

CaptureTheFlag

Campusadventure - Softwaretechnik im SS2012



Story

Du bist ein neuer Student der Medieninformatik und musst zum erfolgreichen Abschluss des Studiums einen bestimmten Schein erlangen.

Start des Spiels

Das Spiel wird über die Datei **Start.jar** gestartet. Alle benötigten Ressourcen, Bilder usw. sind in den passenden Unterordnern. Ein neues Spiel wird dann im Hauptmenü mit dem entsprechenden Button gestartet.

Handhabung

Im Menü kann man mit der Maus die gewünschten Optionen anklicken. Sobald man sich in einem Spiel befindet, wird die Steuerung über die Tastatur abgewickelt. Es wird dazu folgendes Tastaturlayout verwendet:

Tastaturlayout

- ESC Menu aufrufen (im Spiel)

- Q Nach links drehen
- E Nach rechts drehen
- W Nach vorne laufen
- A Nach links laufen
- S Nach hinten laufen
- D Nach rechts laufen
- I Interagieren
- Space Gegenstand in der Hand auf dem Feld ablegen
- N Gegenstand in der Hand im Inventar ablegen
- 0 Interaktion abbrechen
- 1 - 9
 - Bei Interaktion mit Feld GameObjekt wählen
 - Bei Dialog mit NPC Erwiderung wählen
 - sonst Gegenstand aus Inventar in die Hand nehmen

Vorgehen

Man bewegt sich von Feld zu Feld. Interagiert man mit einem Feld, werden alle darauf befindlichen GameObjects angezeigt mit denen man durch Betätigen der passenden Nummerntaste wiederum interagieren kann.

Erhält man einen Gegenstand, hält man ihn zunächst in der Hand und kann ihn auf dem aktuellem Feld ablegen oder in sein Inventar aufnehmen. Spricht man einen NPC an, eröffnet dieser einen Dialog. Mit der entsprechenden Nummerntaste kann man eine Erwiderung wählen, um den Dialog fortzuführen. Manche Erwiderungen verlangen einen Tribut, welcher sich in der Hand des Spielers befinden muss. Im Gegenzug erhält man beim Erreichen mancher Dialoge ein Geschenk auf die Hand.

Erhält man den Gegenstand, welcher das Spielziel symbolisiert, ist das Spiel erfolgreich beendet. Man kann sich jedoch weiterhin in der Welt bewegen und interagieren.

Hinweise

Eingänge dürfen nur auf jedem zweiten Feld gesetzt werden. Es müssen ebenso alle NPCs in der Map-Datei positioniert werden. Die Beispielkonfiguration kann in der Datei **logik/inits/GameFactory.java** angepasst werden (ab Zeile 122)