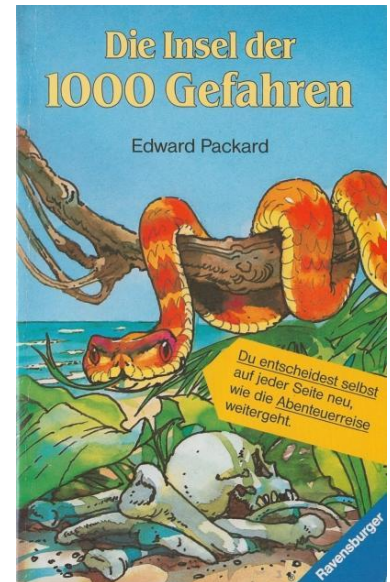


Die Insel der 1000 Gefahren

Auf der Insel der 1000 Gefahren soll sich der Leser auf eine **virtuelle Reise** begeben. In jedem Abschnitt muss er eine neue, aufregende Gefahr bestehen. Im Bruchteil einer Sekunde muss er sich für eine der **jeweils 2 Möglichkeiten** entscheiden, was er nun tun will, um der Gefahr zu entgehen oder sie für immer auszulöschen. Leider kann der Leser dabei aber auch kläglich scheitern und an seiner eigenen Entscheidung sterben.



Anleitung:

1. Ein **Binärbaum** soll die nötigen Texte für jede „Station“ beinhalten. Je nach Entscheidung des Lesers soll dieser im Binärbaum zur nächsten Station (linker oder rechter Nachfolger) gelangen. (Minimum 15 Stationen. Je mehr, desto interessanter.)
2. Bisweilen soll es auch möglich sein, dass der Leser durch eine Entscheidung wieder in eine Situation **weiter oben im Binärbaum** gelangt und dieselbe Gefahr ein weiteres Mal bestehen muss. (Achtung: überlegt euch, wie das am besten realisierbar ist, damit der Baum trotzdem eine „normale“ Struktur behält, ohne zyklische Relationen)
3. War die Entscheidung des Lesers nicht sehr besonnen oder hatte er einfach nur Pech, so muss er **leider sterben**, vielleicht hatte er auch Glück und wird gerettet. In jedem Fall ist die erreichte Station ein Blatt des Binärbaums.
4. Der Leser darf auch selbst kreativ werden und **Stationen einfügen und entfernen** können. Dabei muss darauf geachtet werden, dass am Ende jedes Pfades (also beim Blatt) der Leser entweder stirbt / gerettet wird oder wieder an eine Stelle weiter oben im Baum gelangt.
5. Der Leser soll außerdem die Möglichkeit haben, eine **Station zu suchen**, indem er einen Suchbegriff eingibt. Für jede Station müssen dabei einige Schlagwörter angegeben werden, die mit dem Suchbegriff abgeglichen werden.
6. Verwende bei der Programmierung im Kurs besprochene Konzepte.

Möglichkeiten der Erweiterung (mindestens eine MUSS umgesetzt werden! Diese muss nicht aus folgender Liste, sondern kann auch eine eigenen Idee sein - Ampelfarben geben Hinweise auf den Schwierigkeitsgrad der Aufgaben):

1. **Damit keine Langeweile aufkommt, sollen bei jedem Neustart der virtuellen Reise die Stationen per Zufall angeordnet werden. (Achte auch geeignete Übergänge!)**
2. **In jeder Station kann man sich einen Tipp anzeigen lassen, welche Richtung „günstiger“ ist. Dies kann auf Grundlage der „Spiellänge“ (also wie viele Kindsknoten noch folgen) oder der Überlebenschancen erfolgen.**

3. Das gesamte „Buch“ soll geeignet ausgegeben werden, falls ein Spieler „vorlesen“ will.
4. Der Spielstand soll gespeichert und geladen werden können. Hierzu muss eine Speicherung in einer externen Datei erfolgen, um sie beim nächsten „Start“ einlesen zu können!

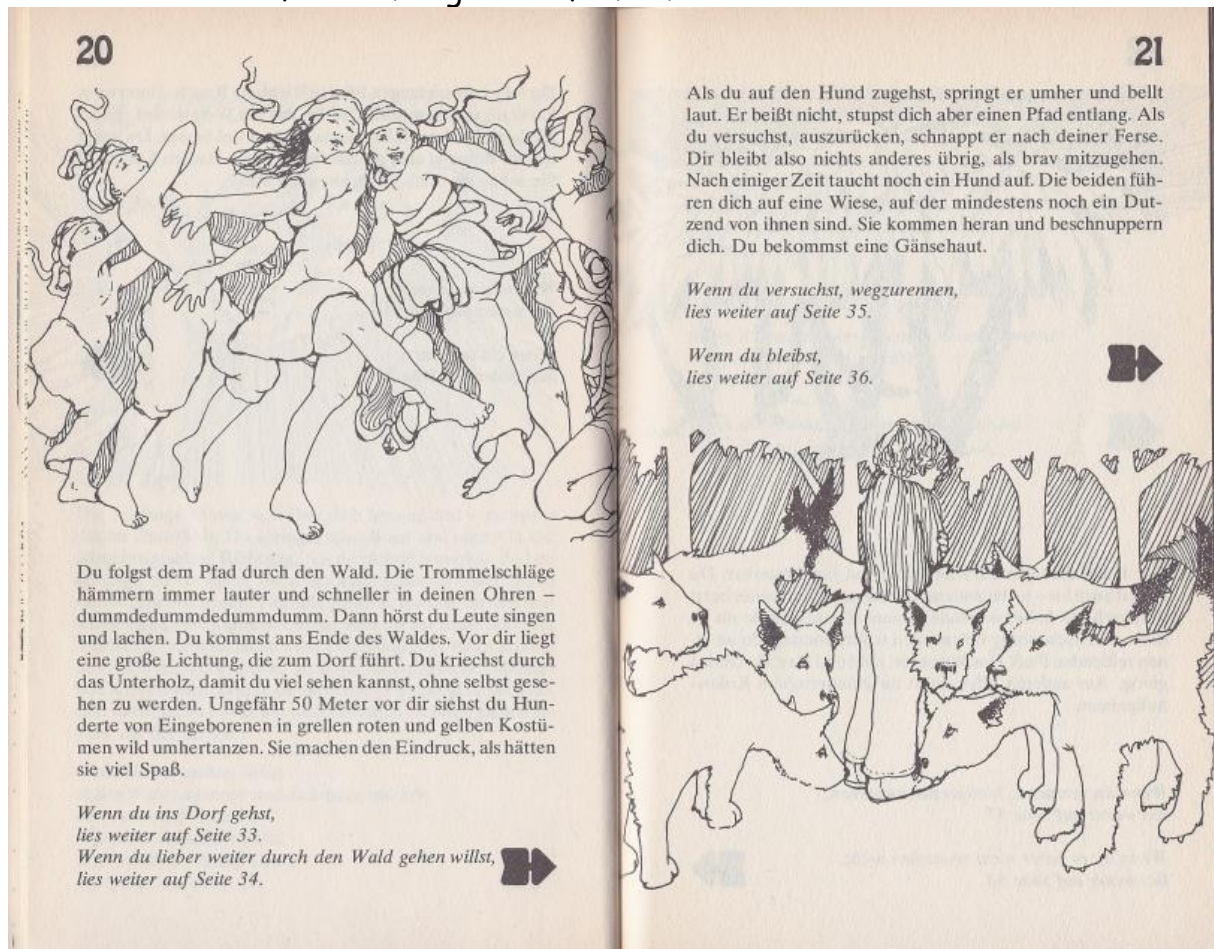
Darstellung:

Verwende die Klassen **gui** und **Bildanzeigen**.

Als Beispiel dient dir das Projekt Sheepadventure, in dem es allerdings um eine ganz andere Thematik geht und das auf dem Niveau der 10. Klasse programmiert wurde. Für eventuelle Fehler in diesem Programm übernehme ich keine Haftung.

Weiteres:

Auf der folgenden Seite findest du einen kleinen Ausschnitt aus dem Buch „Die Insel der 1000 Gefahren“. Beginne auf S. 21.



Die Hunde streichen um dich herum, knurren und schnappen nacheinander. Plötzlich heulen sie auf und jagen hinter irgendeinem Tier her, das man nicht sehen kann. Du läufst in die andere Richtung. Fast im gleichen Augenblick siehst du ein Stück vor dir eine riesige grüne Schildkröte, die so schnell watschelt, daß du fast den Eindruck hast, daß sie ziel-sicher einen ganz wichtigen Ort ansteuert.

*Wenn du dich entscheidest,
auf die Schildkröte zu steigen,
lies weiter auf Seite 65.*

*Wenn du ihr lieber nur folgen willst,
lies weiter auf Seite 66.*



Du springst ins kühle Wasser und schwimmst auf das andere Ufer zu; aber du merkst ziemlich schnell, daß du gegen die reißende Strömung nicht ankommst. Du klammerst dich an einen treibenden Baumstamm und läßt dich von der Strömung flußabwärts tragen. Um dich herum spritzt und schäumt das Wasser. Dein Baumstamm kracht gegen einen Felsen, du klatscht ins Wasser und kannst dich gerade noch auf eine Moosbank ziehen, wenige Meter vor dem Rand eines tosenden Wasserfalls. Ganz in der Nähe siehst du eine Gruppe von Leuten, die mit Instrumenten aus großen Seemuscheln wunderschöne, fremdartige Musik machen. Sie essen eine rosa Frucht, die du noch nie gesehen hast. Du gehst zu ihnen hinüber. Zur Begrüßung geben sie dir ein Stück von der Frucht. Es schmeckt dir unheimlich gut. Du nimmst noch mehr davon und lauschst der Musik.

Lies weiter auf Seite 67.



Als du dich weigerst, von dem Geheimtrank zu probieren, werden die Hexen sehr wütend. Sie tanzen kreischend um dich herum. Dabei verfallen sie in einen merkwürdigen Singsang und schwingen die Arme, als ob sie einen Fluch über dich aussprechen wollten. Du wirst wütend und trittst ihre Kessel um. Plötzlich sind die Hexen verschwunden, und vor dir steht eine große Schildkröte.

„Du hast mich vom Fluch der Andaga erlöst“, sagt die Schildkröte, „was kann ich zum Dank für dich tun?“

„Bring mich zu einem Schiff, das nach Amerika fährt“, antwortest du. Die Schildkröte schweigt, kommt aber auf dich zugewatschelt.

Lies weiter auf Seite 88.



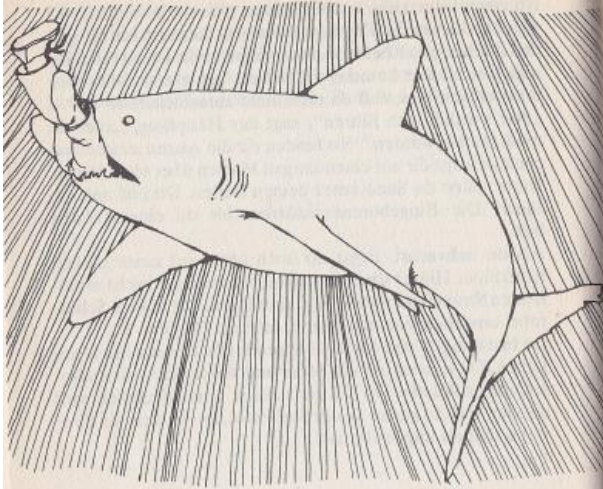
Du kletterst an ihrem Panzer hoch und setzt dich oben drauf. Sie scheint zu wissen, wohin sie will und wankt schwerfällig durch die Wiese, einen kleinen Hügel hinunter und – platsch – landet sie im Wasser und schwimmt. Du fühlst dich wie auf einem winzigen runden Floß. Du schaust um dich. Ihr seid auf einem breiten Fluß, und ab und zu siehst du lange grüne Krokodile im Wasser. Die Schildkröte bleibt in sicherer Entfernung. Und dann mündet der Fluß plötzlich ins offene Meer. Die Schildkröte will ins Meer hinausschwimmen.



*Wenn du auf ihrem Rücken bleibst,
lies weiter auf Seite 106.*

Wenn du abspringst, lies weiter auf Seite 107.





Ihr entfernt euch weiter und weiter von der Küste. Plötzlich taucht die Schildkröte unter und läßt dich allein in den tosenden Wellen. Sie kommt nicht mehr wieder, aber dafür siehst du einen gewaltigen Hai auf dich zuschwimmen. In Sekundenschnelle hat er seine Mahlzeit eingenommen – dich.

Ende

Du springst ab und schwimmst, so schnell du kannst, zum nächsten Ufer. Du kletterst an Land und entdeckst im Wald einen Pfad. Du bist nicht sicher, ob er von Menschen oder von Tieren stammt.

Etwas später kommst du an einen klaren, blauen Teich. Du siehst Fische darin, die du gern für dein Abendessen fangen würdest. Da hörst du hinter dir ein Geräusch. Du drehst dich um und siehst ein riesiges Tier auf dich losgehen. Es sieht aus wie ein Tiger, aber ohne Streifen. Es gibt kein Entkommen mehr.

Ende