

Dungeon Crawl – Die Reise des Abenteurers

Kapitel 1: Der Eingang des Dungeons

Du stehst vor den gewaltigen Toren des Dungeons, einem mysteriösen Labyrinth voller Gefahren und verborgener Schätze. Das Wetter ist düster, und ein kalter Wind weht durch die Bäume. Du spürst eine seltsame Energie, die vom Dungeon ausgeht – sowohl abschreckend als auch faszinierend.

Du schaust zu den zwei Türen:

- Eine massive **Eisentür**, die von einem düsteren Symbol verziert ist.
- Eine **hölzerne Tür**, die alt und verwittert aussieht.

Du musst dich entscheiden.

1. **Gehe durch die Eisentür.**
2. **Versuche, die hölzerne Tür zu öffnen.**

Entscheidung 1: Gehe durch die Eisentür

Du entscheidest dich, die massive Eisentür zu öffnen. Sie öffnet sich mit einem tiefen, kreischenden Geräusch. Dahinter befindet sich ein Raum, in dem sich eine dunkle Gestalt erhebt – ein **Schattengolem**.

Die Luft wird kalt, als der Golem aus der Dunkelheit auftaucht. Ein flimmerndes, bläuliches Licht geht von ihm aus. Seine Bewegungen sind langsam, aber unheimlich kraftvoll. Du kannst ihn nicht aus den Augen lassen – der Kampf wird nicht leicht werden.

Kampf gegen den Schattengolem

Der Golem greift an! Du musst dich wehren.

- **Kämpfen:** Du nimmst dein Schwert in die Hand und stürzt dich in den Kampf. Der Schattengolem weicht deinen Angriffen geschickt aus, aber du triffst ihn schließlich. Doch der Golem nutzt seine Fähigkeit, Schatten zu erzeugen, um aus dem Dunkeln heraus zuzuschlagen und dir Schaden zuzufügen.
- **Fliehen:** Du versuchst, aus dem Raum zu fliehen, doch der Golem blockiert den Ausgang. Es gibt keinen Weg, ihm zu entkommen. Du musst kämpfen.

Kampf erfolgreich?

- **Ja:** Du besiegst den Schattengolem. Du fühlst dich erschöpft, aber du hast es geschafft. Der Golem fällt zusammen, und der Raum wird wieder ruhig.
- **Nein:** Der Golem hat dich besiegt. Deine Reise endet hier. (Das Spiel ist vorbei.)

Entscheidung 2: Versuche, die hölzerne Tür zu öffnen

Du entscheidest dich, die hölzerne Tür zu öffnen. Sie knarrt laut, als du sie aufdrückst. Hinter der Tür befindet sich ein weiterer Raum, aber diesmal ist es kein Gegner, der dich erwartet. Stattdessen siehst du eine große Statue, die in der Mitte des Raumes steht.

Plötzlich ertönt eine Stimme aus dem Nichts: "Um weiterzukommen, musst du ein Rätsel lösen."

Das Rätsel:

"Was ist $12 + 7$?"

Entscheidung 1: Die Antwort ist 19. Entscheidung 2: Die Antwort ist eine andere Zahl.

- **Richtig:** Du hast das Rätsel gelöst. Die Statue bewegt sich zur Seite und ein geheimer Gang wird freigelegt.
 - **Falsch:** Die Statue bleibt still. Du musst einen weiteren Versuch wagen.
-

Kapitel 2: Der geheimnisvolle Raum

Du gehst durch den geheimen Gang und findest dich in einem weiteren Raum wieder. Der Raum ist düster und voller mystischer Symbole, die in den Wänden eingeritzt sind. Doch plötzlich hörst du ein tiefes Grollen – und ein **Feuerdrache** erscheint.

Der Drache ist riesig, mit leuchtenden Augen und einem feurigen Atem, der dir die Haut verbrennen könnte. Die Temperatur im Raum steigt rapide an, als er sich auf dich zubewegt. Du musst schnell handeln.

Kampf gegen den Feuerdrache

- **Kämpfen:** Du zückst dein Schwert und stürzt dich in den Kampf, doch der Drache speit Feuer. Du kannst seine Angriffe nur schwer abwehren, doch es gelingt dir, ihn zu verwunden.
- **Fliehen:** Es gibt keinen sicheren Ausgang. Der Drache ist zu mächtig, um ihm zu entkommen. Du musst weiterkämpfen.

Kampf erfolgreich?

- **Ja:** Du besiegst den Feuerdrachen, aber der Raum ist nun voller Rauch und Asche. Du musst schnell handeln, um nicht durch den Atem des Drachen zu ersticken.
 - **Nein:** Der Drache besiegt dich mit einem mächtigen Feuerstrahl. Du fühlst, wie alles um dich herum in Flammen aufgeht. (Das Spiel ist vorbei.)
-

Kapitel 3: Der Geisterkrieger

Du hast es geschafft, den Drachen zu besiegen, aber der Dungeon wird immer gefährlicher. Du gehst weiter und stößt auf einen weiteren Gegner – einen **Geisterkrieger**. Der Krieger ist kaum sichtbar, nur ein schattenhaftes, durchsichtiges Gespenst mit einer gefährlichen Waffe in der Hand.

Kampf gegen den Geisterkrieger

- **Kämpfen:** Du versuchst, den Krieger zu treffen, aber er wird unsichtbar und greift dich aus dem Dunkeln an. Du musst aufpassen, um nicht selbst von seinen Angriffen getroffen zu werden.
- **Fliehen:** Du versuchst, ihm zu entkommen, doch der Geisterkrieger folgt dir, immer wieder auftauchend, wenn du es am wenigsten erwartest.

Kampf erfolgreich?

- **Ja:** Du schaffst es, den Krieger zu besiegen, indem du ihn mit einem gezielten Angriff fällst, als er gerade sichtbar wird.
 - **Nein:** Der Geisterkrieger besiegt dich, indem er dich mit einem Dolch in den Rücken sticht. (Das Spiel ist vorbei.)
-

Kapitel 4: Das Rätsel des Artefakts

Nachdem du viele Gegner besiegt hast, erreichst du schließlich den Raum, in dem sich ein **glänzendes Artefakt** befindet. Es ist von einem kristallklaren Licht umhüllt, und als du dich näherst, hörst du die Stimme eines dunklen Wächters.

"Nur wer den Preis der Macht kennt, darf das Artefakt besitzen", sagt er. "Bist du bereit, den Preis zu zahlen?"

Du siehst dich um. Der Raum ist ruhig, aber die Luft ist dick mit Spannung.

Entscheidung 1: Nimm das Artefakt.

- **Folge dem Weg der Macht:** Du nimmst das Artefakt und fühlst sofort eine mächtige Energie, die durch deinen Körper fließt. Doch plötzlich spürst du, wie etwas von dir genommen wird – deine Freiheit. Du bist nun ein Wächter des Dungeons, ein gefangener Hüter der Macht. Du wirst ewig hier bleiben.

Entscheidung 2: Lasse das Artefakt zurück.

- **Der Weg der Weisheit:** Du entscheidest dich, das Artefakt zu lassen und den Dungeon zu verlassen. Du gehst hinaus in die Freiheit, ohne den Preis der Macht zu zahlen. Deine Reise endet, aber du bist unverehrt und kannst mit einem reinen Gewissen weiterleben.
-

Das Ende des Abenteuers

Die Geschichte endet, je nachdem, wie du dich entschieden hast:

- **Wenn du das Artefakt genommen hast:** Du wirst Teil des Dungeons, ein ewiger Wächter, der die Macht für immer bewacht. Du hast den Preis bezahlt, und deine Freiheit ist verloren.
- **Wenn du das Artefakt zurückgelassen hast:** Du hast das Abenteuer überlebt und verlässt den Dungeon als freier Mensch. Doch du weißt, dass der Dungeon immer noch mit seinen Geheimnissen und Gefahren auf die nächste unvorsichtige Seele wartet.



Ein Dungeon Crawl ist ein textbasiertes Abenteuer, bei dem der Spieler durch ein Dungeon navigiert, um Gegner zu bekämpfen, Rätsel zu lösen und das Ende zu erreichen. Es wird durch **Klassen für den Spieler, Gegner, Räume und das Dungeon** selbst implementiert, mit **entscheidungsbasierten Mechaniken** für Kämpfe und Rätsel.

Aufgabe 1 – Planung

- a) **Lest** euch das Abenteuer gut durch.
 - Während ihr lest, **markiert** euch alles, was wichtig für die spätere Implementierung sein kann.
- b) Zeichnet euch einen **Entscheidungsbaum**, der mögliche Entscheidungspfade visuell darstellt.
 - Der Baum muss nicht 100% formell korrekt sein. Wichtig ist, dass ihr euch den Ablauf klar macht! Das ist auch wichtig für die spätere Implementierung.
 - **Schwierigkeit *****: Erstelle deinen eigenen Entscheidungsbaum.
- c) Zur Strukturierung der Implementierung erstellt ein **Klassendiagramm**, was alle wichtigen Klassen abbilden soll.
 - **Schwierigkeit *****: Erstelle deinen eigenes Klassendiagramm.

Aufgabe 2 – Projektstruktur anlegen

- Überlegt euch wie ihr die Projektstruktur in IntelliJ anlegen möchtet.
 - Legt mit Hilfe von verschiedenen **Packages** eure **Klassen** an, die ihr im Klassendiagramm notiert habt.
 - Legt alle **Attribute** in den Klassen an, welche ihr schon definiert habt. Ihr könnt diese später ergänzen.
 - Legt alle **Methoden** an, welche ihr schon definiert habt. Ihr könnt diese später ergänzen. **ACHTUNG**: Noch nicht mit Inhalt füllen!