



// Erstelle eine Wand

```
const backWall = Wall.create ({
  x: 2,
  z: 3,
  orientation: 'back'
})
```

// Erstelle eine Hecke

```
const hedge = Wall.create ({
  x: 2,
  z: 3,
  orientation: 'right'
})
hedge.setTexture (WallTexture.HEDGE)
```

// Erstelle ein Portal

```
const portal = Wall.create ({
  x: 5,
  z: 2,
  orientation: 'front'
})
portal.setTexture (WallTexture.PORTAL)
portal.portalTo ({
  x: 10,
  z: 10
})
```

// Erstelle den Spieler

```
const player = Player.create ({
  name: 'Bruce Wayne',
  start: {
    x: 0,
    z: 0
  }
})
```

// Erstelle einen Feuerball

```
const fireball = Item.createFireball({
  x: 1,
  z: 1,
  displayName: 'fireball'
});
```

// Erstelle einen Würfel

```
const cube = Item.createCube({
  x: 0,
  z: 1,
  displayName: 'cube'
});
```

// und mache dich doppelz so schnell beim einsammeln

```
cube.onCollect (function () {
  player.speed = player.speed * 2
})
```



# Befehlsliste

```
// Erstelle das Labyrinth
const maze = Maze.create ({
  length: 10,
  width : 10
})
```

```
// füge deine Wände dem Labyrinth hinzu
maze.addWall (backWall)
maze.addWall (rightWall)
```

```
// füge deine Items zum sammeln hinzu
maze.addItem (fireball)
maze.addItem (cube)
```

```
// Setze den Spieler ins Labyrinth
maze.addPlayer (player)
```

```
// Lass das Rennen beginnen
maze.start ()
```

// Folgende Wand Texturen gibt es:

```
// normale Steinwand
WallTexture.STONE
```

```
// eine Hecke
WallTexture.HEDGE
```

```
// eine Steinwand mit Lampe
WallTexture.LAMP
```

```
// ein Tor zu unbekannten Gebieten
WallTexture.GATE
```