

# Squad Maprotagenerator 2.0

Für politische Entscheidungsträger

timbow, fletschoa, kappakay

18. September 2022

## Inhaltsverzeichnis

<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>3</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>4</b>
1.1 Problemdarstellung . . . . .	4
1.2 Ziel . . . . .	4
<b>2 Theoretische Grundlagen</b>	<b>5</b>
2.1 blub1 . . . . .	5
2.2 blub2 . . . . .	5
<b>3 Mapweights</b>	<b>6</b>
<b>4 Ergebnisse</b>	<b>7</b>
4.1 einen passenden title wählen . . . . .	7
4.2 Grenzen des Systems . . . . .	7
Literaturverzeichnis	9

Memory Colonel, der du bist in GooseBay, geheiligt werde dein Name. Deine Rota komme. Deine locktime geschehe. Unser täglich Squad gib und heute. Und vergib uns unser Minen legen, wie auch wir vergeben unseren snipern Und führe uns nicht in versuchung, sondern erlöse uns von Tallil Denn dein ist die Rota und Biome und die Abwechslung in Ewigkeit. Amen

## Abbildungsverzeichnis

# 1 Einleitung

Squad ist ein Online Multiplayerspiel, welches 2015 im „Early Access“ veröffentlicht wurde.[1] Für die Umsetzung des Onlinespielens, wird darauf gesetzt, dass Spielserver von Personen oder Gruppen bereitgestellt und verwaltet werden. [2] Diese Personen/Gruppen sind darum bemüht ihre Server möglichst attraktiv zu halten.

quelle

Squad wird in Runden gespielt. Eine Runde besteht aus einem vorherrschenden Spielmodus, welcher auf einer Kartenvariation (Layer) gespielt wird. Ein Layer gibt damit an, welcher Spielmodus auf welcher Kartenvariation gespielt wird.

Um die Attraktivität eines Servers zu steigern, wird versucht eine begehrte Reihenfolge an Runden zu spielen. Dafür wird für jeden Tag eine Reihenfolge an Runden bestimmt, welche auf dem Server gespielt werden sollen. Diese vorgegebene Reihenfolge wird Maprotation oder kurz Maprota genannt.

quelle

Dieses Dokument beschäftigt sich mit der Umsetzung eines Programmes, welches eine attraktive Maprota generieren kann.

## 1.1 Problemdarstellung

Was war die Herangehensweise?

## 1.2 Ziel

Das fertige Programm soll attraktive Maprotationen erstellen können. Dabei müssen die Layervotes mit einbezogen werden. Zudem soll die Maprota, im Bezug auf die Eigenschaften einer Runde, wenig repetitiv sein. Außerdem soll eine Karte sich nicht in einem kurzem Zeitraum wiederholen.

## **2 Theoretische Grundlagen**

### **2.1 blub1**


### **2.2 blub2**

### 3 Mapweights

## **4 Ergebnisse**

**4.1 einen passenden title wählen**

**4.2 Grenzen des Systems**

An orange horizontal line spans the width of the page, ending in a small L-shaped bracket that points to an orange rounded rectangle containing text.

hier mem  
colonel  
einfügen



## Literaturverzeichnis

- [1] O. Industries, *Steam page*, 13.09.2022. Adresse: <https://store.steampowered.com/app/393380/Squad/>.
- [2] Community, *Server browser*, 13.09.2022. Adresse: [https://squad.fandom.com/wiki/Server\\_browser](https://squad.fandom.com/wiki/Server_browser).