

PLAN FÖR G-A-R-I-O

1 Aktörer

I spelet gario: ta så mycket pengar från andra spelare som möjligt så att de går i konkurs och du får monopol på marknaden.

2 Mekanik

2.1 Spelplanen

Spelplanen i G-A-R-I-O är en rektangel. I tidiga versioner av spelet ska hela rektangeln vara synlig för alla spelare, på vilken de har möjlighet att förflytta sig. I senare ver. kanske detta ändras på ett sådant sätt att enbart ett begränsat segment av spelplanen är synlig.

Det finns två sorters ytor på spelplanen: de man kan gå på och väggar.

2.2 Aktioner

Varje spelare har möjlighet att utföra fyra handlingar. Dessa innebär en av följande rörelser {upp, ned, vänster, höger}. I det fallet att en handling orsakar kollision med en vägg kommer handlingen inte leda till någon rörelse av spelaren.

2.3 Tillkomst av pengar-tokens

Pengar tillkommer slumpmässigt på spelplanen. Dessa kan enbart tillkomma på ytor som är öppna för spelaren. De tillkommer i slumpmässigt antal mellan 1 och 5 st.

2.4 Kamp

När två spelare möts ska det ske en kamp som avgörs slumpmässigt. Kampen gynnar i varje fall den spelare som har mest pengar. Vid varje kamp kommer pengar överföras till någon av spelarna.

3 Implementation av ML

4 Teknisk implementation

1. All logik i backend
2. Simpel klient; single point of truth
3. Streaming av en lista över agentdata(både spelare och botar) via websocket till klient och event från klient server.