



ZONE WARS

ein „etwas anderes“ Computerspiel

KONZEPT

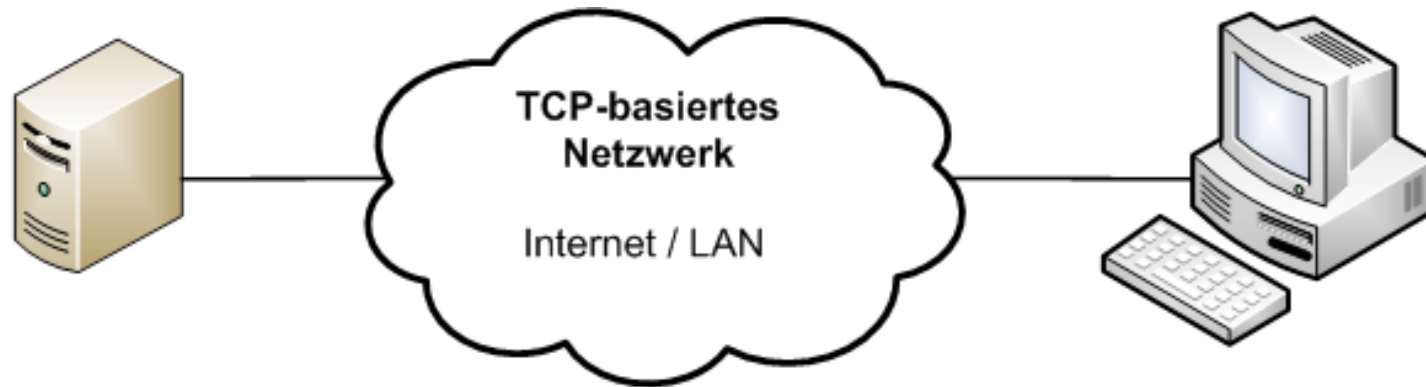
- ZoneWars ist ausgelegt als ein Multiplayer-Online-Spiel mit bis zu 100 gleichzeitig aktiven Spielern
- Die Spielwelt ist persistent über die Dauer einer Spielrunde
- Das Ziel: möglichst viele Punkte sammeln
 - Punkte erhält man durch die Kontrolle eines möglichst großen Gebiets über die Zeit
- Kern des Spiels ist eine Simulation, die das Verhalten der Spieleinheiten mittels vom Spieler geschriebener Scripts simuliert
 - Spieler können nicht direkt ins Geschehen eingreifen
 - Scripts können jedoch jederzeit geändert werden



SCREENSHOT



ARCHITEKTUR



Spielserver

- Java-Anwendung
- führt Simulation aus
- liefert Daten an verbundene Clients

Client

- Java-Applet im Browser
- bietet Einblick in Spielgeschehen
- dient zum Editieren des Scripts



SCRIPTSPRACHE

- Als Scriptsprache dient Lua (<http://www.lua.org>)
- Einbindung des Lua-Kerns (ANSI-C) in Java-Anwendung mittels eines JNI-Wrappers in C
- Über eine API, ein vordefiniertes Set an Funktionen, ist die Interaktion mit den Einheiten möglich
- Simulation verläuft „rundenbasiert“: jede Runde werden zunächst die Scripts aller Spieler ausgeführt, anschließend werden die von den Scripts festgelegten Aktionen durchgeführt



MOMENTANER STAND

- Grundlegende Architektur steht, alle nötigen Elemente (Client/Server-Infrastruktur, Landschaftssystem, Einheitensystem, einfaches Kampfsystem, Scripting-API) sind vorhanden
- Momentan leider nur ein Einheiten Typ und eine Angriffsart
- Ressourcenabbau + Bau neuer Einheiten fehlen noch komplett

