



Pacman's Abenteuerreise

Der kleine gelbe Pacman geht auf eine Abenteuerreise. Pacman ist ein gewöhnlicher gelber Punkt, unauffällig lebt er vor sich hin. Doch innerlich will er mehr erleben. Als er eines Tages ein Tor zu einer anderen Dimension entdeckt, ist seine Abenteuerlust kaum zu stoppen. Mutig wie er ist und ohne groß zu überlegen geht er einfach drauf los....Die Reise beginnt....

Dort wird er einiges Erleben und besiegen müssen, um ans Ziel zu gelangen. Dabei brauch er deine Hilfe! Er ist bereit sich jeden Gegner zu stellen und ihn fertig zu machen! Hilf ihn dabei seine Stärken optimal einzusetzen. Auf der Reise wirst du jemanden begegnen, der dir helfen könnte. Achte auf seine Worte....

Steuerung:

Um den Pacman zu bewegen verwendet man die Tastatur. Pfeil nach links ← = rückwärts laufen, Pfeil nach rechts → = vorwärts laufen, Pfeil nach unten = runter laufen und Pfeil nach oben = hoch laufen. Den Zauber der schützenden Rüstung aktiviert man mit der Leertaste.

Um den Gegner zu besiegen, verwendet man die Tasten A, W, S, D.

A= Angreifen von links; W= Angreifen von oben; S= Angreifen von unten; D= Angreifen von rechts.

Spielverlauf und Tipps:

Um ans Ziel zu gelangen muss Pacman alle Spielfelder durchlaufen. Dabei hilft dir der Story Teller, lauf auf ihn zu und er wird dir helfen. Achte darauf was er dir zu sagen hat, es wird dir und somit auch Pacman weiter helfen. Sammle alle Münzen ein die du findest, diese werden im Spielverlauf nützlich sein, um dir im Shop Mana oder Lebenspunkte zu kaufen. Diese brauchst du dringend um den Endgegner zu besiegen. Denn der hat es in sich. Desto mehr Gegner du besiegst desto mehr Münzen Mana und Leben kannst du sammeln. In der Informationsleiste kannst du überprüfen wie viel Mana und Leben du

noch zur Verfügung hast. Durchlaufe auch jeden Checkpoint, damit du nicht immer ganz von vorne anfangen musst. Wenn du geschickt bist wirst du wirst du das Ziel erreichen, aber zum Schluss wird es nochmal spannend, ob Pacman mit deiner Hilfe den Endgegner besiegen wird.

Orientierung:

Storyteller:



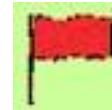
Münzen:



Mana:



Checkpoint:



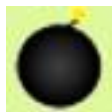
Leben (hp):



Gegner:



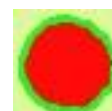
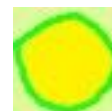
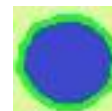
Falle:



Rüstung:



Zauber:



Start:



Ziel:



Sieg:



Shop:



Spielauswahl:

Diese Spiel kannst du alleine spielen oder über ein Netzwerk mit deinen Freunden gemeinsam. Mit diesem zusätzlichen Modus kannst du die Gegner zusammen mit deinen Freunden besiegen. Dafür müsst ihr euch mithilfe der IP-Adresse verbinden lassen.

Entwicklerhandbuch

Folgende Klassen, die wir im Folgenden näher erläutern werden, sind in unserem Spiel enthalten:

Interface:

- Main
- erstellt das Menu (2 Buttons: 'Spiel starten' und 'Beenden')
- fängt Key-Aktionen ab
- stellt das Level grafisch dar
- die Richtungskonstanten werden festgelegt
- Bilder werden eingefügt
- Konstanten der Spielfeldelemente werden gesetzt
- Spielfeldgröße wird festgelegt
- Konstanten der Zufallsberechnung werden gesetzt
- die Spieler- und Gegneranzahl wird angegeben
- Objekte vom Typ Spieler, Gegner und Boss

- Level und Raum werden erzeugt
- Methode erhöht bzw. zieht eins ab Raum bzw. Level um eins
- Menü Buttons werden deklariert
- Button-Reaktionen: Spiel "starten" und "beenden"
- Methode zum Öffnen des Menüs
- Methode Level- und Raumrückgabe
- Methode KeyPressed: KeyEvent:
- Methode Gegner Aktion
- Methode Angriff auf Mob und Bosse
- Methode Darstellung des Spielfelds wird erzeugt
- Methode geht einen Checkpoint weiter
- Methode setzt als Level und Raum die Werte des letzten Checkpoints
- Methode Gameover und Gewonnen können erzeugt werden
- Methode Storyteller – Geschichte
- Schadens und Angriffsmethode
- Methode Spieler- bzw. Gegnernummer
- Methode „stellt Gegnerbild dar“

Aktion:

- Hauptspiellogik bzw. „Was ist zu tun, wenn was passiert.“
- Level und Raum initialisieren
- die Sounds werden eingefügt
- die neue Koordinaten der Spielfigur ist abhängig von der jeweiligen Richtung
- Methode bewegt die Figur anhand von Koordinaten
- Methode in welche Richtung der Spieler angreift
- Methoden Spieleranzeige und Gegneranzeige
- Spielerbewegung

Boss:

- Objekt vom Typ Boss3 ENDGEGNER
- Werte für HP, Schaden und Rüstung
- die Position von dem Boss
- Methode reduziert Lebenspunkte des Bosses

- Methode lässt Gegner sterben, wenn keine Lebenspunkte mehr vorhanden sind
- Methode blendet Bild 'Gewonnen' ein und der Spieler erhält Erfahrungspunkte
- Methode gibt den ursprünglichen Schaden zurück
- Methode für die Höhe des Schadens den man anrichten kann

FigurDisplay:

- die Methode stellt die Figuren mit ihren aktuellen Eigenschaften dar
- die Methode stellt an der vorherigen Position des Gegners Boden dar
- Methode stellt Spielfigur je nach aktueller Rüstung dar
- Methode setzt an entsprechender Stelle Werte für Mob/Boss1/Boss2
- Methode stellt die zugehörigen Bilder dar

Gegner:

- die Methode erstellt ein Objekt vom Typ Gegner
- Methode setzt Eigenschaften der Gegner
- Methode bewegt Gegner abhängig von Richtung des Players bzw. zufällig (Boss2)
- Methode setzt Lebenspunkte der Gegner herunter, abhängig von der aktuellen Rüstung des Spielers
- Falls die Lebenspunkte aufgebraucht sind, wird die Methode sterben aufgerufen
- der Gegner wehrt sich: Spieler erleidet zufallsbasiert Schaden, wenn der Gegner getroffen wird
- Methode wenn der Gegner stirbt, wird anstelle des Gegners ein Manatrank, HPTrank oder eine Münze erscheinen
- Methode Spieler erhält Erfahrungspunkte
- setzt Spieler Position fest
- Methode gibt Richtung vom Gegner zurück
- Methode gibt Lebenspunkte des Gegners zurück
- Methode gibt Schaden zurück
- Methode um dem Gegner Bewegungsrichtung zuzuweisen

Sound:

- Die Methode Sound wird geladen

Spieler:

- Methode erstellt Objekt vom Typ Spieler
- Darstellungen der Eigenschaften, die im Spiel veränderbar sind
- Methode Spielerbewegung
- die Methode reduziert die aktuellen HP und Mana, um einen gegebenen Schadenswert
- Methode der Spieler stirbt
- reduziert Mana und zeigt neuen Wert rechts neben dem Spielfeld an
- die Methode Heilung erhöht die aktuelle HP und Mana um einen gegebenen wert
- Methode Shop: Items erhöhen die aktuellen HP und Mana um einen gegebenen Wert
- Erfahrungspunkte sammeln:
 - bei erstem Levelup: wird aktuelle HP aufgeladen, Schildzauber wird einsetzbar und ein Leben wird dazugerechnet
 - bei zweitem Levelup: gleiches Prinzip wie bei erstem Levelup, zusätzlich wird Mana aufgeladen und ein weiteres Leben wird dazugerechnet
- Methode Münzen einsammeln und verlieren
- Methode Schlüssel einsammeln und verlieren
- Methode setz alle Werte auf die defaultwerte / Ursprungswerte
- die Methode gibt die momentanen HP-, Münz-, Schlüssel- und Manawert aus
- Methode gibt die momentane Farbe und Rüstung zurück
- Methode gibt den momentanen Mana- und Schadensfaktor zurück
- Methode gibt die momentane Schildaufladung zurück
- Methode Boolelan, ob Schild genutzt wird
- die Methode stellt Mana, Schaden und Rüstung auf den entsprechenden Faktor der Farbe um
- Methode setzt HP auf Defaultwert zurück
- die Methode verbraucht Mana und bildet eine andere Spielfigur ab (mit grünem Kreis um die Figur)
- Methode zeigt Figur und alle Player Eigenschaften an
- Methode Richtung in die angegriffen wird

Spielfelder:

- Generierung des Spielfelds auf logischer Ebene
- Hauptarray für das Spielfeld, sortiert nach [level][raum][spalte][reihe], da desto mehr Dimensionen vorhanden, desto mehr Spass
- Arrays für Checkpoint, Startpunkt und Zielpunkt
- Felder neben Ziel/Checkpoint als Konstanten festgelegt
- Fehlertypen
- File chooser zum Auswählen einer Spielfelddatei enthalten
- Level Validierung: gibt Fehlermeldung zurück, falls
 - Das falsches Zeichen vorhanden ist
 - eine Leerzeile fehlt
 - ein Leerzeichen fehlt
 - ein Zeilenumbruch fehlt
- ordnet dem Spielfeld-Array Werte für entsprechende Objekte (Mauer, Boden,...) zu
- Methode setzt einen Checkpoint an die entsprechende Stelle
- die Methode gibt den aktuellen Checkpoint zurück
- Methode setzt Startpunkt und Zielpunkt
- die Methode gibt Startpunkt und Zielpunkt des aktuellen Levels zurück
- Methode fragt die Spielfeldeigenschaft Wert des Feldes XY ab
- Methode setzt den Wert bei den X- und Y-Koordinaten

StatDisplay:

- die Methode zeigt die Eigenschaften des Players an
 - Anzahl der Leben der Spielfigur
 - Schadenshöhe, die die Spielfigur mit aktueller Rüstung ausrichtet
 - Wert der aktuellen Rüstung
 - den aktuellen Manawert
 - den HP Wert der Lebenspunkte, die die aktuelle Rüstung vorgibt
 - Manawert (Zauber), den die aktuelle Rüstung vorgibt
 - die bisher gesammelte Anzahl an Münzen
 - die bisher gesammelte Anzahl an Schlüsseln

- Methode zeigt aktuelle Lebenspunkte (Health Packs) oben links über dem Spielfeld an
- Methode zeigt aktuelle Mana oben rechts über dem Spielfeld an
- Methode zeigt Eigenschaften des Gegners an
 - die HP Lebenspunkte des Gegners
 - die ursprünglichen Lebenspunkte des Gegners
 - die x-Koordinate des Gegners
 - die y-Koordinate des Gegners

StdDraw:

In verschiedenen Klassen wird auf StdDraw zugegriffen (fast jede Klasse).