Verständliche Beschreibung des Spielablaufs

Wenn Sie unser Spiel ausprobieren wollen, müssen Sie zunächst das BlueJ-Package öffnen und anschließend mit einem Rechts-Klick auf die Klasse Main drücken. Danach müssen Sie die Methode void main(String[] args) auswählen und einfach auf OK drücken. Nun erscheint das Hauptmenü. Wenn der Spieler die Enter-Taste drückt, verschwindet der Hauptbildschirm und das Spiel beginnt. Ab jetzt muss der Spieler versuchen, dass die verschieden großen Asteroiden, die sich von oben aus abwärts bewegen, das Raumschiff nicht treffen. Der Spieler steuert das Raumschiff mit den Pfeiltasten (nach rechts, links, oben und nach unten) und versucht so, den Asteroiden auszuweichen. Unten links sind drei Quadrate, die anzeigen wie viele Leben man noch hat. Bei jedem Zusammenstoß des Raumschiffs mit einem Asteroiden verliert man ein Leben. Das Spiel endet, wenn alle drei Leben verbraucht sind. Danach erschient ein Endbildschirm: „Game over“. Zusätzlich läuft im Hintergrund des Spiels ein Timer (2min) ab. Wenn dieser abgelaufen ist endet das Spiel ebenfalls und es erscheint der Endbildschirm: „Victory“. Wenn man das Spiel verlassen möchte, muss man auf Esc drücken.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die Bildpfade in der Klasse Main geändert werden müssen. Die Bilder befinden sich hierzu im rsc Ordner.