# The Dark Maze

# GUI-Prototype und Anwendungsfälle

## Spielkonzept:

"The Dark Maze" ist ein Labyrinth-Spiel. Labyrinthe sind eine intellektuelle Herausforderung, die die Gedächtnisfähigkeiten und Ausdauer des Spielers auf die Probe stellt. Der Spieler wird in einer Umgebung mit begrenztem Licht herausgefordert. Die Aufgabe besteht darin, den Schlüssel zu finden und den Ausgang zu erreichen.

## Spielablauf:

**Vor den Spielbeginn:**   
wählt der Spieler im Menü den Schwierigkeitsgrad (einfach, normal oder schwer) und das Level aus.

Der Schwierigkeitsgrad bestimmt die Größe des sichtbaren Bereichs im Labyrinth bestimmt. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto kleiner wird der sichtbare Bereich.

Ein Bild, das Diagramm, Text, Plan, technische Zeichnung enthält.

Automatisch generierte BeschreibungDas Spiel wird mindestens drei Levels haben, wobei in jedem Level die Labyrinthkarte unterschiedlich ist und entsprechend größer und/oder komplexer wird.

**Spielbeginn:**  
Die Spielerfigur spawnt am Startblock, der Spieler kann jedoch nur den Bereich im sichtbaren Kreis um die Figur sehen. Der Kreis folgt der Figur durch die Karte.

Der Charakter bewegt sich blockweise auf der Karte und wird durch Pfeiltasten gesteuert. Bei jedem Schritt wird ein passender Sound abgespielt, der den Status des Schritts widerspiegelt, zum Beispiel spielt sich ein kleiner "Ouch"-Sound ab, wenn der Spieler gegen eine Wand läuft.

Abbildung GUI Prototype

Auf der Karte ist ein Schlüssel versteckt, bei dem es sich um ein Ticket handelt, das abgeholt werden muss, bevor Sie den Ausgangsblock erreichen.

Auf der Karte ist eine auch Flamme versteckt. Wenn der Spieler die Flamme findet und einsammelt, vergrößert sich der sichtbare Bereich.

In fortgeschrittenen Levels bewegt sich ein Monster im in Bestimmten Block Bereich, was zum Verlust des Spiels führen kann, wenn das Spieler und das Monster auf demselben Block sind.

**Spielende**:  
Trifft die Figur ein Monster, verliert der Spieler die Runde und muss den Level wiederholen.

Wenn der Figur den Ausgangsblock erreicht, nachdem er den Schlüssel gesammelt hat, gewinnt er den Level.

## Menüs:

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Reihe enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung Hauptmenü Prototype

Ein Bild, das Text, Screenshot, Zahl, Schrift enthält.

Automatisch generierte BeschreibungAbbildung Levels Menü Prototype



Im Level Menü ändert sich der Schwierigkeitsgrad durch klicken in folgende Reihfolgen

Einfach -> Normal -> Schwer



Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Logo enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung End-Menü Prototype

## Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Zahl enthält. Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung Pause-Menü Prototype

## Ein Bild, das Text, Diagramm, Reihe, Schrift enthält. Automatisch generierte BeschreibungUse-Case-Diagramm: