

Blokus

Spielbeschreibung:

Das Spiel „Blokus“ ist ein Legespiel, welches ein Spiel mit einer Spieleranzahl von 2 bis 4 Spielern bietet. Jeder Spieler erhält 21 Spielsteine (bestehend aus kleinen Quadraten), die in Form und Farbe divergieren. Das Ziel des Spiels ist es, tunlichst viele seiner Steine auf das Spielbrett zu legen und dabei die meiste Fläche zu bedecken. Die Teile derselben Farbe müssen über ihre Ecken verbunden sein und dürfen sich nicht an den Außenkanten berühren.

Umsetzung im Programm:

Bestandteile:

→Spielbrett:

Es sind zwei verschiedene Spielbretter vorhanden. Einmal in der Größe 20*20 und einmal als 14*14 Version.

→Spielsteine:

Es gibt 4 verschiedene Spieler- bzw. Steinfarben: Rot, Blau, Gelb und Grün.

→Spieloptionen:

Dem Spieler ist es möglich, sich zwischen einem lokalen Spielen und einem Netzwerkspiel zu entscheiden.

→Spieler:

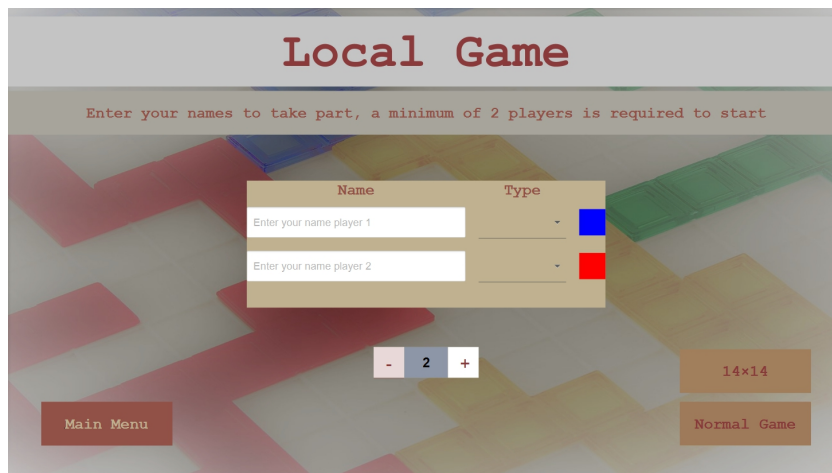
Der Spieler kann sich einen Spielertypen (Human, Random_AI und Hard-AI) aussuchen.

Programmanleitung:

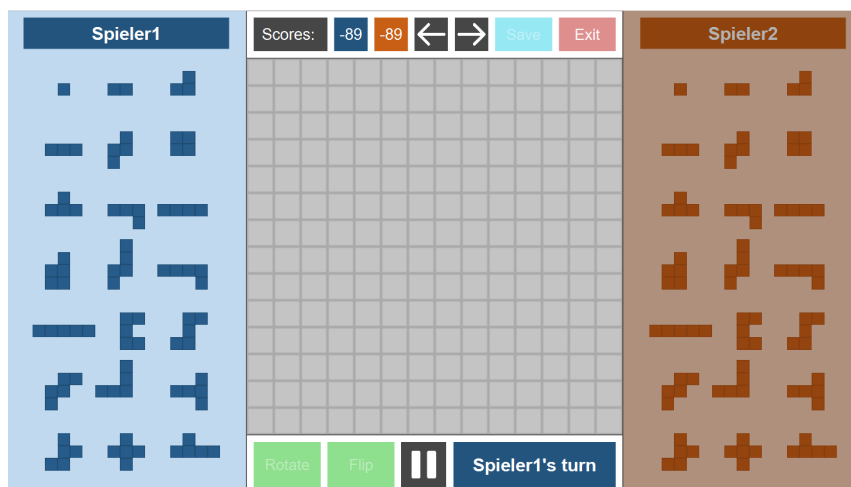
Beim Öffnen des Programms erscheint zunächst einmal das Hauptmenü.



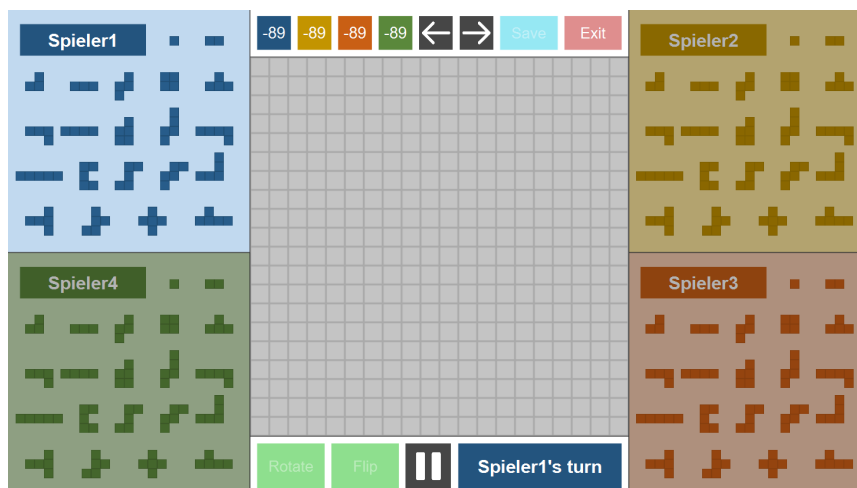
- 1) Durch das Klicken auf „Play Local Game“ wird man auf die Menüseite für das lokale Spiel weitergeleitet.



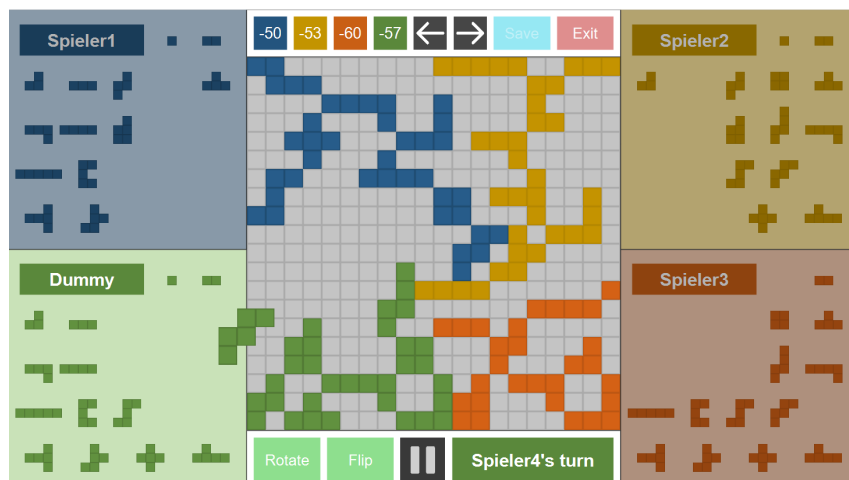
Hier kann man die Spieleranzahl, den Spielertypen und die Spielerfarbe einstellen. Der Spielername wird in das Textfeld eingetragen und der Spielertyp kann anhand der Dropdownliste ausgewählt werden. Durch das Klicken auf die Farbbuttons wird die Spielerfarbe geändert. Der „Main Menu“ Button führt zurück zum Hauptmenü. Der „Normal Game“ Button startet ein Spiel mit einem 20*20 Spielbrett und der „14*14“ Button, welcher nur bei einer Spieleranzahl von genau 2 Spielern zu sehen ist, startet ein Spiel mit einem 14*14 Spielbrett. Bei zwei Spielern sieht die Ansicht wie folgt aus:



Bei 3 bis 4 Spielern sieht die Ansicht dementsprechend wie folgt aus:

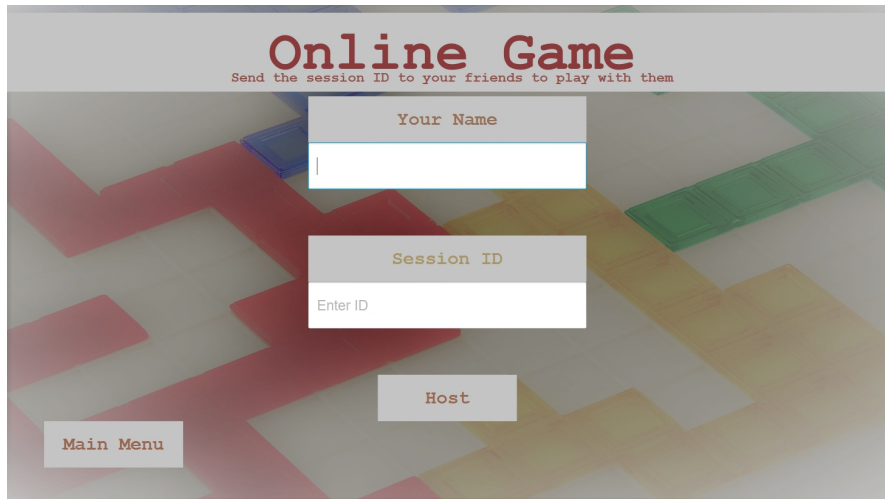


Die kleinen farbigen Labels an der oberen Leiste der Ansicht zeigen die Spielerpunkte an. Durch die Pfeile, rechts von den Punktzahlen, werden die Undo- und Redofunktion angesteuert. Darüber hinaus kann man durch einen Klick auf „Save“ das Spiel mit der Prämisse, das Spiel vorher pausiert zu haben, speichern und durch einen Klick auf Exit, wird man zurück zum Hauptmenü geführt. Die Spieleraktionen Rotate und Flip werden durch das Drücken der Knöpfe „Rotate“ und „Flip“, welche sich an der unteren Seite des Brettes befinden, ermöglicht. Die Spielsteine können per Drag and Drop auf dem Brett platziert werden.



Durch den Pausier-Button, rechts neben dem Flip-Button, kann das Spiel pausiert werden. Des Weiteren wird auf derselben Leiste angezeigt, welcher Spieler aktuell dran ist.

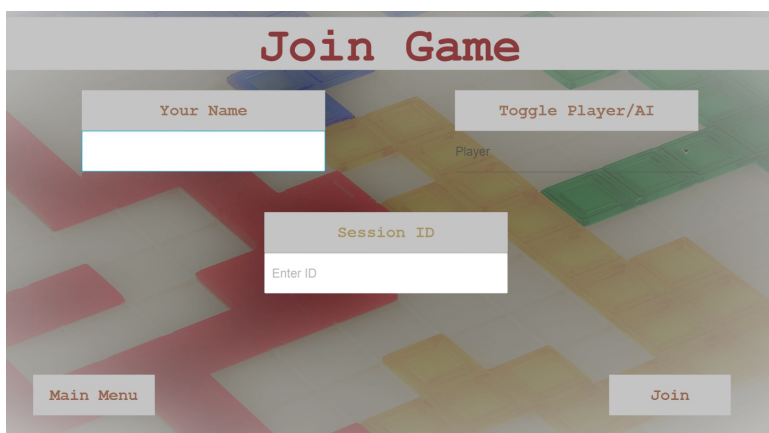
- 2) Durch das Klicken auf „Load Game“ wird ein vorher gespeichertes Spiel gestartet.
- 3) Mittels „Host Online Game“ kann man ein Netzwerkspiel hosten.



Hier erstellt der Host seinen eigenen Spieler, legt eine Session ID fest und kann dann im Anschluss das Spiel erstellen. Danach wird der Waiting Raum angezeigt, in dem die dazukommenden Netzwerkspieler angezeigt werden.



4) Mittels „Join Online Game“ kann man einem Netzwerkspiel beitreten.



Hier wird der Spieler erstellt und durch die Eingabe der Session ID, die man von dem Host des Spiels zur Verfügung gestellt bekommt, kann man anschließend dem Spiel beitreten.



Nachdem ein Spiel zu Ende ist, wird die End-Szene angezeigt, sodass die Spielerplätze abgebildet werden. Anhand von „Main Menu“ wechselt man zurück zum Hauptmenü und mittels „Exit“ wird das Programm beendet.