

## Ghoststories

Rolf Boomgaarden, Thiemo Gries, Tim  
Krämer, Florian Letsch, Alexander Njemz, Sven  
Mutzl, Sandra Schröder, Navid Tavanapour

Wolfgang Menzel und Lidia Khmylko  
NATS  
Universität Hamburg

2010-03-25  
Wintersemester 09/10  
Praktikum Logik Programmierung





- Rundenbasiertes Brettspiel mit Spielkarten und Würfeln
- kooperatives Mehrspielerspiel
- Spieler gemeinsam gegen "Das System"
- 1-4 Spieler

- Prolog Spiellogik mit XPCE GUI
- Netzwerkunterstützung (auch für Windows)
- “Hot-Seat”-Unterstützung für mehrere Spieler an einem PC
- Original Spielegrafiken (mit freundlicher Unterstützung von Repos Production)

```

fightCallRes(Action,Resistance,DiceList,TaoMarkersUsed,WhiteDiceUsed,RedDice) :-
    not(Action = noDice),
    prayer(Prayer),
    vectorSub(Resistance,Prayer,ResPrayer),
    vectorSub(ResPrayer,DiceList,ResDicePrayer),
    diceLeft(ResDicePrayer,ModDice),
    vectorSub(ResDicePrayer,TaoMarkersUsed,ResTaoDicePrayer),
    subList(greater0,ResTaoDicePrayer,ResLeft),
    sumList(ResLeft,ResSum),
    ResSum <= WhiteDiceUsed.

fightCallRes(noDice,Resistance,DiceList,TaoMarkersUsed,WhiteDiceUsed,DiceList) :-
    prayer(Prayer),
    vectorSub(Resistance,Prayer,ResPrayer),
    vectorSub(ResPrayer,TaoMarkersUsed,ResTaoPrayer),
    subList(greater0,ResTaoPrayer,ResLeft),
    sumList(ResLeft,ResSum),
    ResSum <= WhiteDiceUsed.

addPrayer(Resistance,ResPos) :-
    prayer(PrayerList),
    addPrayer(Resistance,PrayerList,ResPos).

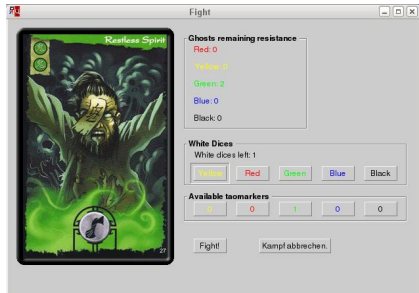
addPrayer([],[],[]),
addPrayer([R|R2],[_],R2),[R|R2] :-
    !,
    addPrayer(R,R2,R3),
addPrayer([R|R2],[_],R2),[_] :-
    !,
    addPrayer(R,R2,R3).

% Default ghost without additional resources
balance(Pos,_List) :-
    multList(greater0,List,[],),
    !,
    deleteHost(Pos),
    diceLeft(List,DiceLeft),
    buffer([WhiteDice,...]),
    setBuffer([WhiteDice,DiceLeft]),
    fightStart.

% Can not defeat ghost while tao markers are locked
balance(_WhiteDice,List) :-
    %get all GhostIDs where special ability is "lockTao"
    findall(GhostID,[_ghostfield(_GhostID,_),
    ghost(GhostID,_,_,_,lockTao,_)],
    L),
    !,
    %if there are not no Ghosts -> there a ghosts with that ability
    not(L = []),
    multList(greater0,List,ListPos),
    sumList(ListPos,Sum),
    Sum > WhiteDice,
    broadcastHideFeatable.

```

- Spielziel:
  - überleben
  - Dorfbewohner schützen
  - Wu-Feng besiegen



Ghost Stories

Spielfeld

Spieleinfo

player1

Gelb: 1 Rot: 0 Grün: 0 Blau: 0 Schwarz: 0 Qi: 4

● player2

Gelb: 0 Rot: 1 Grün: 0 Blau: 0 Schwarz: 0 Qi: 4

player3

Gelb: 0 Rot: 0 Grün: 1 Blau: 0 Schwarz: 0 Qi: 4

player4

Gelb: 0 Rot: 0 Grün: 0 Blau: 1 Schwarz: 0 Qi: 4

Chat

You are: red

ID 1 joins the channel.  
ID 2 joins the channel.  
ID 3 joins the channel.  
ID 4 joins the channel.

Chat:

Ok

Weiter

Statusleiste

Am Zug: red Das bist du!

- Der gelbe Spieler beginnt
- Spielrunde:
  - ① Geisteraktionen ausführen
  - ② Geisterkarte ziehen und auf einem Geisterfeld ablegen
  - ③ Spielfigur "Taoist" bewegen
  - ④ Die Entscheidung: Geist bekämpfen **oder** Dorfbewohner um Hilfe bitten
- nun ist der nächste Spieler an der Reihe
- Das Spiel endet, wenn
  - Wu-Feng besiegt wurde (gewonnen!) **oder**
  - 3 Dorfbewohner besessen (verloren...) **oder**
  - alle "Taoisten" besiegt (verloren...)

Ghost Stories

Spielfeld

Spielerinfo

player1  
Gelb: 1 Pot: 0 Grün: 0 Blau: 0 Schwarz: 0 Qi: 4

player2  
Gelb: 0 Pot: 1 Grün: 0 Blau: 0 Schwarz: 0 Qi: 4

player3  
Gelb: 0 Pot: 0 Grün: 1 Blau: 0 Schwarz: 0 Qi: 4

player4  
Gelb: 0 Pot: 0 Grün: 0 Blau: 1 Schwarz: 0 Qi: 4

Chat

You are: red

ID 1 joins the channel.  
ID 2 joins the channel.  
ID 3 joins the channel.  
ID 4 joins the channel.

Chat:

Ok

Weiter

Statusleiste  
Am Zug: red Das bist du!

Viel Spaß beim spielen! :)