

HANDBUCH

Abschlussprojekt
Informatik 2018



by: Johanna Laue, Mark Heimer, Tobias Mann

Das Konzept:

Bei „Pokemon: Holy Edition“ handelt es sich um eine von uns entworfene Abhandlung der berühmten Pokémon-Spielreihe. Dabei kann der Spieler mit einer eigenen Ansammlung von sogenannten Pokémon (*Abkürzung vom Englischen: „pocket monster“ → „Pokémon“*) gegen die Pokémon anderer Spieler antreten und in der Spielwelt Pokémon sammeln, die er wiederum für Kämpfe nutzen kann. Jedes Pokémon hat dabei unterschiedliche Typen (nach denen sich die Attacken richten, die das Pokémon nutzen kann) und Entwicklungsstufen bzw. Äußerlichkeiten. Jedes Pokémon hat einen eigenen Namen.

Ziel des Spiels ist es, den schurkenhaften Endgegner zu besiegen und so der stärkste Spieler zu werden.

Die Bedienung:

w, a, s, d – Steuerung des Spielers

x – Interaktion mit anderen Spielern der Spielwelt

y – Spiel speichern

n – das nächste Level betreten

Neues Spiel – zu Beginn des Spiels: startet ein neues Spiel

[Spiel laden – lädt den letzten Spielstand → derzeit nicht funktional **]**

Die Baustellen:

Was könnte man weiterentwickeln?

- Behebung des Fehlers beim Laden des Spielstandes
- mehrere Pokémon nutzen
- Kampf-Items einfügen
- mehrere Level integrieren
- mehr Hintergrundmusik
- zu schneller Start des Spiels verursacht Fehler beim Lesen in der Attacken-Datei
- Fangen von wilden Pokémon ermöglichen
- GitHub-Projekt für Weiterentwicklung nutzen:
<https://github.com/ForzaMark/DelphiProject>