

Quoridor

EIN TAKTISCHES ONLINE
BRETTSPIEL FÜR 2 ODER 4
SPIELER

Team

Alexander Rösler

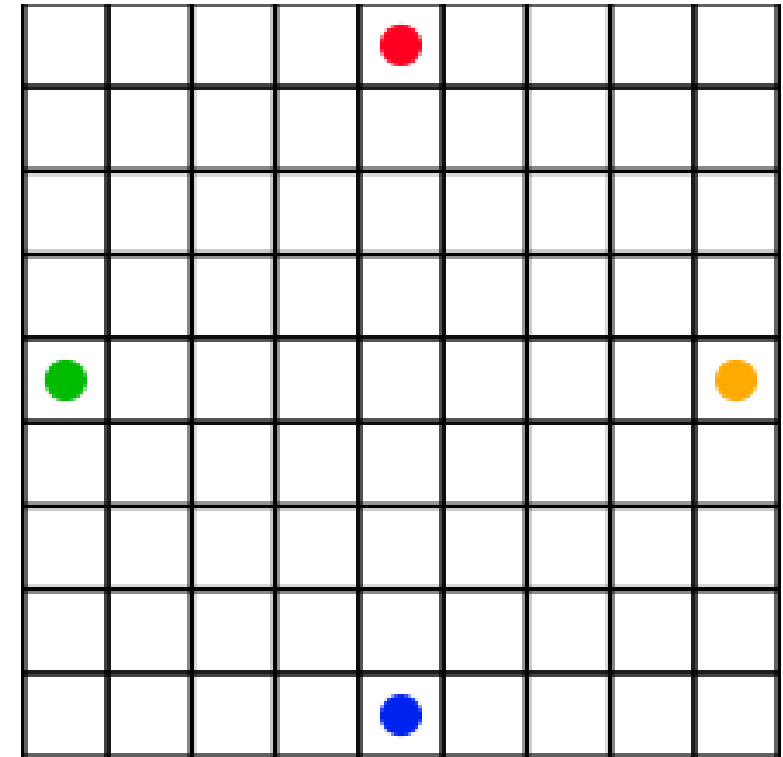
Christian Willner

Fynn Ittner

Spielprinzip

Spielfeld: 9x9 Felder

- Für 2 oder 4 Spieler
- Ziel ist die Reihe gegenüber der Startposition
- Gespielt wird im Uhrzeigersinn
- Mögliche Aktionen sind das Versetzen des eigenen Spielsteins oder das setzen einer Mauer.

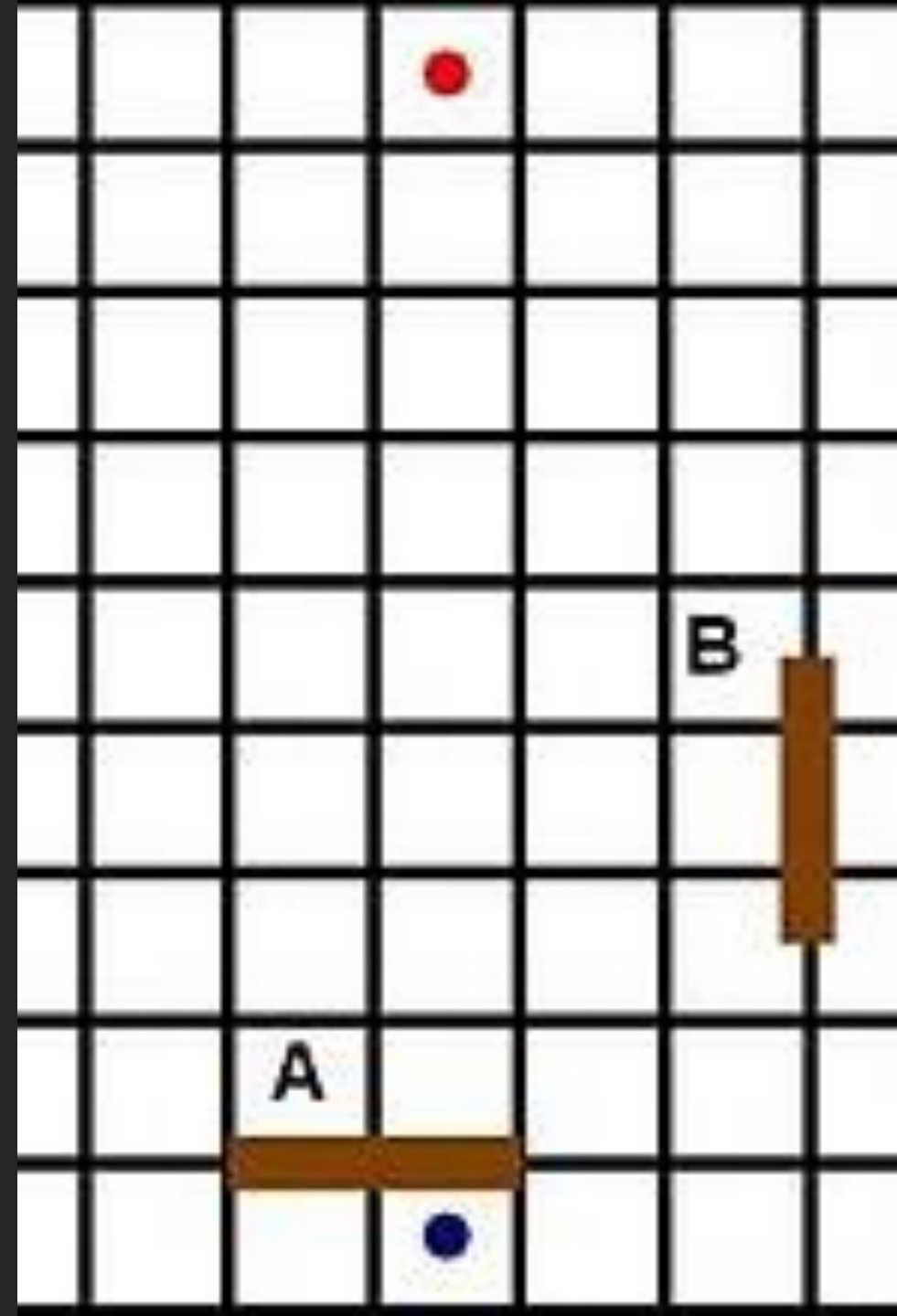


<https://en.wikipedia.org/wiki/Quoridor>

Platzierung von Mauern

Insgesamt 20 Mauern, aufgeteilt auf Mitspieler

- Mauern sind zwei Felder breit,
- Horizontal oder vertikal
- Dürfen den Weg nicht komplett abschneiden (Wegfindungsalgorithmus)

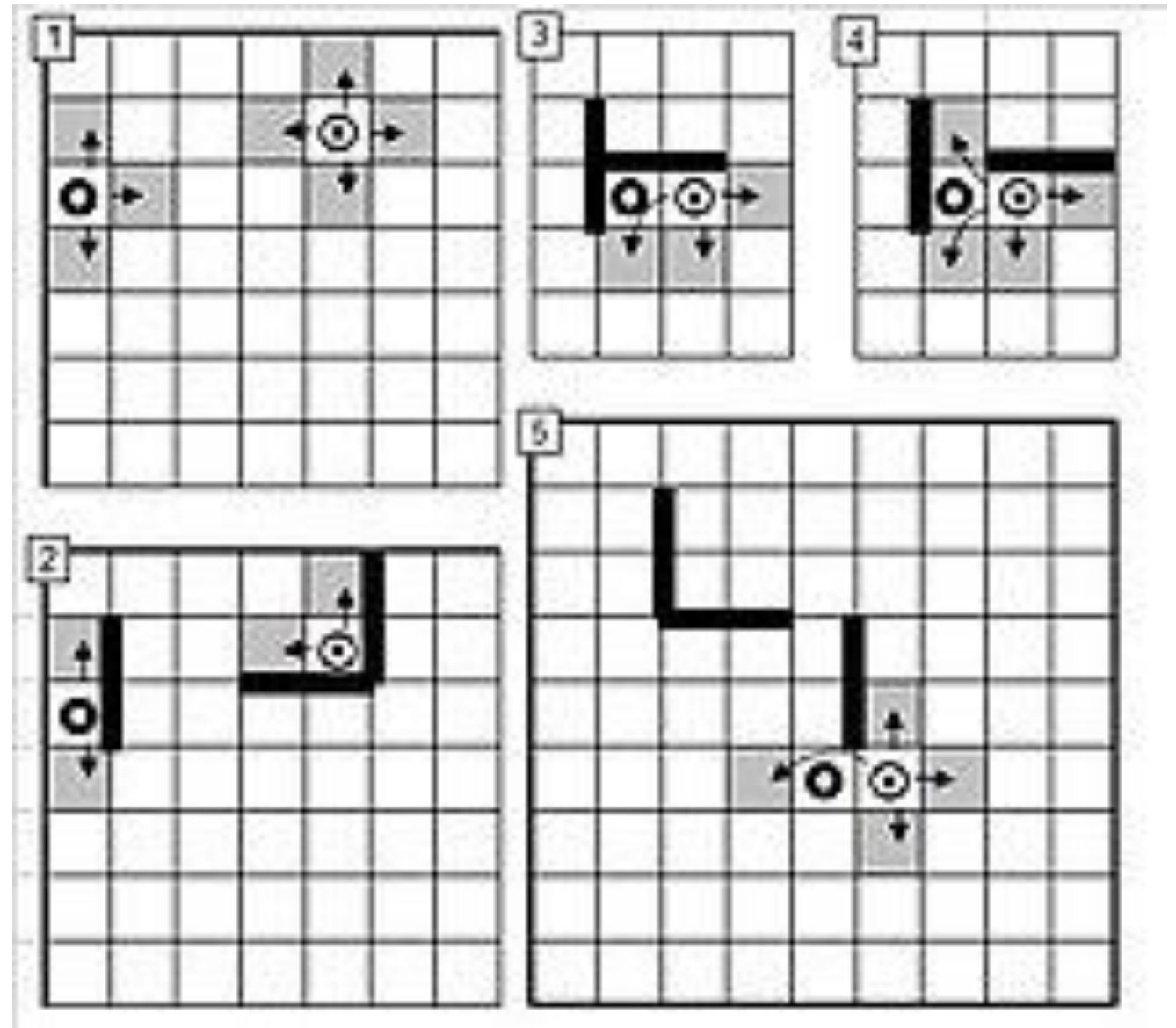


Bewegungsmöglichkeiten

1 Feld pro Zug, nicht diagonal
(1)

Mauern können nicht
übersprungen werden (2)

Andere Spieler hingegen
schon (3, 5); falls Mauer
hinter anderen Spielern sind
ist ein Diagonalsprung
möglich (4)



Anforderungen



- Mehrspielermodul



- Serverseite
(Datenstruktur und
Überprüfung des
Spielgeschehens)



- Algorithmus für die
Spielerbewegung auf
dem Feld



- Algorithmus für das
Setzen von Mauern



- Validierung von
gültigen Zügen



- Bedienung ohne
Tastatur



- Grafische Hinweise
für korrekte /
ungültige Spielzüge

Optionale Spielelemente



Lobby



Computer-Gegner

Aktueller Stand

Offline:

- Erste grafische Darstellung
- Setzen von Steinen und Mauern per Mausklick
- Kontrolle von möglichen Zügen

Online:

- Anmeldung beim Server

