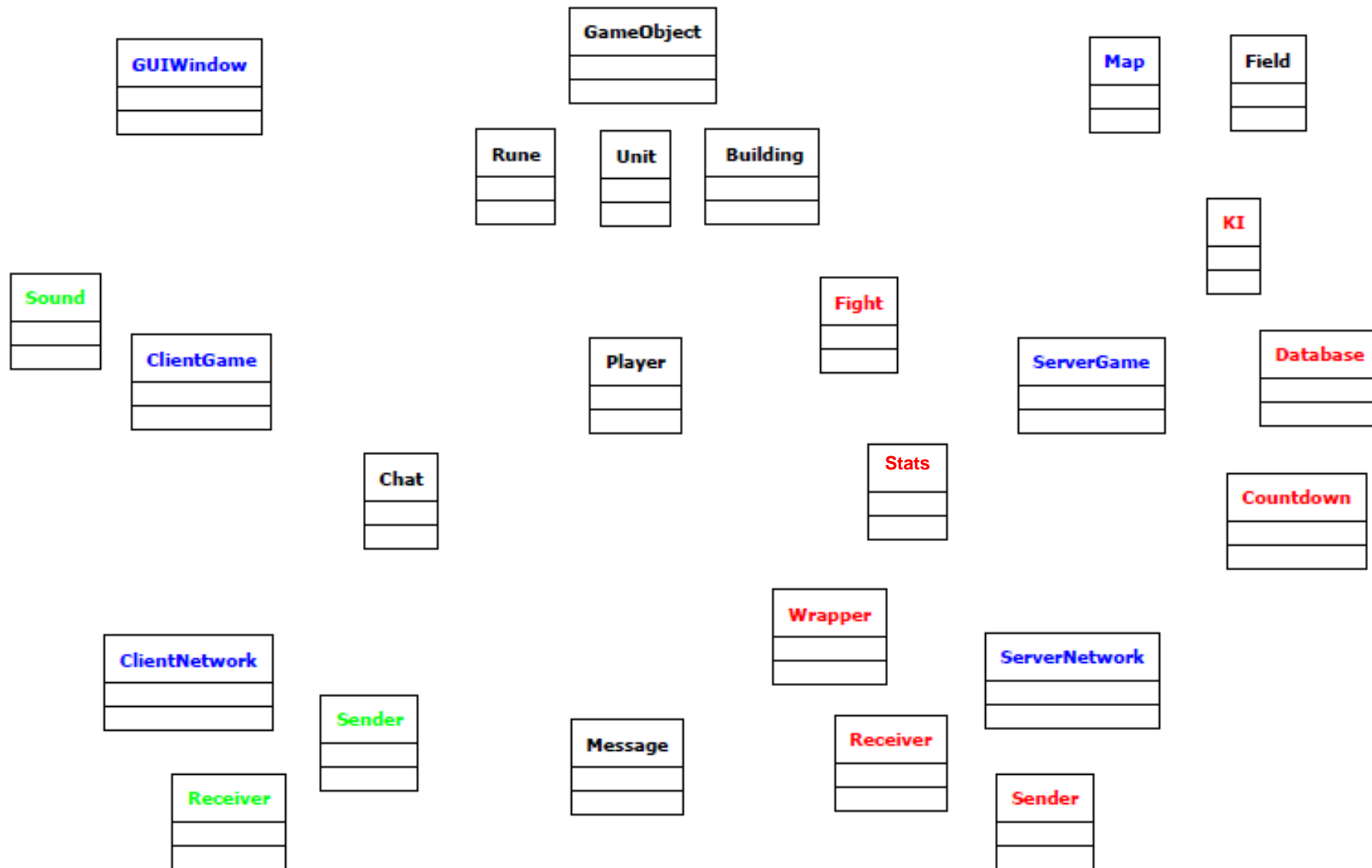
Gebäude & Einheiten

Gebäude

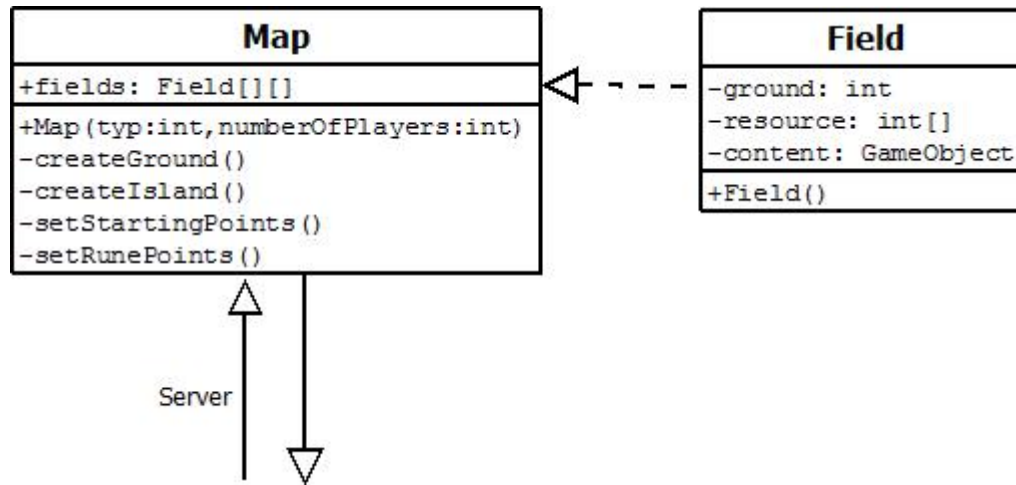
- Hauptgebäude
- Mauer mit Tor
- Wachturm
- Windmühle (als Lager bzw. zur Verbesserung)
- Sägewerk (als Lager bzw. zur Verbesserung)
- Bergwerk (als Lager bzw. zur Verbesserung)
- Steinmetz (als Lager bzw. zur Verbesserung)
- Rune
- Hafen
- Schmiede
- Stall
- Kaserne
- [Wohngebäude]

Einheiten

- Bauer/Arbeiter
- Schwertkämpfer
- Axtkämpfer
- Söldner
- Reiter
- Bogenschütze
- Priester
- Transportschiff
- Kanonenschiff
- Rammschiff oder kleines Kanonenschiff

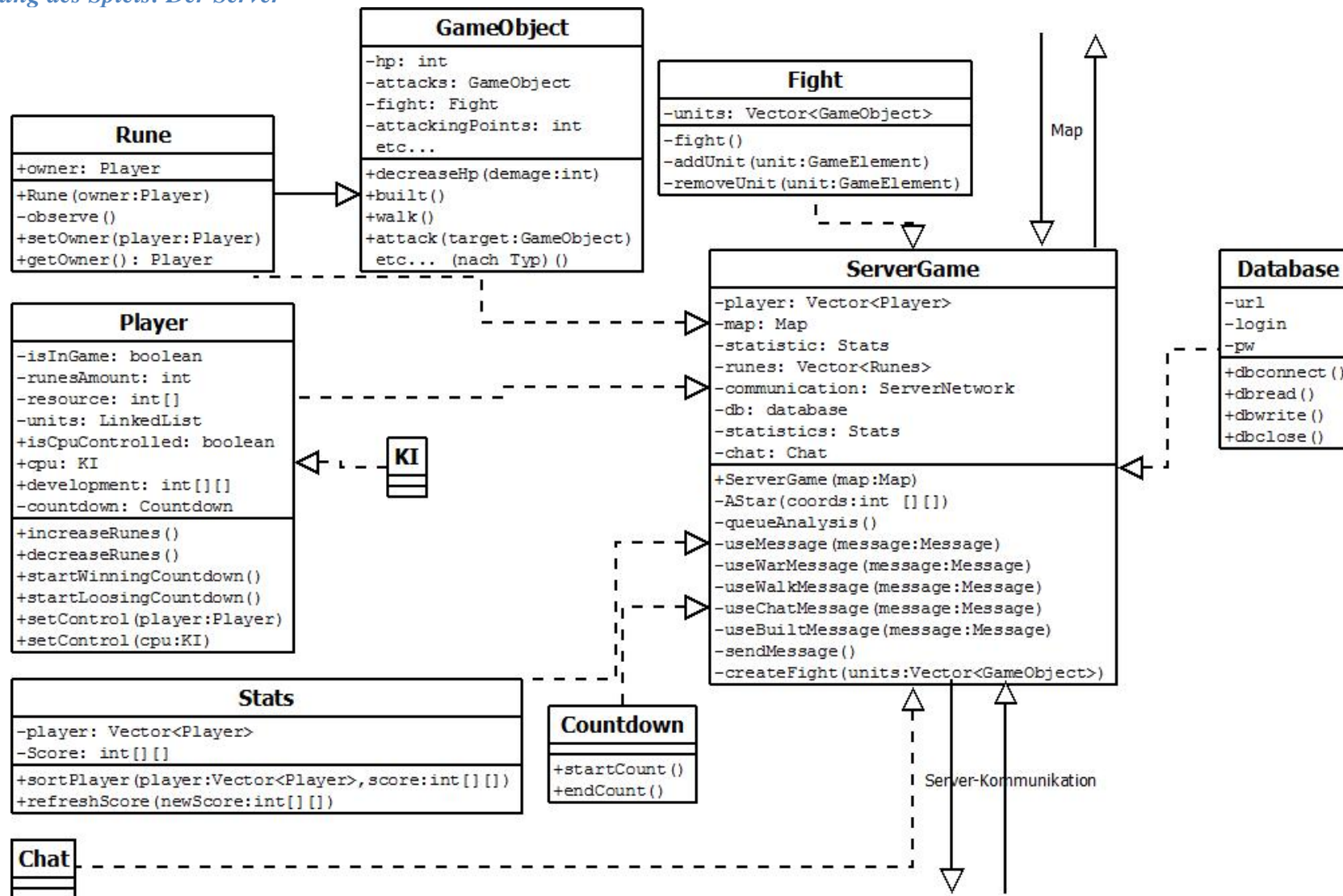


Grundlage des Spiels: Die Karte

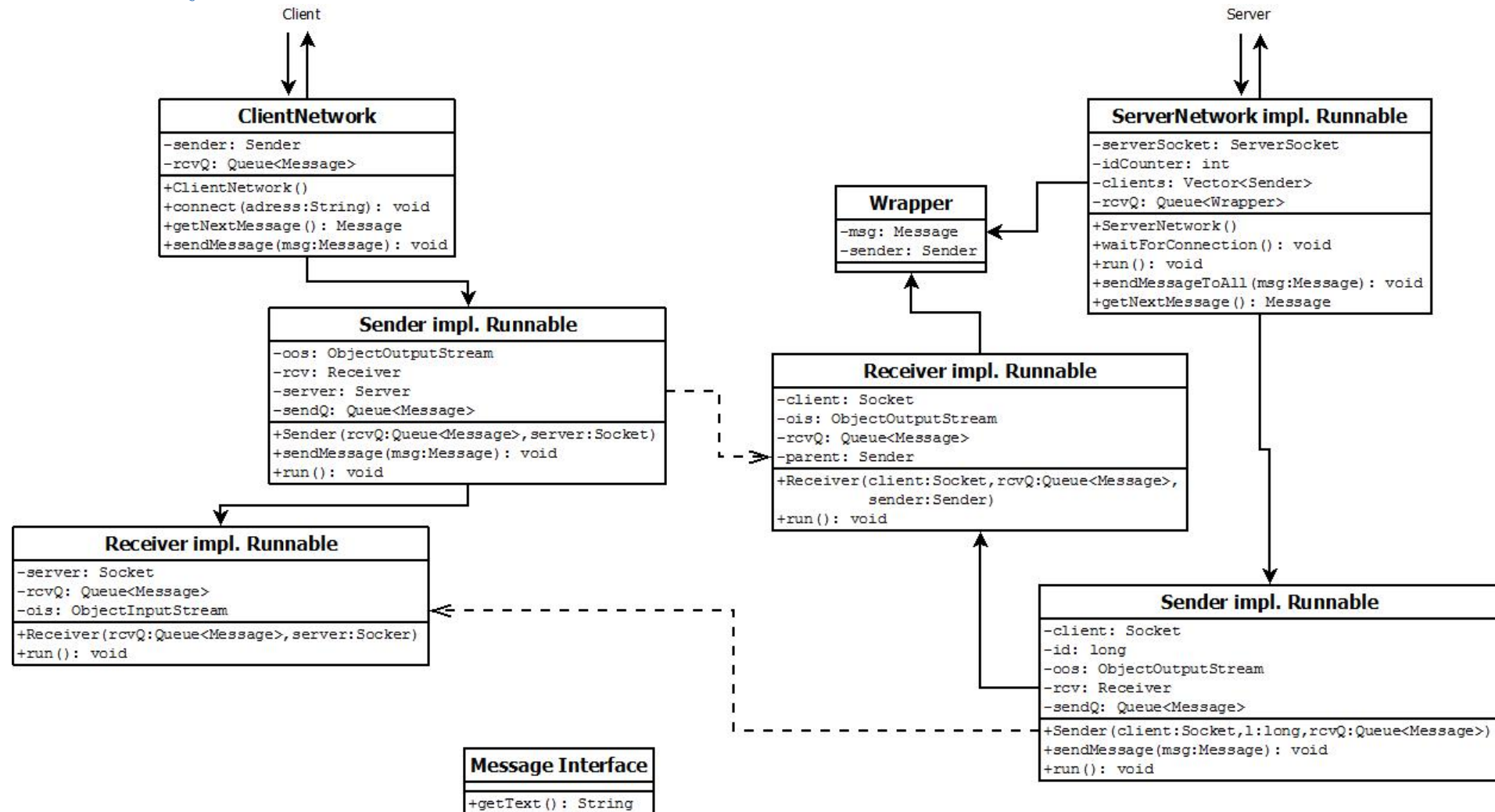


Die Karte ist also ein zweidimensionales Field-Array, in dem das Spielgeschehen verwaltet wird.

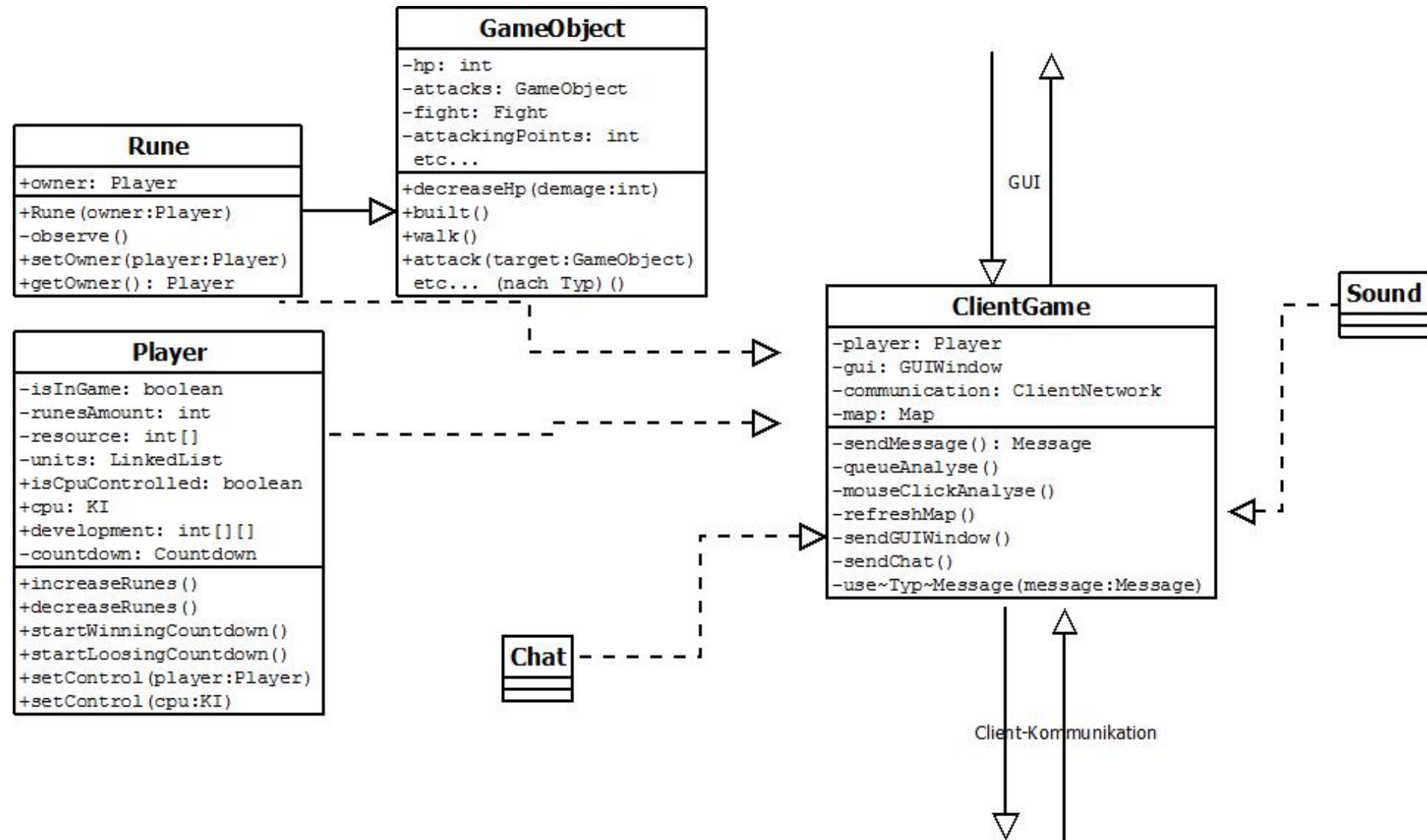
Verwaltung des Spiels: Der Server



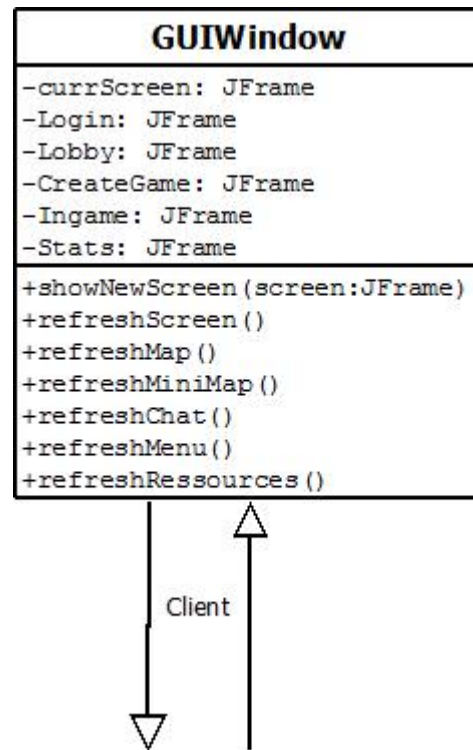
Kommunikation zwischen Server und Client



Der Client



GUI – Grafische Benutzeroberfläche



GUI Design

Schirmübersicht

- (1) Anmeldung
- (2) Lobby
- (3) Spiel erstellen
- (4) Im Spiel
- (5) Statistiken

1. Anmeldung



Anmeldeschirm mit Eingabefeldern:

Nickname, Vorname & Name (nur bei Reg.), Passwort

Inputfelder werden in Java eingefügt

2. Lobby



Übersicht über alle offenen Spiele

Übersicht über abgesendete Chatmitteilungen mit Nicknamen

Eingabe eigener Chatnachrichten

3 Spiel erstellen



Auswahl von
Kartentyp, Sichtbarkeit,
Startrohstoffen und Teams

In Java per Drop-Down-List

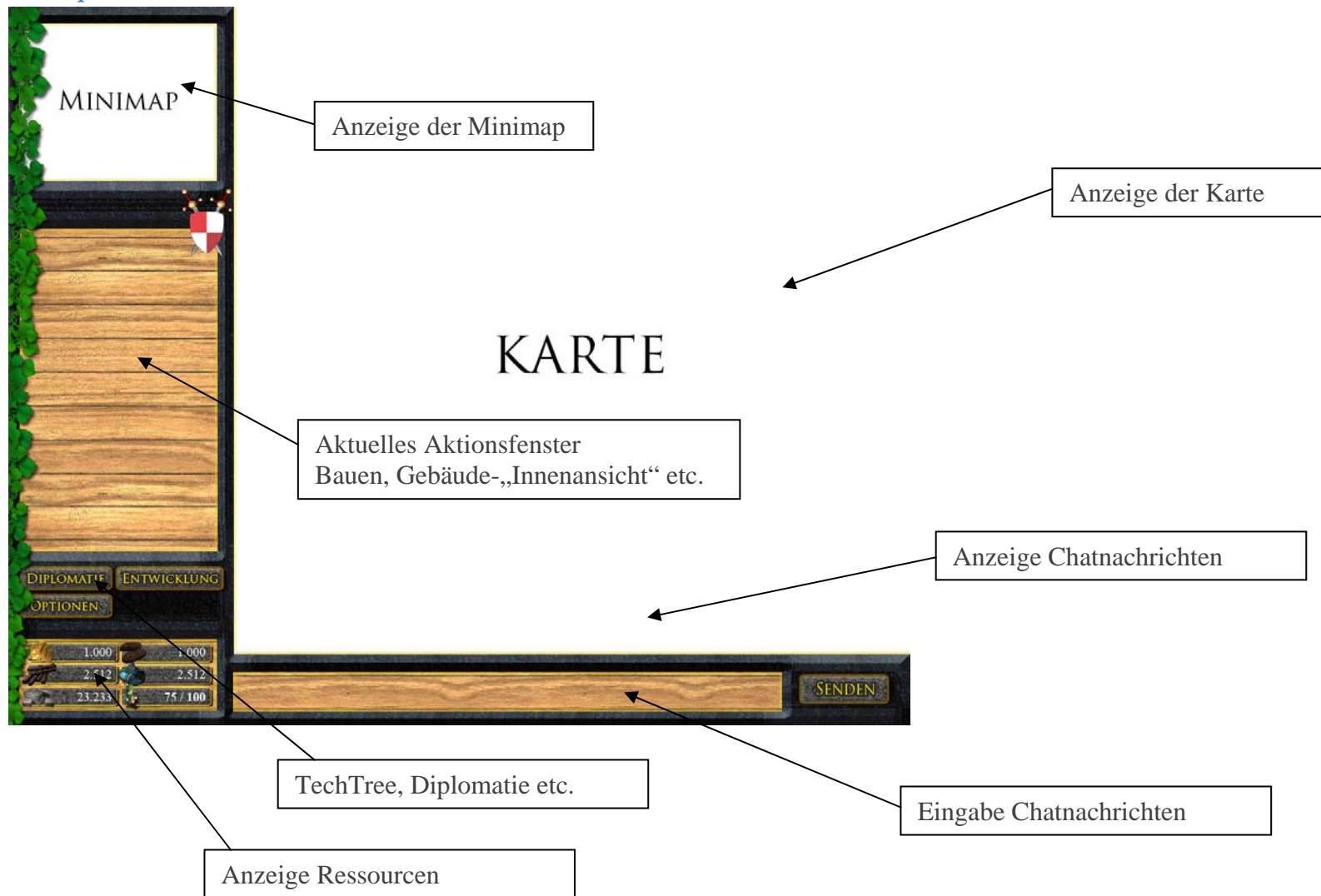
Radio-Button „Fertig“, der für den Spielstart ausgewählt sein muss

Anzeige der Spieler

Auswahl von Computer oder Spieler pro Platz per Drop-Down-List

Teamauswahl 1-8

4 Im Spiel



5 Statistiken



Anzeige der Spieler

Anzeige der Gesamtpunkte

Anzeige der Militär-/Wirtschaftspunkte