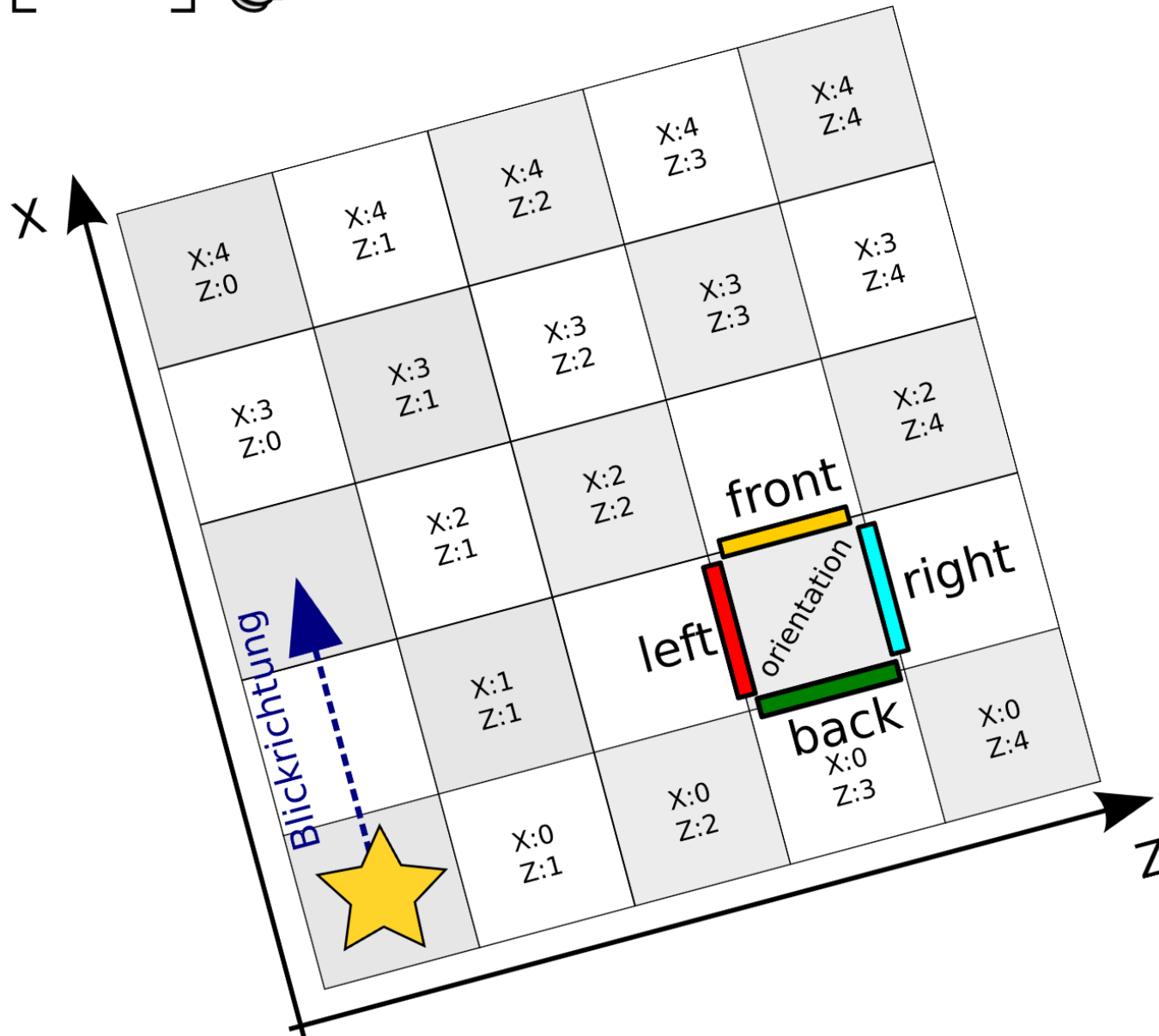




Koordinatensystem



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

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

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

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

```
// 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 doppelt so schnell beim
// einsammeln
cube.onCollect (function () {
  player.speed = player.speed * 2
})

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

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

// Ändere die Textur deiner Wand
hedge.setTexture (WallTexture.HEDGE)

// Folgende Texturen gibt es:

// normale Steinwand
WallTexture.STONE
// eine Hecke
WallTexture.HEDGE
// eine Steinwand mit Lampe
WallTexture.LAMP
// ein Tor zu unbekannten Gebieten
WallTexture.GATE

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

```
// Erstelle ein Portal
const portal = Wall.create ({
  x: 5,
  z: 2,
  orientation: 'front'
})

portal.setTexture (WallTexture.HEDGE)

portal.isPortalTo ({
  x: 10,
  z: 10
})
```