



JERRY BOTTER



And the
Sorcerers of Doom



Ablauf

- Organisation
- Spielprinzip
- Infrastruktur
- Weitere Infos



Organisation

- Interaktion statt KI
 - 3 Personen im Spiel aktiv
- Teamgröße
 - 3-5 Personen
 - Bitte bis Mitte Oktober festlegen
- Kommunikation über Mailingliste
softwarepreis2005@lists.rwth-aachen.de

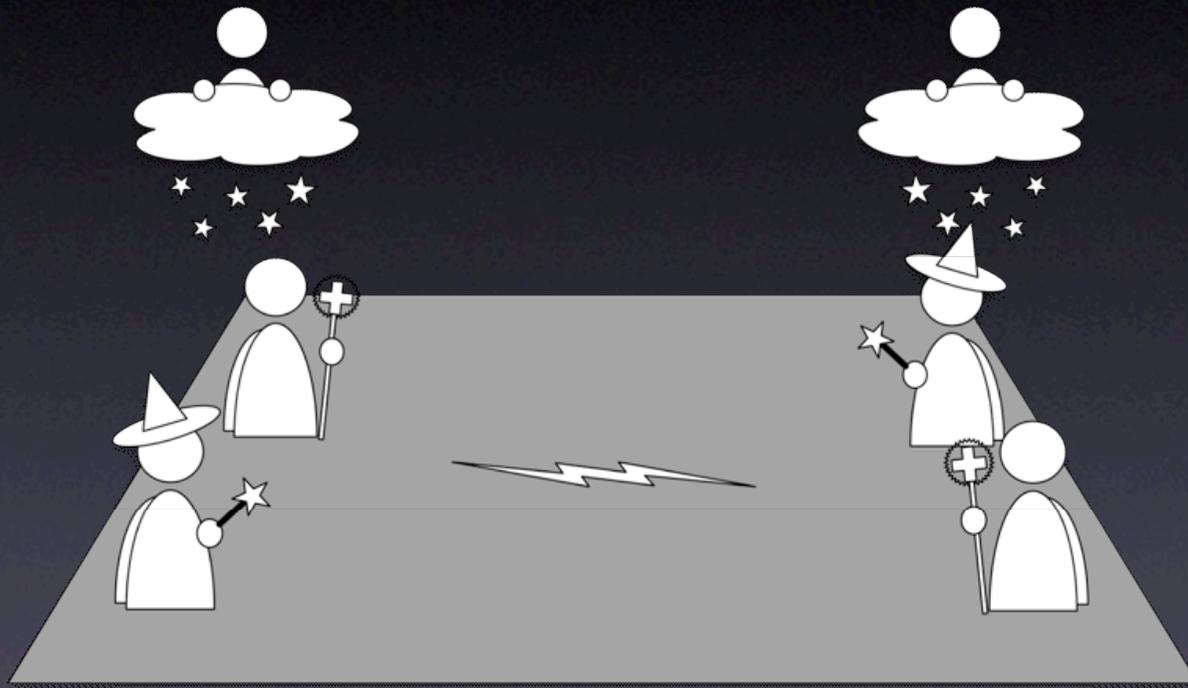


Aufgabenfelder

- Gestenerkennung
 - 2-dimensionale Gesten
 - Gestensprache
 - Gesten während des Spiels ausführen
- Aussagenlogik
 - Formeln zusammenstellen
 - Formeln lösen



Spielprinzip



- Idee: Magierduell
- Pro Team
 - 2 aktive Magier (Spellcaster)
 - 1 Schutzmagier (Cryptor)



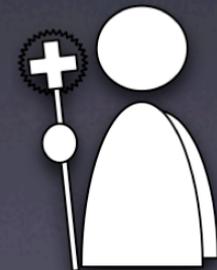
Spellcaster 1/2

- Zaubern durch Gesten
 - Gestensprache: 1 Geste pro Zauberspruch
 - Auszeit nach Zaubern: 3 Sekunden
- “Entzaubern” von Sprüchen
 - Nachahmen der Geste
 - 3 Sekunden Zeit bevor Zauber trifft
 - Auch während Auszeit



Spellcaster 2/2

- Element-basierte Zaubersprüche
 - Erde: *Erdbeben* & *Erdrutsch*
 - Feuer: *Feuersturm* & *Lavastrom*
 - Luft: *Kaltfront* & *Steife Brise*
 - Wasser: *Wasserstrahl* & *Eisregen*
- Verursachen einheitlichen Schaden



Cryptor 1/3

- Agiert aus dem Hintergrund
- Baut Auren um Spellcaster
 - Auren bestehen aus Schichten
 - Jede Schicht hat ein Grundelement
 - Verringert Schaden der jeweiligen Sprüche
- Kann gegnerische Auren schwächen
 - Angreifen der obersten Schicht



Cryptor 2/3

- Schichten erzeugen
 - “Verschlüsselung” festlegen
 - Schicht hält 15 Sekunden
 - Auszeit nach Erzeugung: 8 Sekunden
- Schichten zerstören
 - Lösung für die Verschlüsselung
 - Auch während Auszeit nach Erzeugung
 - Auszeit nach Zerstörungsversuch: 3 Sekunden



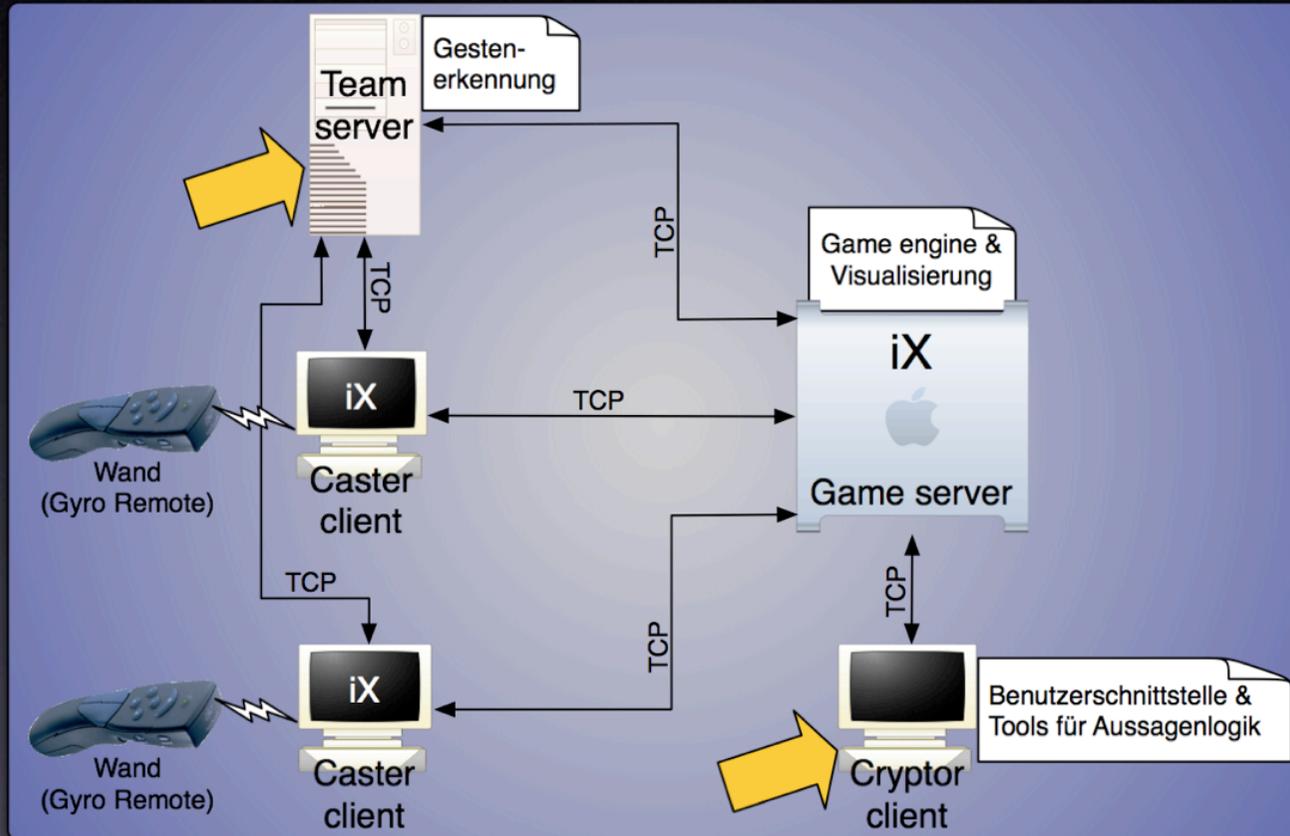
Cryptor 3/3

- Verschlüsselung
 - Mit Formeln der Aussagenlogik
 - Lösung: Variablenbelegung
- “Zutaten”
 - Vorgegebene Terme für Elemente
 - Zum Verschachteln (Tiefe: 3)
 - Äusserster Term bestimmt Schutz



Infrastruktur

- Client - Server Struktur



Protokolle

- Protokollspezifikation wird anschliessend verteilt
- Teamserver
 - Anmelden mit Teamnamen an Gameserver
 - Meldet Zaubersprüche
- Casterclient
 - Anmelden bei Teamserver und Gameserver
 - Meldet Position & Ereignisse
- Cryptorclient
 - Anmelden bei Gameserver
 - Meldet eigene Verschlüsselung plus Lösung
 - Erfragt gegnerische Verschlüsselung & bietet Lösung an



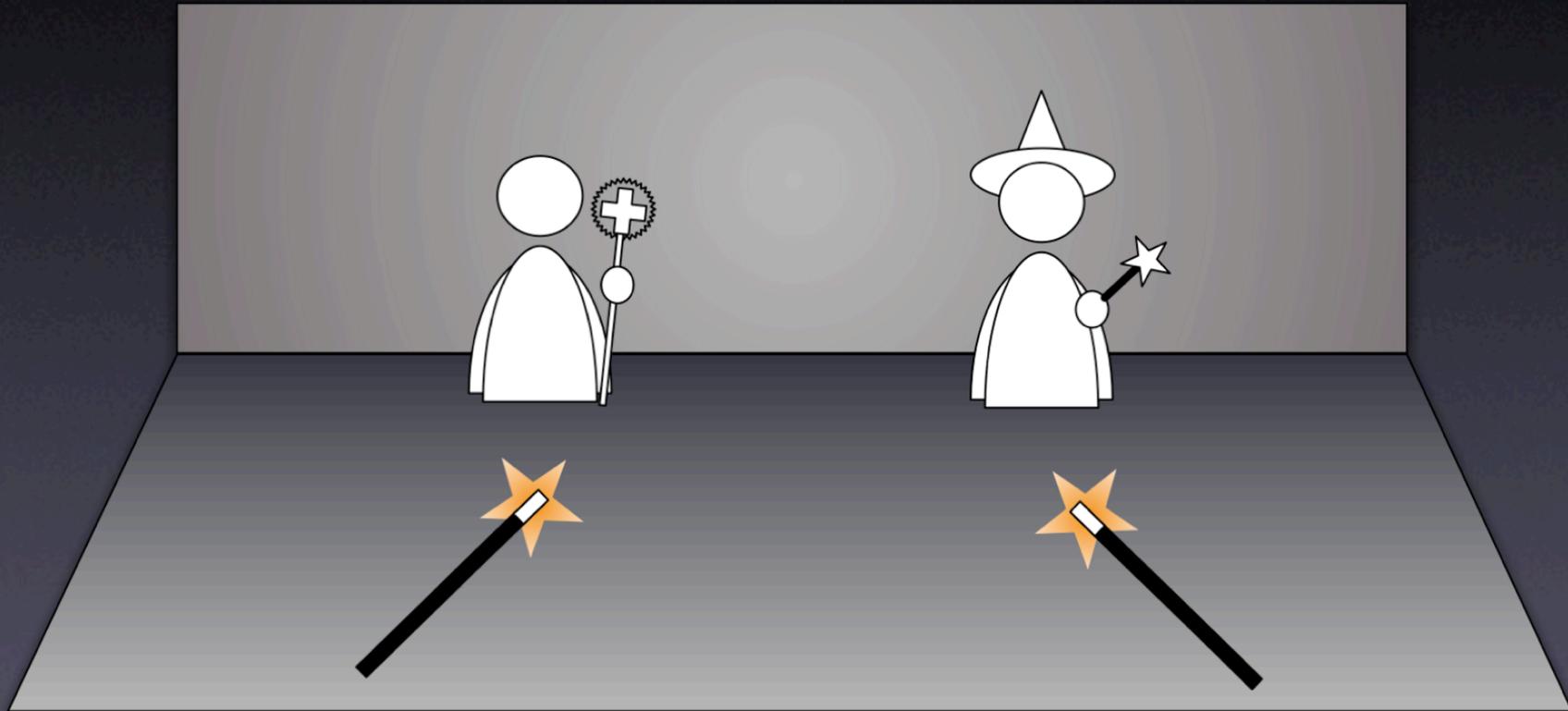
Gameserver

- Einfache Version bald online
 - Validieren der Protokolle
 - Testen der Auszeiten (nicht endgültig)
- Verbindungsdaten
 - Über Mailingliste bekannt gegeben



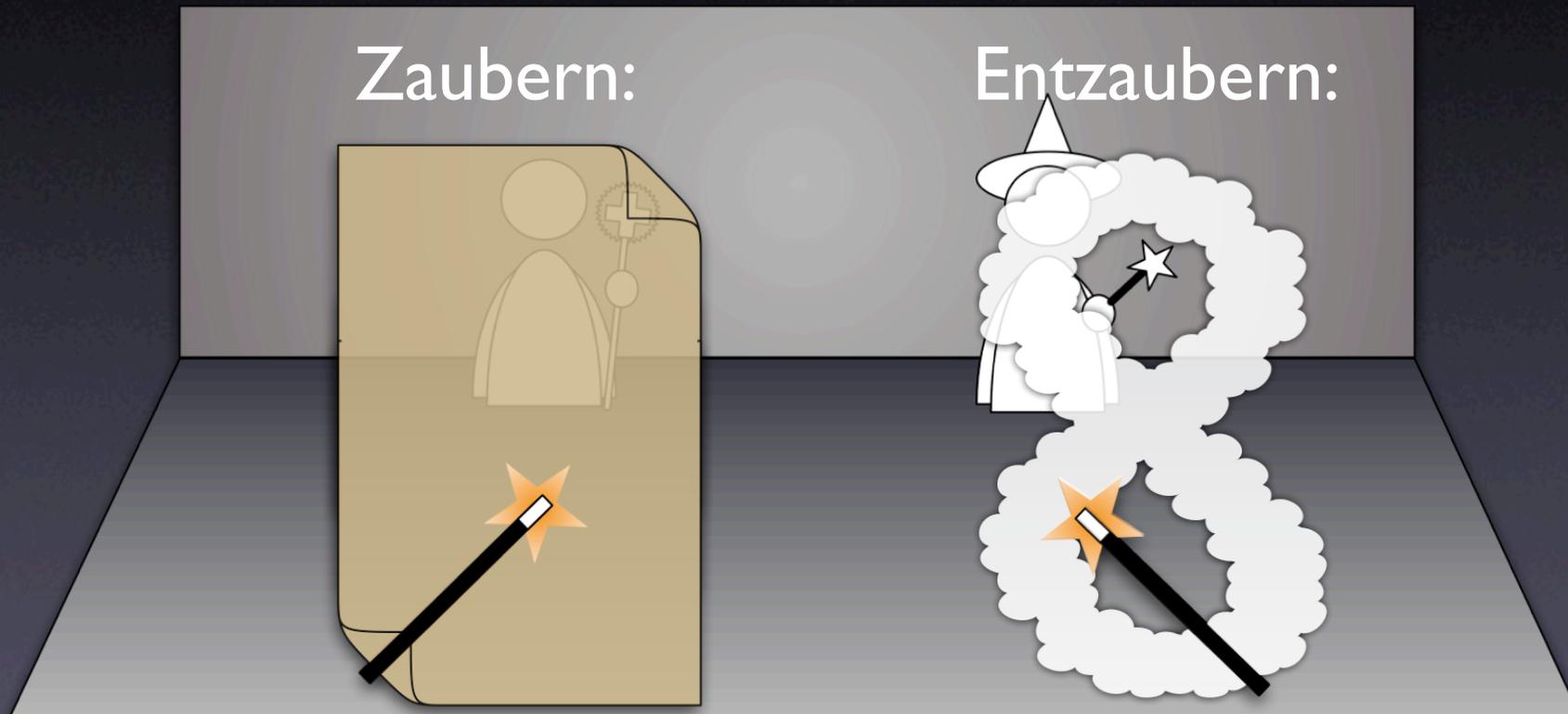
Visualisierung

- Ansicht für ein Team



Visualisierung

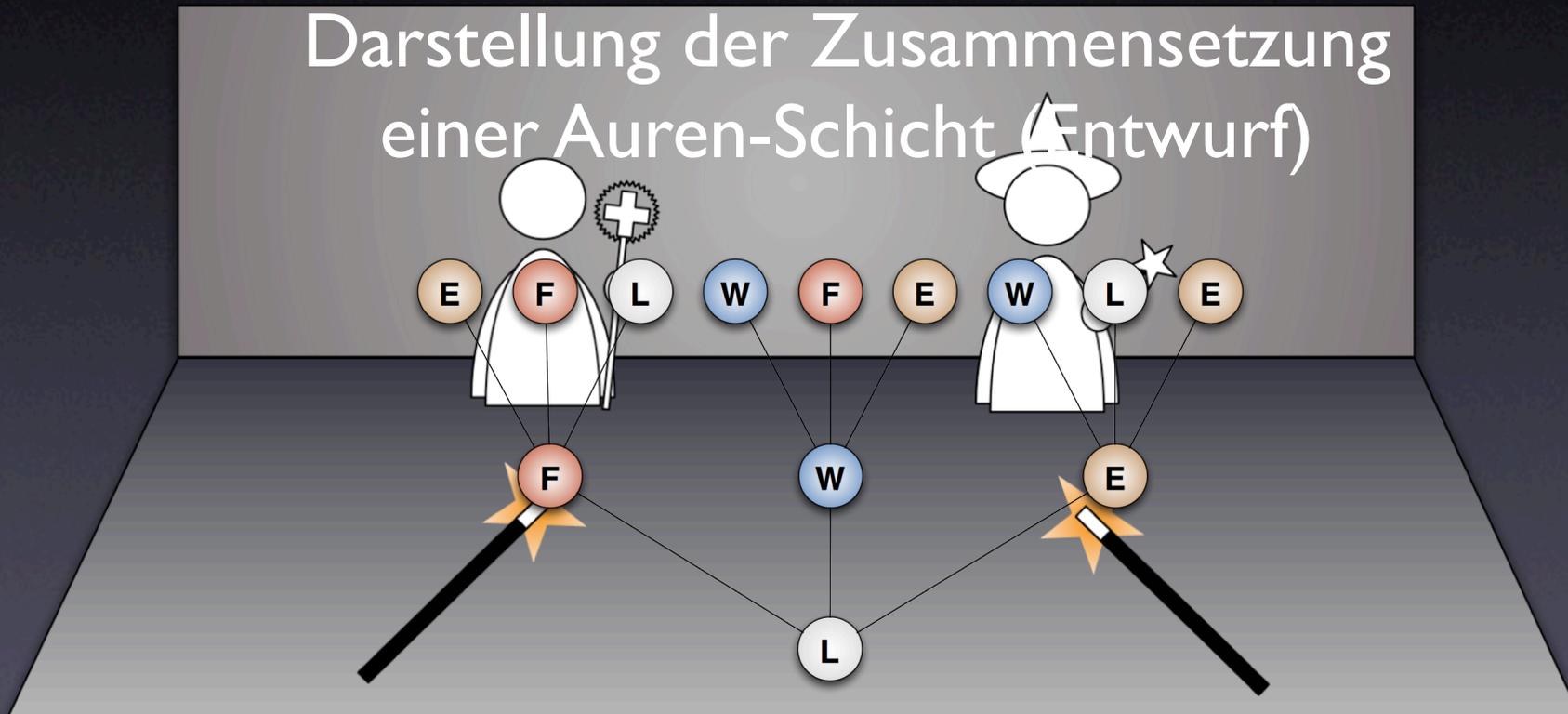
- Ansicht für ein Team



Visualisierung

- Ansicht für ein Team

Darstellung der Zusammensetzung einer Auren-Schicht (Entwurf)



Zeitplan

Anfang Oktober	Gameserver online
Mitte Oktober	2. Infoveranstaltung: Vorstellung der Casterclients
Ende Oktober	Termine zum Test der Casterclient (nach Absprache)
Ende November	Vorausscheidungen (mit Test der Gestenerkennung)
2. Dezember	Tag der Informatik: Finale

Genauere Termine werden noch bekannt gegeben!



Preise

- Wieder gestiftet von Sun Microsystems
- Platz 1
 - 1200 Euro
- Platz 2
 - 800 Euro
- Platz 3
 - 500 Euro



Weitere Infos

- Generelle Fragen an die Mailingliste
- Direkter Kontakt
 - Jan Buchholz - Raum 2211
buchholz@cs.rwth-aachen.de
+49 241 80-21056
 - Tim Hemig
tim.hemig@rwth-aachen.de



Das war's für heute!
**Vielen Dank für
die Aufmerksamkeit**

