

# Simple Adventure-Game

Bioinformatik Bachelor  
Propädeutikum WS 2019/2020  
28. Dezember 2020  
Leopold Endres

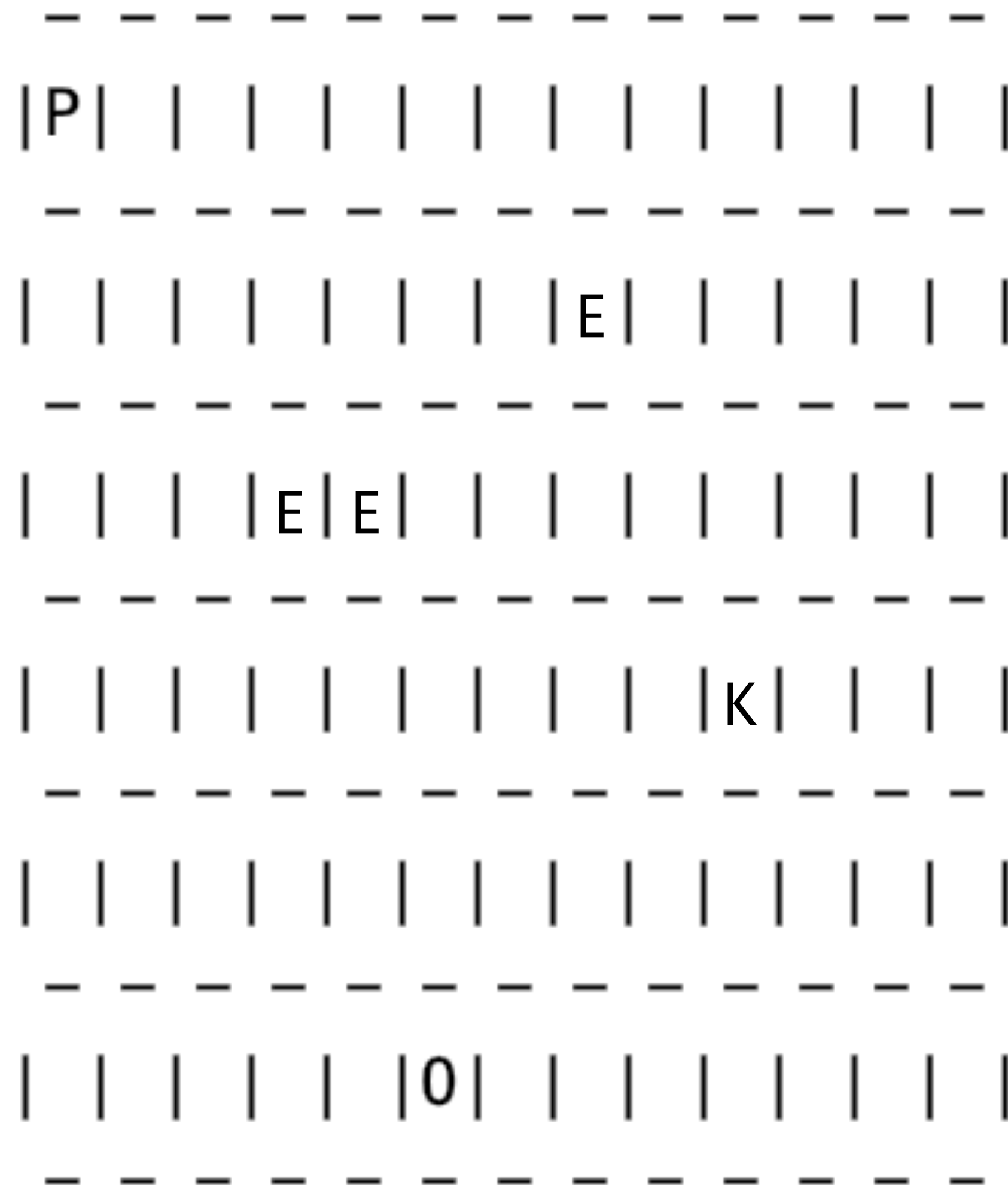
# Simple Adventure-Game

```
  - - - - -  
|P| | | | | | | | | | | | | | |  
  - - - - -  
| | | | | | | | | | | | | | |  
  - - - - -  
| | | | | | | | | | | | | | |  
  - - - - -  
| | | | | | | | | | | | | | |  
  - - - - -  
| | | | | | | | | | | | | | |  
  - - - - -  
| | | | | |O| | | | | | | | | |  
  - - - - -
```

Spielaufbau:

- 2D ASCII-Spielbrett
- Spielerfigur "P"
- Steuerung der Spielfigur mit w, a, s, d.
- Ziel: Spieler soll das Ziel "O" erreichen

# Erweiterungen



Das Spiel kann beliebig erweitert werden:

- Gegner "E", die man nicht berühren darf
- Schlüssel "K", der eingesammelt werden muss bevor man das Ziel erreicht
- Labyrinth

# Live-Demonstration