

1. Beschreibung der Spielidee

1.1. Beispielhafte Visualisierung einer 10 x 10 Karte

Eine mögliche Visualisierung der Spielkarte, Burgen etc. samt Erläuterung der dargestellten Inhalte ist in der unterhalb angeführten Grafik ersichtlich. Für Teilaufgabe 1 ist die Berücksichtigung eines *command-line interface* zwingend notwendig. Eine *zusätzliche* grafische Oberfläche, wie hier genutzt, ist möglich aber nicht verpflichtend. Stellen Sie für die erste Teilaufgabe eigene Überlegungen an wie, was, wo visualisiert werden würde.



Damit Sie sich den Ablauf des Spiels besser vorstellen können haben wir auch eine **Spieldaufzeichnung** für Sie erzeugt (Codec: H.265, Playerempfehlung: VLC). Dieses zeigt ein komplettes beispielhaftes Spiel von Beginn bis Ende. Schritt für Schritt, inklusive Terrains, Schritte, Sichtweiten usw. Zuerst mit der Sicht des ersten Clients, danach umgeschaltet auf die Sicht des zweiten Clients. Die dargestellte Sicht basiert jeweils auf den vom Server für den jeweiligen Client (zuerst die vom ersten Client, nach dem umschalten die vom zweiten Client) tatsächlich abgefragten bzw. übertragenen Spielzuständen. Im Teilaufgabe 1 Tutorial sind diese Abläufe ebenfalls schrittweise erläutert.



1. Beschreibung der Spielidee

1.2. Detaillierte Beschreibung der Bewegungen

Das hier gezeigte Verhalten ist vom Client bei der Kommunikation mit dem Server umzusetzen. So sind z.B. zwei zueinander passende Bewegungen einzeln nacheinander (dazwischen ist einmal ein Zug vom gegnerischen Client abzuwarten) zum Server zu senden um zwischen zwei Grasfelder zu wechseln. Es folgt eine Übersicht über alle für Bewegungen relevante Terrainkombinationen.

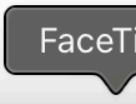
Beispiel für den Bewegungsablauf zwischen zwei benachbarten **Wiesenfeldern**:

Gerade Spielrunden werden hierbei (in diesem Beispiel) von der gegnerischen KI berechnet bzw. ausgeführt und sind daher nicht angeführt (dies gilt auch für die folgenden Beispiele).







Spielrunde 1	Spielrunde 3
<div> Wiese 2 Wiese 1</div>	<div> Wiese 2 Wiese 1</div>
Die Spielfigur der KI befindet sich auf Wiesenfeld 1 und führt eine Bewegungsaktion in Richtung Wiese 2 durch. Runde 1 dient dazu, das Wiesenfeld zu verlassen.	Eine zweite Bewegungsaktion Richtung Wiese 2 wird durchgeführt, um das Wiesenfeld zu betreten. Runde 3 dient dazu, das Wiesenfeld zu betreten.

Beispiel für den Bewegungsablauf zwischen **Wiesenfeld** und Bergfeld:

Die Darstellung erfolgt für **Wiesenfeld** auf Bergfeld, die Bewegung von einem Bergfeld auf ein **Wiesenfeld** erfolgt analog.



Die Darstellung erfolgt für **Wiesenfeld** auf Bergfeld, die Bewegung von einem Bergfeld auf ein **Wiesenfeld** erfolgt analog.

Spielrunde 1	Spielrunde 3	Spielrunde 5
  Wiese Berg	  Wiese Berg	  Wiese Berg
Die Spielfigur der KI befindet sich auf dem Berg und führt eine Bewegungsaktion in Richtung Wiese durch.	Eine zweite Bewegungsaktion Richtung Wiese wird durchgeführt, um den Berg zu verlassen. Runde 1 und 3 dienen dazu, den Berg zu verlassen.	Der Berg wurde nun verlassen. Eine Bewegungsaktion Richtung Wiese wird durchgeführt. Die Spielfigur der KI ist dadurch auf dem Wiesenfeld angekommen. Runde 5 dient dazu die Wiese zu betreten.

Beispiel für den Bewegungsablauf zwischen zwei benachbarten Bergfeldern:

Spielrunde 1	Spielrunde 3	Spielrunde 5	Spielrunde 7
  Berg 2 Berg 1	  Berg 2 Berg 1	  Berg 2 Berg 1	  Berg 2 Berg 1
Die Spielfigur der KI befindet sich auf Berg 1 und führt eine Bewegungsaktion in Richtung Berg 2 durch.	Eine zweite Bewegungsaktion Richtung Berg 2 wird durchgeführt, um Berg 1 zu verlassen. Runde 1 und 3 dienen dazu, Berg 1 zu verlassen.	Berg 1 wurde nun verlassen. Da die Spielfigur der KI noch nicht auf dem zweiten Bergfeld angekommen ist, wird diese aber noch auf Berg 1 dargestellt. Eine Bewegungsaktion in Richtung Berg 2 wird durchgeführt.	Eine weitere Bewegungsaktion in Richtung Berg 2 wird durchgeführt. Nach dieser Aktion befindet sich die Spielfigur nun auf Berg 2. Runde 5 und 7 dienen dazu, Berg 2 zu betreten.