

Manor of Malice



Infomatik



PROJEKTIDEE

„Manor of Malice“ ist ein 2D-Actionspiel, das ich mit Java zum Thema Objektorientierung und Vererbung programmiert habe. Man steuert einen Charakter durch ein düsteres Haus. Der Spieler muss springen, klettern und gegen Hexen kämpfen. Wenn man eine Hexe besiegt, kann sie einen Schlüssel fallen lassen, mit dem man neue Räume betreten kann. Die Räume werden bei jedem Start zufällig gemischt, um für Abwechslung zu sorgen. Am Ende wartet eine Boss-Hexe auf den Spieler. Wer sie besiegt, kann seinen Namen in eine Bestenliste eintragen. Das Spiel speichert die schnellsten Zeiten dauerhaft in einer Datei, um die persönlichen Bestleistungen festzuhalten.



FUNKTIONSWEISE

- Ein Timer steuert das Spiel und prüft alle Abläufe 50-mal pro Sekunde.
- Die Spielfigur wird über die Tastatur gesteuert.
- Das Programm nutzt Physik-Regeln für Schwerkraft und Sprünge.
- Eine Kollisionsabfrage verhindert, dass Figuren durch Wände laufen.
- Die Gegner-KI lässt Hexen angreifen oder flüchten.
- Das Programm mischt die Räume bei jedem Start zufällig durch.
- Schlüssel öffnen die Türen zum nächsten Level.
- Das Spiel speichert Bestzeiten dauerhaft in einer Datei



DATEN UND FAKTEN

Programmiersprache: Java

Grafik: Nutzt die Swing-Bibliothek für die Anzeige.

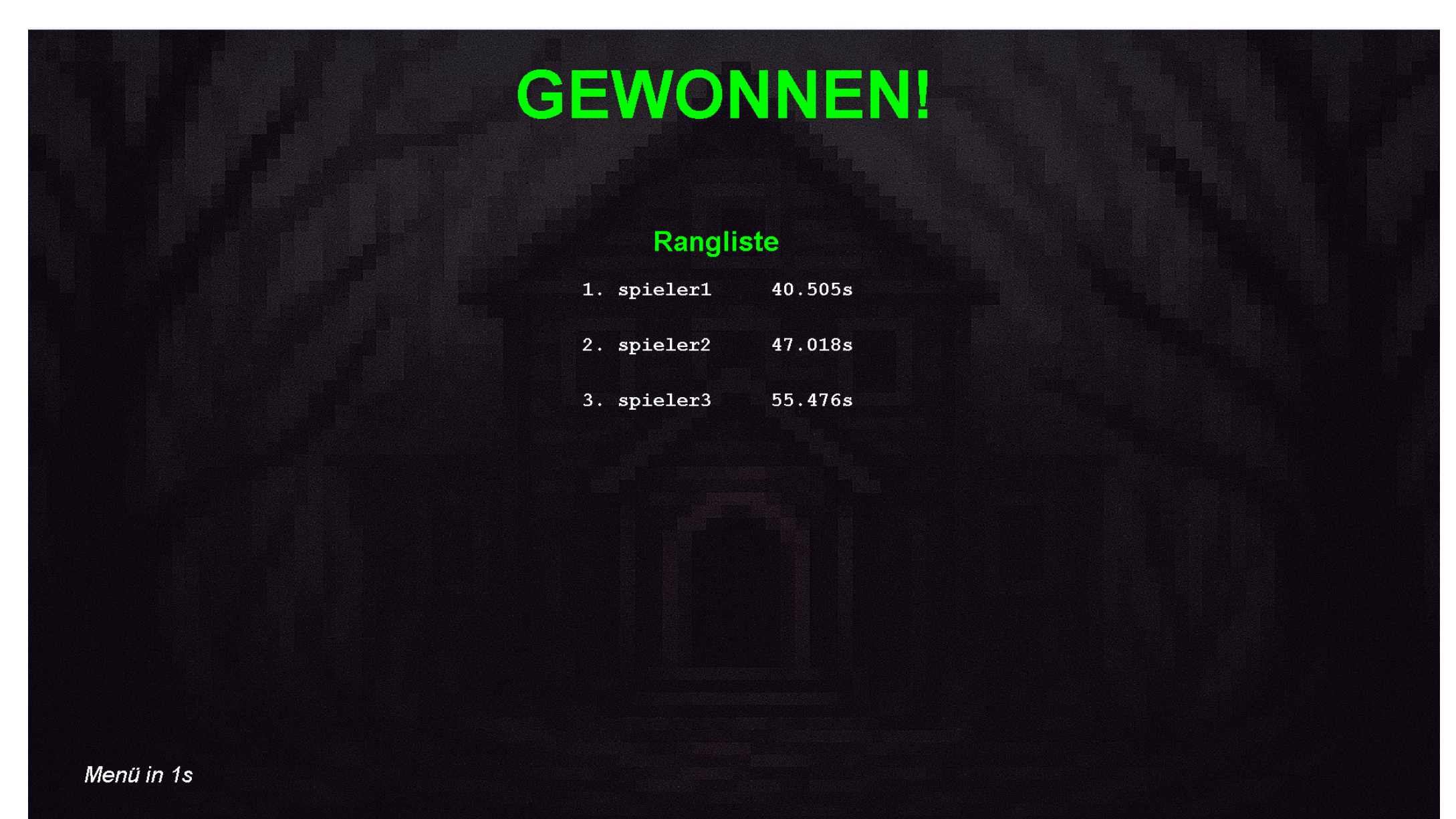
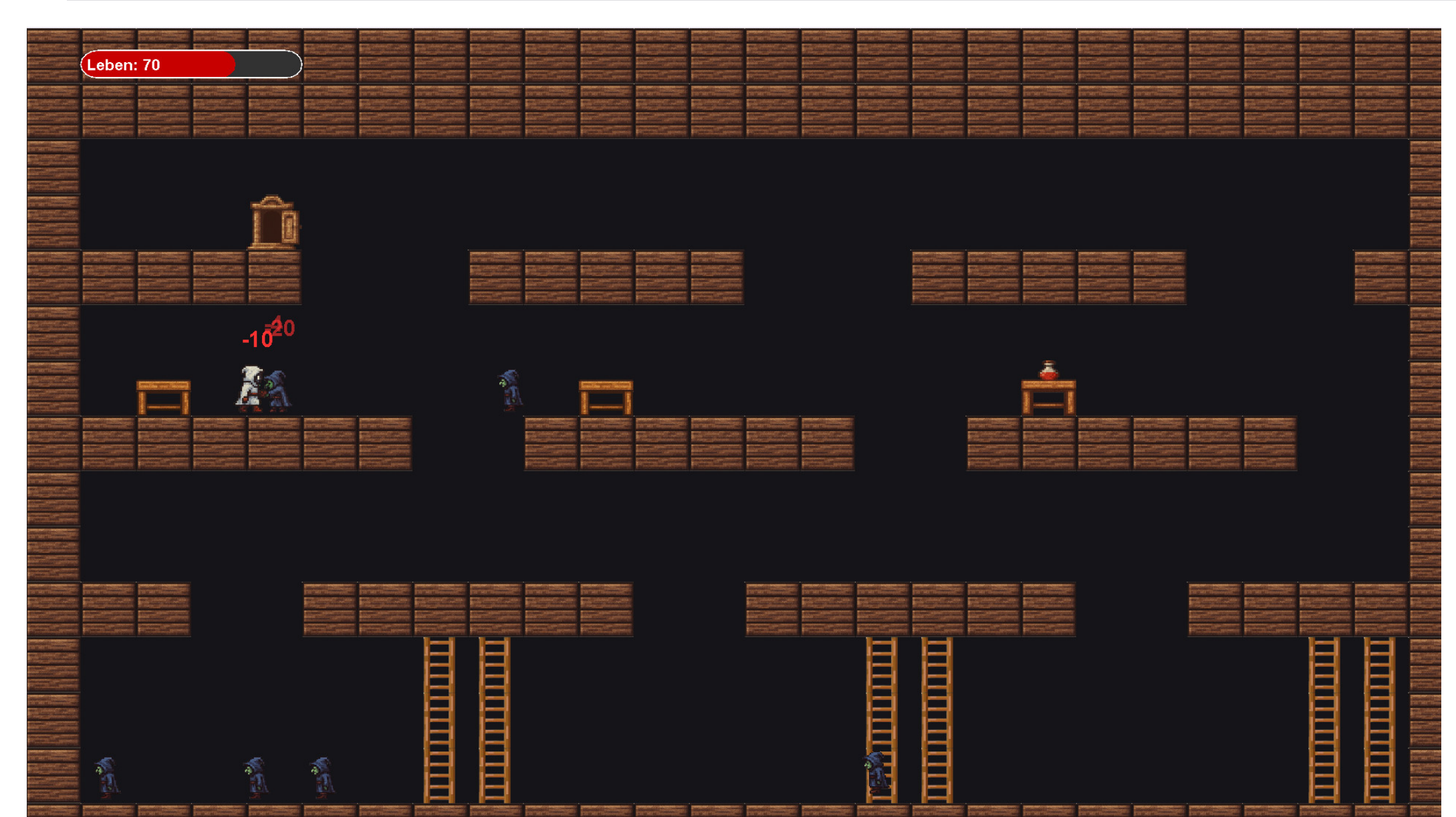
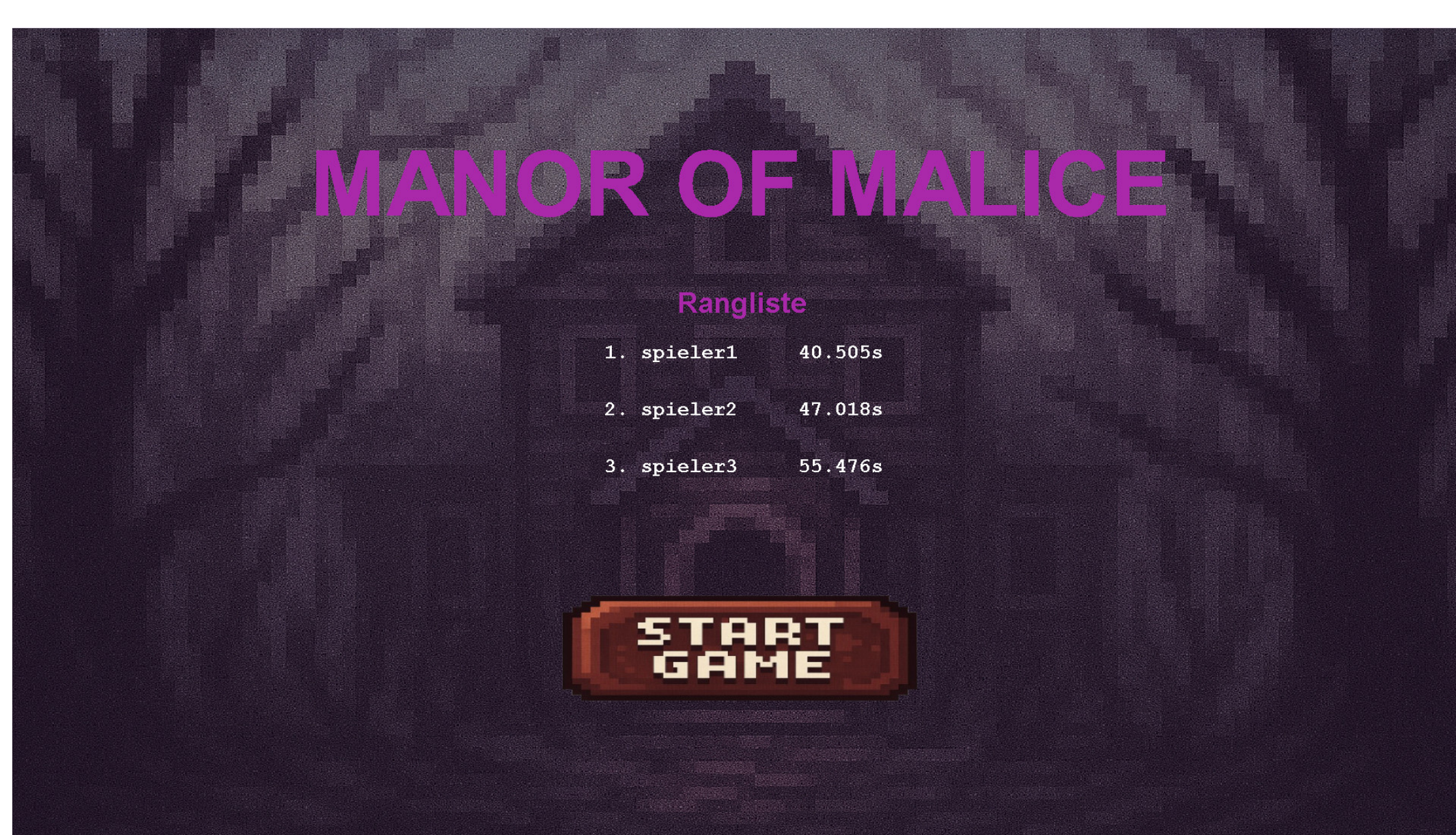
Physik-Engine: Simulation von Schwerkraft und Kollisionsprüfung zwischen Figuren und Wänden.

Künstliche Intelligenz: Gegner mit Logik zur Verfolgung, Flucht und Teleportation.

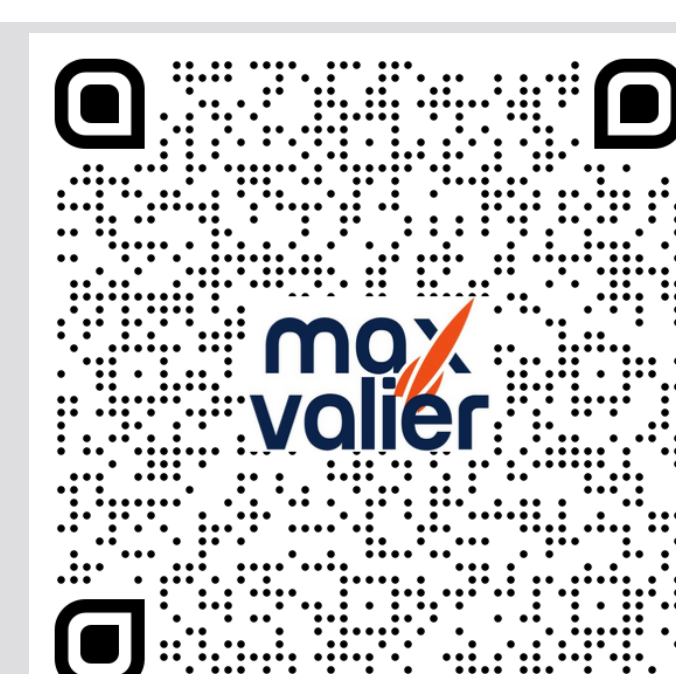
Objektorientierung: Nutzung von Vererbung für verschiedene Gegner- und Objekttypen.

Interface: Ein funktionales HUD zur Anzeige von Leben, Schlüsseln und Spielzuständen.

Umfang: ungefähr 2400 Zeilen Code



Projektteam:
Peter Mayr



max valier
TFO BOZEN