



Der CAU-Informatik-Programmierwettbewerb 2005

Spielt eine Partie "Finstere Flure" auf unserem [Spieleserver](#)!

Auch dieses Jahr startet wieder ein Programmierwettbewerb am Institut für Informatik. Es geht darum, einen Computerspieler für das Spiel "Finstere Flure" zu programmieren. Einsendeschluss für Eure Programme ist der **20. November 2005**, die Prämierung der Sieger erfolgt in einer Live-Ausspielung am Tag der Informatik.

Preise

Das Institut hat die folgenden Preise für den Wettbewerb ausgelobt:

- 1. Preis: 500 EUR,
- 2. Preis 200 EUR,
- Sowie Buchgutscheine für alle qualifizierten Teilnehmer.

Das Spiel

Finstere Flure ist ein sehr vergnügliches Brettspiel von [2F-Spiele](#), das wir mit der überaus freundlichen Genehmigung des Autors, Friedemann Friese, für unseren Programmierwettbewerb verwenden dürfen. Über die im Wettbewerb umgesetzte Version des Spieles hinaus bietet das Brettspiel noch weitaus mehr Möglichkeiten. Offizieller 2F-Spiele-Händler in Kiel ist die Spiele Oase, Schülperbaum 24.



Die Grundidee des Spiels ist schnell erklärt: Jeder Spieler hat eine Anzahl von Figuren, die es möglichst schnell zum Ausgang zu ziehen gilt. Aufgrund der netten Hintergrundgeschichte schweben die Spielfiguren aber dabei in ständiger Gefahr. Ein fürchterliches Monster lauert ihnen auf und versucht, ihrer habhaft zu werden.



Zum Glück für die Spieler ist das Monster aber nicht allzu helle. Weil das Spielfeld eine Säulenhalle darstellt, kann es die Spielfiguren nur entlang der Korridore direkt vor ihm und rechts bzw. links von ihm entdecken. Es bewegt sich dann immer auf die nächste sichtbare Spielfigur zu.



Wie man sich vielleicht schon vorstellen kann, eröffnet dieses Verhalten des Monsters große taktische Möglichkeiten: Durch geschickte Manöver kann man seine Figuren so platzieren, dass das Monster zunächst auf die eigene Spielfigur zuwankt, daraufhin aber die Figur eines Mitspielers sichtbar wird, die ansonsten ungeschoren davongekommen wäre. Steine, die Sichtschutz bilden, aber auch von den Spielfiguren verschoben werden können, bilden ein weiteres taktisches Moment.



Natürlich haben wir für den Wettbewerb [ausführliche Regeln](#) formuliert. Am leichtesten lernt man das Spiel, indem man es einfach mal auf unserem [Spieleserver](#) ausprobiert.



Der Server

Wir unterhalten für Euch einen Server, auf dem Ihr in Ruhe allein oder mit Euren Kommilitonen beliebig viele Partien Finstere Flure spielen könnt. Die Idee ist dabei, dass man nur spielend die richtigen Strategien für die Programmierung herausfinden kann. Wenn Ihr dann später Euren ersten Computerspieler programmiert habt, könnt Ihr ihn über unseren Server testen, indem Ihr selbst gegen ihn spielt oder ihn gegen andere Spieler antreten laßt. Natürlich gibt es auch [genauere Informationen](#), wie Ihr Euer Programm mit unserem Server in Verbindung bringt.

Der Wettbewerb

Wenn Eure Programme mit unserem Server kommunizieren können, sind sie auch bereits fähig, in den Wettbewerb einzugreifen. Schickt uns vor dem Einsendeschluß euer Programm in der von Euch gewählten Programmiersprache ein, zusammen mit einigen Hinweisen, wie wir das Programm unter Linux übersetzen können. In der ersten Woche nach dem Einsendeschluss werden wir dann überprüfen, ob wir Euer Programm zum Laufen bringen, und ob es keine unerwünschten Verhaltensweisen an den Tag legt. (Wie z.B. Zugriffe auf das Dateisystem, siehe die [genaueren Informationen](#) zur Abgabe.) Vor dem Tag der Informatik werden wir dann eine Vorausscheidung durchführen, bei der die besten drei Spielerprogramme ermittelt werden. Diese drei Besten werden dann am Tag der Informatik live den Sieg untereinander ausspielen.

Potentielle Teilnehmer werden darum gebeten, sich möglichst bald unverbindlich per email bei [Reinhard Koch](#) (Organisator zum Tag der Informatik) voranzumelden.

Fragen oder Anregungen zum Wettbewerb?

[Bernd Brassel](#)

Last modified: Mon Oct 31 17:15:44 CET 2005