

Specifikace

Maršál a špion

Platforma: Windows

Jazyk: C#

Vybral jsem si jako svůj zápočtový program adaptaci na klasickou deskovou hru pro dva hráče. Hra bude multiplayer (dva hráči na jednom pc/sít'ově). Podle zbylého času bych základní verzi rád obohatil o single player (druhý hráč bude zastoupen umělou inteligencí se dvěmi úrovněmi obtížnosti).

Hra se hraje na hracím plánu 10x10 polí. Každý hráč má vlajku a deset dalších druhů postav – celkem 40 figurek. Ty si rozmístí do prvních 4 řad podle svého uvážení tak, aby soupeř neviděl, kde je jaká postava. Cílem hry je získat soupeřův prapor.

Každá postava se může pohybovat pouze svisle či vodorovně a vždy jen o jedno políčko, krom *Průzkumníka*, který může o neomezený počet polí, když mu nevádí v pohybu jiná figura. Figury jsou různě silné a když na sebe narazí dvě figury, ta silnější vyřazuje tu slabší (když jsou obě stejně silné, vypadávají obě)(ta nejslabší dokáže zabít tu nejsilnější).

Může zde nastat i patová situace, kdy hráč nemůže táhnout s žádnou figurou (jeden druh figur se nemůže pohybovat – miny).