

Pac Park

Realized with the characters from South Park.

Benutzerhandbuch



by Andy Emch (emcha1) and Häni Thomas (hanit1)

Einleitung

In dem Spiel «Pacman» geht es darum, alle Körner zu schnappen ohne von den Geistern selbst geschnappt zu werden. Die Geister haben alle verschiedene Taktiken um den Pacman zu jagen. Je nach dem verfolgen sie einen direkt oder sie versuchen den Weg abzuschneiden. Um ohne gefressen zu werden durch das Spiel zu kommen benötigt es eine Übung aber auch die Kontrolle über alle Geister und mögliche Wege gleichzeitig.

Das Spiel «Pacman» gibt es schon sehr lange und ist eines der ältesten Computerspiele überhaupt. Dieses «Pacman» entstand während einer Projektarbeit an der BFH Bern im Bachelor-Studium in Informatik. Es ging darum, ein Spiel «netzwerkfähig» zu machen um dieses auf mehreren Computern gleichzeitig gegeneinander zu spielen.

Das Thema wählte ich aufgrund meines Bezugs zu der Plattform. Sehr früh nach Er



1. Menüführung	4
2. Sprache wählen	5
3. Spielen	6
3.1. Einzelspieler	6
3.2. Mehrspieler (Lokal)	7
3.3. Mehrspieler (Netzwerk)	8
3.3.1. Spiel erstellen	8
3.3.2. Spiel beitreten	9
4. Benutzerfunktionen	10
4.1. Registrieren	10
4.2. Anmelden	11
4.3. Abmelden	11
5. Spiel beenden	12
6. Generelle Infos	13
7. Spezifikationen	14

HOMEWORK
ASSIGNMENTS

1. Menuführung

Das Menu wird wie alles in dem Spiel nur mit der Tastatur gesteuert.

Ist das Menu Horizontal, so können die einzelnen Menüpunkte mit den Pfeiltasten Links und Rechts gewählt werden.

Ist das Menu Vertikal, so können die einzelnen Menüpunkte mit den Pfeiltasten Hoch und Runter gewählt werden.

Gibt es unterhalb des horizontalen Menus noch Einstellungsmöglichkeiten, so zuerst mit Links-Rechts den gewünschten Punkt auswählen und dan mit der Hoch-Runter-Taste die gewünschte Option markieren. Die Option kann dann wiederum mit Links-Rechts verändert werden oder indem man etwas schreibt.

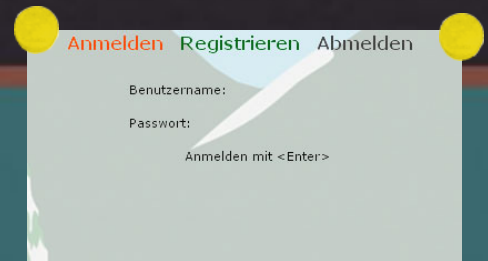
Der aktuell gewählte Punkt ist **Orange**, inaktive sind **Grau** und Normale sind **Grün**.

HOMEWORK

ASSIGNMENTS



Vertikales Menu
(Pfeiltasten: Hoch und Runter)



Horizontales Menu
(Pfeiltasten: Links und Rechts)

2. Sprache wählen

Wurde die Sprache noch nie gewählt, so erscheint beim ersten Start gleich die Sprachauswahl. So kann mit der Hoch- oder Runter-Pfeiltaste die gewünschte Sprache ausgewählt werden und mit <Enter> bestätigt werden. Nach erfolgter Auswahl wird das Hauptmenu angezeigt.

Ist die Sprache schon einmal gewählt worden so wird beim nächsten Start dieselbe wieder genommen und es wird zu Beginn gleich das Hauptmenu angezeigt. Um die Sprache zu wechseln muss mit der Hoch- oder Runter-Pfeiltaste den Punkt «Sprache» ausgewählt werden. Mit <Enter> gelangt man dann zu den Sprachen. Hier wieder mit Hoch oder Runter die gewünschte Sprache auswählen und mit <Enter> bestätigen.



Sprachauswahl

3. Spielen

3.1. Einzelspieler

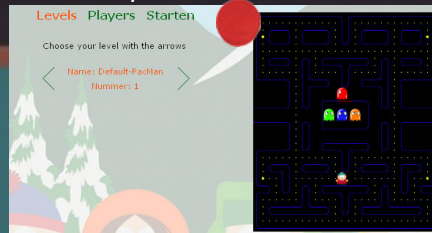
Einzelspieler

Im Hauptmenu «Einzelspieler» auswählen, damit man in die Level- und Charakter-Auswahl kommt.

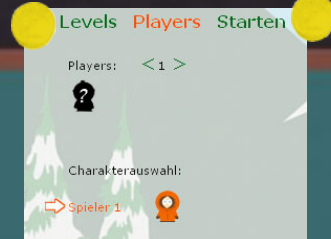
Zuerst ist automatisch das Submenu «Level» gewählt. Um das Level zu ändern, muss zuerst mit der Runter-Taste die Levelauswahl aktiviert werden. Diese blinkt orange auf sobald diese aktiviert ist. Mit Links-Rechts kann dann das gewünschte Level gewählt werden.

Um den Charakter zu wählen, einfach mit der Hoch-Pfeiltaste das Menu um mit der Rechtstaste das Submenu «Player» zu aktivieren. Dann mit der Pfeiltaste Runter zum «Spieler 1» wechseln und wieder mit Links und Rechts solange klicken, bis gewünschter Charakter angezeigt wird.

Um das Spiel zu starten im Submenu auf «Starten» gehen und mit <Enter> bestätigen.



Aktive Levelauswahl



Auswahl des Spielcharakter

3.2. Mehrspieler (Lokal)

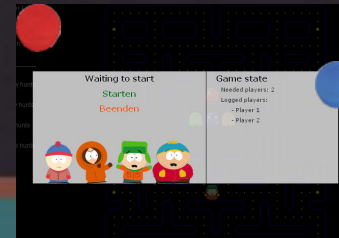
Im Hauptmenu «Mehrspieler» anwählen und mit <Enter> bestätigen. Um lokal zu spielen, muss im Mehrspieler-Submenu dann «Lokal» gewählt werden.

Anschliessend kommt man wie beim Einzelspieler in die Level-Auswahl. Der einzige Unterschied besteht darin, dass die Charaktere für zwei Spieler gewählt werden können. Um dies zu bewerkstelligen, im Submenu «Players» einmal Runter-Pfeiltaste betätigen um den Charakter für den ersten Spieler zu ändern, zweimal für den Zweiten.

Um das Spiel zu starten im Submenu auf «Starten» gehen und mit <Enter> bestätigen.



Auswahl der Spielcharakteren



Spiel kann gestartet werden

HOMEMORK
ASSIGNMENTS

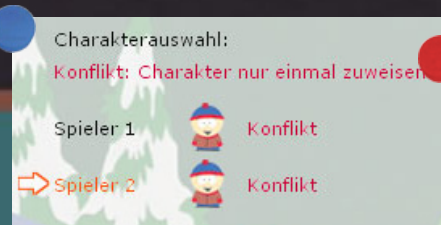
3.3. Mehrspieler (Netzwerk)

3.3.1. Spiel erstellen

Für den Netzwerkmodus muss ein Spieler zuerst ein Spiel eröffnen. Erst dannach können die Anderen sich auf dem erstellten Spiel-Server einloggen und gegeneinander antreten.

Um ein Spiel zu eröffnen im Hauptmenu «Mehrspieler» wählen und im Submenu danach «Neues Spiel eröffnen». Der Vorgang für die Levelauswahl und Charakterzuweisung ist derselbe wie für den «Einzelspieler-Modus» und «Mehrspieler (lokal)-Modus». Neu ist aber, dass die Anzahl Spieler angepasst werden kann. Diese erreicht man unter «Player». Einmal mit der Pfeiltaste runter und die Option «Player:» ist erreicht. Mit Links und Rechts kann die Anzahl benötigter Spieler angepasst werden. Nocheinmal Runter und mann kann wie vorher die Charakter der einzelnen Spieler anpassen.

Wichtig: Jeder Charakter darf nur einmal vergeben werden. Ansonsten kann das Spiel nicht gestartet werden.



Auswahl der Spielcharakteren

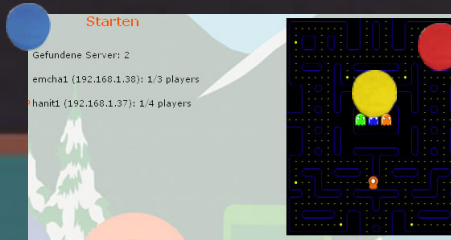
HOMEWORK

ASSIGNMENTS

Das Spiel geht nach dem Starten in den Wartemodus. Es wird solange gewartet, bis genügend Spieler dem Server beigetreten sind. Vorher muss gewartet werden. Sobald genügend Spieler anwesend sind, wird die Aktion «Starten» freigeschaltet und es kann gestartet werden. Beim Starten werden alle Clients informiert und das Spiel wird bei allen gestartet und es wird gegeneinander gespielt.

3.3.2. Spiel beitreten

Um einem bereits offenen Spiel beitreten zu können muss im Hauptmenu «Mehrspieler» und im Submenu «Einem Spiel beitreten» gewählt werden. So werden einem alle offenen Spiele im selben Netzwerk angezeigt. Je nach dem kann es ein bisschen dauern bis die Server gefunden wurden und diese angezeigt werden. Das gewünschte Spiel auswählen und sich mit <Enter> anmelden.



Auswahl des Spieles

4. Benutzerfunktionen

4.1. Registrieren

Solange sie noch keinen PacMan-Account haben, müssen sie sich registrieren. Dies geht unter «Benutzereinstellungen» -> «Registrieren». Sobald das Formular angezeigt wird kann dann auch mit der Runtertaste zum nächsten Feld gewechselt werden. Das aktive Feld wo reingeschrieben wird ist dann orange markiert und mit einem Pfeil versehen.

The screenshot shows a registration form with the following elements:

- Buttons: **Anmelden** (green), **Registrieren** (orange), **Abmelden** (blue).
- Input fields: **Benutzername:** andy, **Passwort:** ****.
- Active field: **Passwort bestaetigen:** (highlighted in orange with a red arrow pointing to it).
- Footer: Registrieren und anmelden mit <Enter>.

Annotations: A red circle highlights the 'Anmelden' button, a blue circle highlights the 'Abmelden' button, a yellow circle highlights the 'Passwort bestaetigen:' label, and a red circle highlights the footer text.

Nach eintragen des Loginnamens und des Passwortes mit <Enter> bestätigen und der Benutzer ist erstellt und man ist bereits eingeloggt mit diesem.

HOMEWORK

ASSIGNMENTS

4.2. Anmelden

Im Menu unter «Benutzereinstellungen» -> «Anmelden» gehen und mit den Pfeiltasten zu den jeweiligen Textfeldern springen. Das aktive Textfeld ist Orange und mit einem Pfeil versehen. Nach eingeben des Loginnamens und des Passwortes mit <Enter> einloggen. Wenn etwas nicht gehen sollte, wird eine Fehlermeldung ausgegeben mit dem Grund.



The screenshot shows a login interface with three buttons at the top: 'Anmelden' (highlighted in blue), 'Registrieren' (highlighted in orange), and 'Abmelden' (highlighted in red). Below the buttons are two input fields: 'Benutzername:' containing 'andy' and 'Passwort:' containing '****'. A red arrow points to the 'Passwort:' field. Below the password field is a red arrow pointing to the text 'Passwort bestaetigen:'. At the bottom, it says 'Registrieren und anmelden mit <Enter>'. A yellow circle highlights the bottom right corner of the form.



The screenshot shows the user is logged in. At the top, the buttons are 'Anmelden' (blue), 'Registrieren' (orange), and 'Abmelden' (red). Below, it says 'Sie sind angemeldet als:' followed by 'andy' in orange. At the bottom, it says 'Abmelden mit <Enter>'. A yellow circle highlights the bottom right corner of the form.

4.3. Abmelden

Ist man abgemeldet kann man sich unter «Benutzereinstellungen» -> «Abmelden» wieder anmelden.

HOMEWOR
ASSIGNMENTS

5. Spiel beenden

Um das Spiel zu beenden gibt es verschiedene Wege:

- Im Menu mit der Option «Spiel beenden»
- <ALT> + <F4> (egal in welchem Status das Spiel ist)

So wird bei beiden Wegen gefragt, ob man das Spiel wirklich verlassen will (was nicht für Begeisterung ausschaut bei den Southpark-Jungs) oder ob man doch noch weiterspielen will (Freude herrscht).



Spiel wird beendet



Spiel wird fortgesetzt

HOMEWORK

ASSIGNMENTS

6. Generelle Infos

Gesteuert wird der Pacman jeweils mit den Pfeiltasten.

Beim lokalen Multiplayer-Modus spielt Spieler 2 allerdings mit den Tasten: <A> (links), <W> (hoch), <D> (rechts) und <S> (runter).



Blinky



Frigthened mode



Pinky



Eaten ghost



Inky



Warning: less than 5 seconds and the ghost hunts again



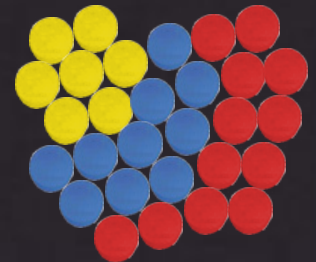
Clyde

HOMEMORK

ASSIGNMENTS

7. Spezifikationen

- Computer mit
 - Netzwerkanschluss und Internetzugang
 - Bildschirm
 - Tastatur
 - Java (v. 1.6)



HOMEWORK

ASSIGNMENTS