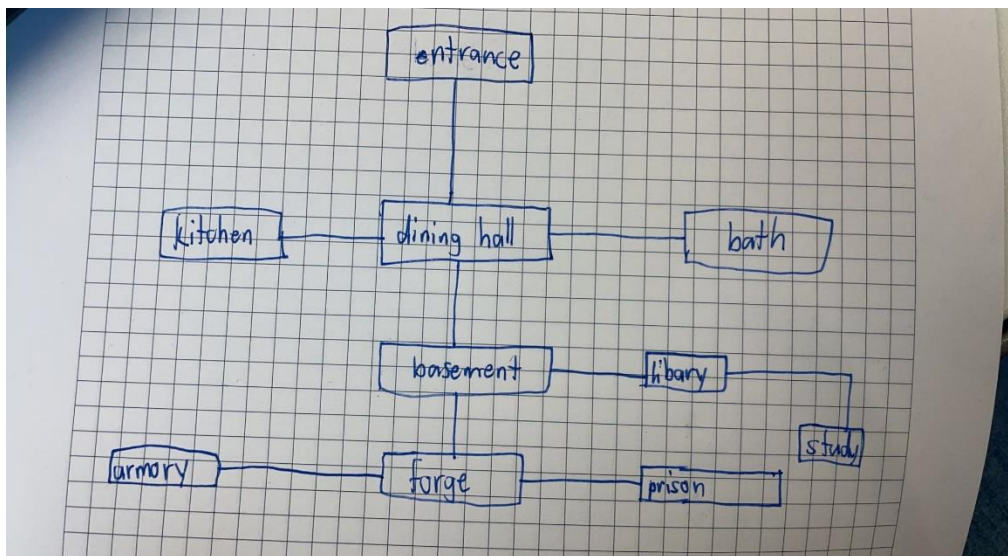


Zork Game

Idee & Ziel

1. Man kommt bei Spielstart in den ersten Raum und sieht die Befehle, die man machen kann.
2. Nach dem Betreten eines neuen Raumes kann man mit einem Befehl ein Item aufnehmen.
3. Bevor dieses Item aufgenommen werden kann, muss man allerdings irgendeinen Auftrag machen, damit man es bekommt.
4. Mit den Items kann man dann entweder Türen öffnen oder bekommt irgendwelche Tipps, die einem in dem Spiel weiterhelfen.
5. Das Ziel ist es in den End Raum zu kommen, um dort den finalen Gegenstand zu finden.
6. Am Schluss werden eventuell noch irgendwelche Infos aufgelistet, zu der benötigten Zeit, wie viele Fragen man beantwortet hat, etc.

Räume



- **Entrance** = Unlocked und hat kein Item.
- **Dining hall** = Unlocked, aber hat ein Item (**key2**), dass mit einer Aufgabe erlangt werden kann.
- **Kitchen** = Locked (**key2**) und hat ein Item (**key3**), dass durch eine Aufgabe erlangt werden kann.
- **Bath** = Unlocked, aber hat ein Item (**key1**), dass mit einer Aufgabe erlangt werden kann.
- **Basement** = Unlocked und hat auch kein Item.
- **Library** = Locked (**key3**) und hat ein Item (**tipp3**), dass durch eine Aufgabe erlangt werden kann.
- **Study** = Locked (**sword**) und hat ein Item (**old_sword**), dass durch eine Aufgabe erlangt werden kann.
- **Forge** = Locked (**key1**) und hat ein Item (**tipp1**), dass durch eine Aufgabe erlangt werden kann.
- **Armory** = Unlocked, aber hat ein Item (sword), dass mit einer Aufgabe erlangt werden kann.
- **Prison** = Unlocked, aber hat ein Item (tipp2), dass mit einer Aufgabe erlangt werden kann.

Zork Game

Anleitung

Wie oben erläutert, ist es das Ziel möglichst schnell durch alle Räume zu gelangen und das Ende zu erreichen. In einigen Räumen erwarten einen dabei Aufgaben, durch welche man an hilfreiche und wichtige Items gelangen kann.

Gestartet wird das Spiel im Raum «entrance». Von dort geht man mit «go south» in den nächsten Raum «dining hall». Mit «search» kann man hier prüfen, ob es ein Item zu aufsammeln hat. Falls ja muss man zuerst eine Frage beantworten, um das Item aufzunehmen. Sobald dies erfolgt ist, kann man mit dem Befehl «items» schauen, welche Items man besitzt. Mit dem «go ...» Befehl kann man sich nun durch die einzelnen Räume arbeiten und durch die Tipps und Gegenstände das Ende herausfinden oder verschlossene Türen öffnen. Vergessen Sie nicht immer wieder mit Items zu überprüfen, ob man benötigte Gegenstände oder Tipps hat, um im Spiel weiterzukommen. Wenn man einmal nicht mehr weiterkommt, bekommt man mit dem Befehl «help» alle möglichen Befehle aufgelistet. Um zu sehen, wo man sich aufhält und wo die nächsten Räume sind, kann man den Befehl «map» ausführen. Falls man das Game abbrechen oder neustarten möchte, kann man den Befehl «quit» eingeben.

Vorgehen

1. Als erstes haben wir uns überlegt, was wir für eine Motto haben wollen.
2. Weiter ging es mit dem Erstellen der weiteren Räume.
3. Die Beschreibungen für die Räume waren danach der nächste Schritt.
4. Der Nächste Schritt war das Erstellen der Items (mit Enums, damit man 3 Typen von Items hat), sowie das Erstellen der ersten Fragen.
5. Als beides funktioniert haben wir dann einen Rucksack für die Items gemacht und geschaut, dass die Items hinzugefügt werden, sobald man die Frage richtig beantwortet hat. (neuen Command «search»)
6. Nach dem Testen dieser Funktionen wurden dann die Türen erstellt, damit man nur mit gewissen Items in gewisse Räume kommt und nebenbei wurden noch die restlichen Rätsel gemacht.
7. Nach dem mergen und testen haben wir dann noch die Backfunktion (command «back») eingebaut und mit dem Design begonnen (map erstellt (command «map»)), sowie die Hilfen erstellt (command «help»).
8. Richtung Ende haben wir dann noch Javatests geschrieben, eine Doku erstellt und Cleancode gemacht.

Auswertung

Mit unserem Resultat sind wir eigentlich voll zufrieden. Wir konnten alles machen, was wir wollten und sogar noch mehr. (Item Typen, Türen) Was auch sehr cool war, dass wir nach unserer Planung vorgehen konnten und nicht eine komplett andere Reihenfolge machen mussten. Auch wenn das Spiel gut funktioniert und es bereits einiges beinhaltet, könnten wir zukünftig noch mehr Cleancode machen und das Spiel auch erweitern, ohne bisheriges zu löschen. (z.B. weitere Räume, neue Rätsel, Rätsel abbrechen, Items ablegen, User für Spieler, Leaderboard, abbrechen und danach am gleichen Ort weiter machen)