

BATTLELINE

Thorkil Petersen og Morten Poulsen

Selve spillet:

Battleline er et kortspil udgivet af GMT games. Spillet er bygget op, som en kamp imellem to generaler (spillere), der kæmper om 9 flag. Hver spiller lægger 3 kort ud for hvert flag og kort kombinationen afgør hvem der vinder flaget. Kortsættet består af 60 kort fordelt på 6 farver, hver farve rangerende fra 1-10.

Der findes 5 kategorier af kort kombinationer:

- Kategori 5: Tre i rækkefølge i samme farve
- Kategori 4: Tre af samme værdi
- Kategori 3: Tre i samme farve
- Kategori 2: Tre i rækkefølge tilfældige farver
- Kategori 1: Samlet værdi af tre kort

Vinderen af et flag er den spiller, hvis tre kort er i den højeste kategori. Såfremt begge spilleres kombination er i samme kategori vinder den spiller hvis kort har den største samlede værdi.

Eksempler:

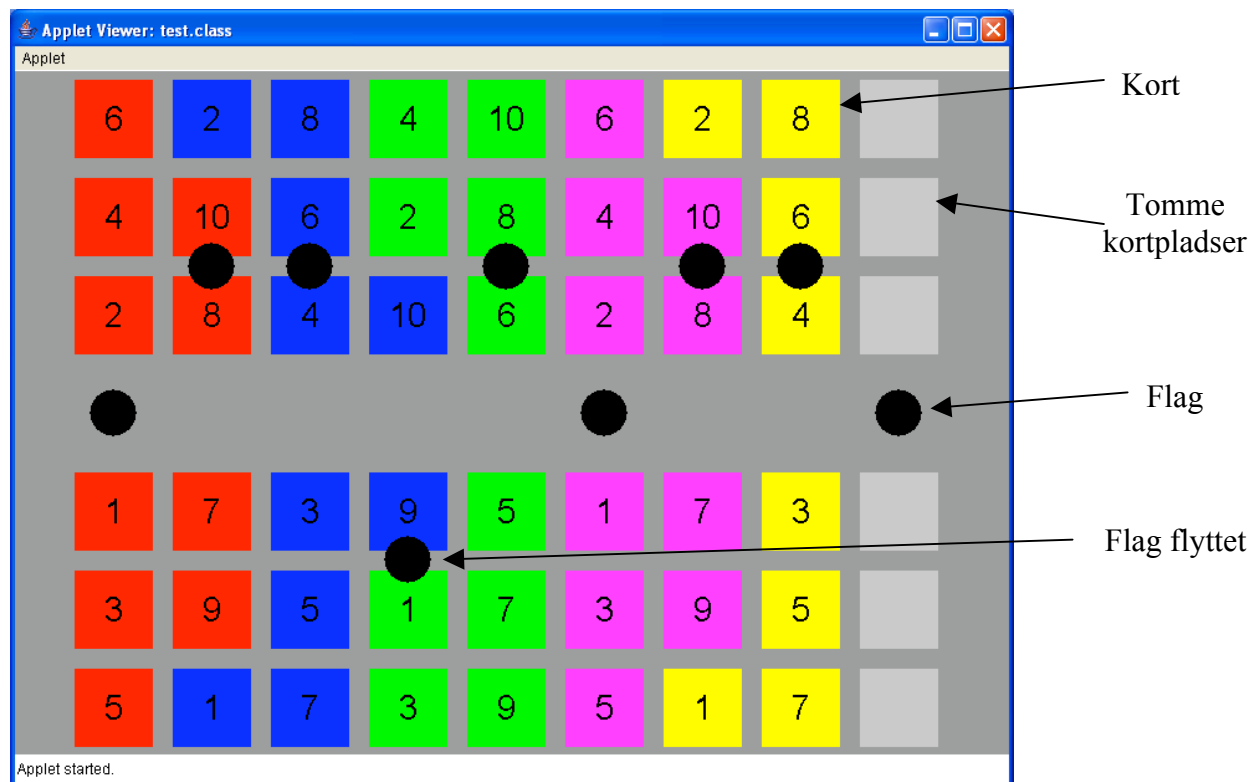
- Spiller 1 har lagt 4, 5 og 6 i rød farve. Spiller 2 har lagt tre 10'ere i blå, gul og orange. Da spiller 1's kort er i kategori 5 og spiller 2's kun er i kategori 4 vinder spiller 1 flaget.
- Spiller 1 har lagt tre 9'ere, og spiller 2 har lagt tre 10'ere. Da begge kombinationer er i kategori 4, bliver vinderen spiller 2 da hans kort tilsammen giver en højere værdi end spiller 1.

Såfremt to spillere lægger kombinationer som er ens (spiller 1 kan lægge 2, 3 og 4 i gul og spiller 2 det samme bare i rød), bliver vinderen den, som først lagde det sidste af de tre kort.

Spillepladen er opbygget som en linie, der er midt imellem de to spillere og hvorpå de 9 flag står. Hver spiller kan så lægge kort ud for hvert flag. Hvis en spiller vinder et flag, må han flytte det over på sin side.

For at vinde skal en spiller enten have 5 flag eller 3 flag på striben.

Spillepladens opbygning (Fra vores program):



Projektets formål:

Iteration 1: At lave et program, der kan vise spillet. I basis spillet er dette uden tanke på nogen form for kontrol af hvad man gør. Det skal kun kunne vise spillepladen og man skal være i stand til at lægge kort, flytte flagene og trække nye kort fra bunken, uden tanke på om ens handling overholder spillereglerne.

Iteration 2: At spillet kontrollerer, at man overholder spillereglerne, samt at computeren beregner den maksimale antal point det er muligt at få (ud fra kortene på spillepladen)

Iteration 3: Netværk. Vi vil forsøge at lave et client/server system, hvor to spillere(clienter), kan forbinde sig til en server og spille mod hinanden online.