Dat Adventure – Betriebsanleitung

# Allgemein

Dat Adventure ist ein in Java programmiertes, Textbasiertes Abenteuerspiel.

Es wird vom Anfang bis zum Ende durch eine Geschichte begleitet, die umso mehr Spannung und unerwartete Wendungen enthält wenn man nach versteckten Inhalten sucht.

# Eingabe

Die Eingabe erfolgt vollständig per Tastatur.

Dem Spieler wird immer angezeigt in welcher Form eine Eingabe erwartet wird.

## Beispiele

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Typ** | **Beispiel** | **Eingabebeispiele** |
| Auswahlmenü | 1 – Mit jemandem sprechen  2 – Nach Hause gehen  Was möchtest du tun? | 1/ 2 |
| (y/n) | Bist du männlich (y/n)? | y/ n |
| dd.MM | Was ist heute für ein Datum (dd.MM)? | 24.05/ 24.5 |
| Wort | Eine Rose ist eine Pflanze, was ist eine Maus (Oberbegriff)? | Tier |
| Mengenangabe | 14.50.- - 2.30.- (##.##)? | 12.20 / 12.2 |
| Buchstabe | Wie lautet der erste Buchstabe deines Namens? | a/ b/ c/ d/ e/ f/ .. |
| Alter | Wie alt bist du? | 16 / 23/ 42/ 65/ … |

## Hinweise

### Hilfe

Drücke „h“ um die Hilfe zu starten.

### Gespräch verlassen

Drücke „\“ um ein Gespräch zu verlassen.

# Komplettlösung

Verwende die Komplettlösung nur wenn du an einer Stelle nicht weiterkommst, sonst verlierst du schnell den Spielspass.

Sie enthält den schnellsten Weg durch das Spiel und die Lösungen für alle Rätsel.

## Akt, Ab nach Hause

* Gehe zur Abholung
* Sprich mit der Krankenschwester
* Verlasse das Krankenhaus

## Akt, Die Route der 6 Rätsel

* Verlasse das Haus
* Gehe auf die Route 101

Optional:

* Sprich mit Leon und merke dir sein Alter
* Sprich mit Nina (Lösung des Rätsels: „1.1“) und merke dir ihr Alter
* Sprich mit Roy (Lösung des Rätsels: „Nuss“) und merke dir sein Alter
* Sprich mit Noriko (Lösung des Rätsels: „10.5“) und merke dir ihr Alter
* Sprich mit Roland (Lösung des Rätsels: „m“) und merke dir sein Alter

Erforderlich:

* Sprich mit Giraffy (Lösung des Rätsels: „127)
* Gehe nach Metapolcity

## Akt, Der Schlüssel

Optional:

* Gehe zur Route 201

Erforderlich:

* Gehe in die Arena
* Sprich mit Quadrocoptulus
* Verlasse die Arena
* Gehe zu Route 201
* Sprich mit Dimitri

Optional:

* Gehe nach Metapolcity
* Gehe in die Arena
* Sprich mit Quadrocoptulus (Das Spiel beginnt danach neu)

# Fehlerbehebung

## Die Hilfe kann nicht gestartet werden

Siehe Abschnitt „Eine Datei kann nicht gelesen werden“.

## Eine Datei kann nicht gelesen werden

Stelle sicher, dass die gesuchte Datei vorhanden ist, kopiere notfalls eine Originaldatei ins Verzeichnis der Software.

Wenn die vorhandene Datei nicht gelesen werden kann, überprüfe die Leseberechtigung der Software für die Datei.

## Eine Datei kann nicht geschrieben werden

Stelle sicher, dass das Programm über schreibrechte für das eigene Verzeichnis verfügt.

## Npcs sprechen nicht

Überprüfe ob die Datei „NPCs.properties“ im Ordner der Software vorhanden ist und der Originaldatei entspricht.

Ersetze sie andernfalls durch die Originaldatei.

## Der Spieler befindet sich an einem unbekannten Ort

Öffne die Datei „Spieler.properties“ und suche nach der Eigenschaft „location“.

Setze ihn auf „11“ (Beispiel: „location=11“), das ist das Krankenhauszimmer.  
Von da aus kannst du von deinem Spielstand weiterspielen.

## Die Spielerdatei ist beschädigt

Öffne die Datei „Spieler.properties“ und suche nach den Eigenschaften „location“ und „progress“.

Setze „location“ auf „11“ („location=11“) und „progress“ auf „-1“ („progress=-1“)  
Damit fängt ein neues Abenteuer an (Spielstand geht verloren).

Wenn das nicht hilft, ersetze die Datei „Spieler.properties“ durch die Originaldatei.

## Der Spieler möchte seinen Spielstand Zurücksetzen

### Spielerdatei durch Original ersetzen

Ersetze die Datei „Spieler.properties“ durch die Originaldatei.

### Spielerdatei manuell zurücksetzen

Öffne die Datei „Spieler.properties“ und suche nach den Eigenschaften „location“ und „progress“.

Setze „location“ auf „11“ („location=11“) und „progress“ auf „-1“ („progress=-1“)  
Damit fängt ein neues Abenteuer an.