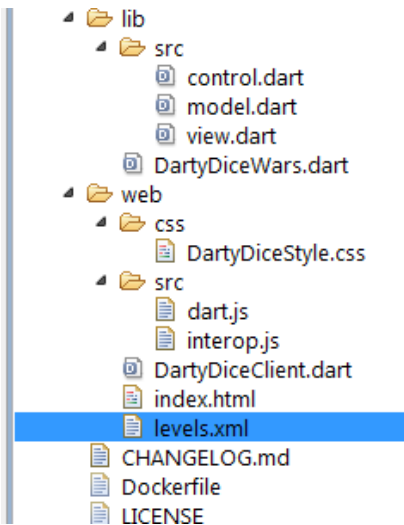


Levelsystem



Man kann die 'levels.xml' Datei im /web Ordner des Projekts finden.

```
1 <Levels>
2   <Level id="1">
3       <handycap>20</handycap>
4       <humanstart>0</humanstart>
5       <players>2</players>
6       <aggressiveAI>0</aggressiveAI>
7       <defensiveAI>1</defensiveAI>
8       <smartAI>0</smartAI>
9       <whitefields>12</whitefields>
10      <emperorChance>60</emperorChance>
11   </Level>
12 </Levels>
```

Offensichtlich ist die .xml so strukturiert, dass ein 'Levels' Element alle unterliegenden Level beinhaltet. Ein Level muss dabei folgende Unternodes und Attribute haben:

- Die Levelnummer als id-Attribut im Überelement 'Level'.
- Das Spielerhandycap als Zahl in der Node 'handycap' (Die Zahl beträgt dabei die Nummer an Würfeln die der Spieler zusätzlich bei Spielstart bekommt).
- Die Startposition des Spielers als Zahl in der Node 'humanstart' (Dabei bedeutet eine 0, dass der Spieler anfängt; 1 bedeutet, dass eine KI vor ihm am Zug ist etc.).
- Die Zahl der Spieler als Zahl in der Node 'players' (Dabei muss beachtet werden, dass diese Zahl die Gesamtanzahl an KI's plus 1 für den Spieler betragen sollte. Andernfalls können massive Fehler auftreten).
- Die Zahl der aggressiven KI's als Zahl in der Node 'aggressiveAI' (Falls es keine aggressiven KI's geben soll 0).
- Die Zahl der defensiven KI's als Zahl in der Node 'defensiveAI' (Falls es keine defensiven KI's geben soll 0).
- Die Zahl der fortgeschrittenen KI's als Zahl in der Node 'smartAI' (Falls es keine schlauer KI's geben soll 0).
- Die Zahl der weißen Territorien als Zahl in der Node 'whitefields' (Diese Zahl wird bei der dynamischen Terraingenerierung berücksichtigt; ein Level mit 0 whitefields wäre eine massive Landmasse).
- Die Wahrscheinlichkeit, einen Emperor-Die zu erhalten als Zahl in der Node 'emperorChance' (Eine Wahrscheinlichkeit von 60 bedeutet hier also das in 6 von 10 Fällen ein Emperor-Die am Zugende vergeben wird).

Außerdem ist zu beachten, dass zugunsten der Fehlervermeidung die .xml Datei keine Leerzeichen und Zeilenumbrüche enthalten sollte.

Eine spielbereite Datei würde also in etwa so aussehen:

```
1 <Levels><Level id="1"><handycap>20</handycap><humanstart>0</humanstart><players>2</players><aggressive
2
```

Viel Spaß beim Spielen!