

**Erweiterungen: Replay, Mehr Sterne,
Turbozeit; Mehr Level**

Erweiterungen

Erweiterungen zu dem Projekt Boulder Dash

Heute:

- ▶ **Replay**
Der Spielverlauf soll gespeichert werden können; ein gespeicherter Spielverlauf soll angezeigt werden können
- ▶ **Mehr Sterne**
Level sollen eine frei konfigurierbare Anzahl an Sternen haben können
- ▶ **Turbozeit**
Einsammelbarer Gegenstand, der kurzfristig den Zeitverlauf beschleunigt

Das meiste der auf diesen Folien vorgeschlagenen Umsetzungen soll als grobe Richtlinie dienen: Abänderungen und darüber hinausgehendes sind möglich

Replay

Eine Replayfunktion soll einen Spielverlauf speichern und wieder anzeigen können

Es gibt dazu zwei geeignete Anzeigezeitpunkte

- ▶ Spielverlauf direkt nach einem Level nochmal anzeigen
- ▶ Replay speichern und zu einem anderen Zeitpunkt nochmal anzeigen

Speichern der gemachten Spielzüge ungenügend: Gibt es Zufall, so wird wahrscheinlich nicht der gleiche Spielverlauf nochmal vorkommen

Mehr Sterne

Level sollen eine andere Anzahl an Sternen haben können

Länge der Arrays `gems` und `ticks` soll als maximale Anzahl der Sterne genommen werden

Nicht vergessen: Länge dieser Arrays auf Gleichheit testen; sind diese nicht gleich, ist dies ein Fehler

Turbozeit

Neues token, das ein Feld belegen kann: `TURBOTIME`

Benimmt sich wie `GEM`, bis auf, wenn es eingesammelt wird, dann:

- ▶ Wird der Edelsteinzähler nicht verändert
- ▶ Für 10 Sekunden laufen die Ticks doppelt so schnell (10 Ticks pro Sekunden)
- ▶ Aber: Für diese 10 Sekunden wird nur in jedem zweiten Tick die Anzahl der verbleibenden Ticks um 1 gesenkt

Mehr Level

Sie bekommen 4 neue Beispiellevel zur Verfügung, diese verwenden

- ▶ Feuerstein: Feuer verbrennt Edelsteine; das Sieb kann Edelsteine erzeugen
- ▶ Sandsieb: Aus dem Sand können Edelsteine herausgesiebt werden
- ▶ Teleport: Gegenstände können durch die Gegend teleportiert werden, das Sieb kann Steine in Edelsteine verwandeln
- ▶ Snake: Eine größere Anzahl an Levelregeln ermöglichen es hier, das Spiel „Snake“ zu spielen

Hinweis: Diese Level funktionieren allesamt mit der Basisspezifikation und benötigen keine Erweiterung

Mehr Level, Anordnung

Die von uns gestellten Level sind nur eine Empfehlung!

Sie müssen nicht genau so verwendet werden, eigene Veränderungen an den Leveln sind erlaubt.

Ebenso können Sie eigene Level einbauen und diese Level mischen.

Alternativ können Sie eigene Level auch in getrennte Levelpacks packen.

Die Level können in eine Reihenfolge eigener Wahl gebracht werden. Dabei empfiehlt es sich, die Level in aufsteigendem Schwierigkeitsgrad anzuordnen.

Um den Schwierigkeitsgrad herauszufinden, kann man die Level von verschiedenen Leuten testweise spielen lassen.

Abnahmetermine

Zeit	Mi, 28.02.2018	Do, 01.03.2018	Fr, 02.03.2018
10:00		Chaos	TeamRocket
11:30		Yamai	Endgame
13:00	Kellerkinder		
14:30	Gruppe1	JuPAnDiTo	
16:30	Myrae	Hack0rz	