

spiel
credits eingabe lustvomspieler version
__init__(self) ende(self) start(self) shop(self, Spieler)

welt
monstermult name lootmult gegnerbisloot
__init__(self, name, lootmult, monstermult, gegnerbisloot) weltenauswahl(liste, spieler) erkunden(self, spieler)

asciiart
titel wolf baer shop spieler tod drache kaktus fuchs welt grab seitenumbruch

check
blame(inputtocheck) string(inputtocheck) intenger(inputtocheck) inlist(inputtocheck, list) konto(Spieler, geld) keingeld()

wesen
leben asciiart gestorben schaden name
__init__(self, name, asciiart) angreifen(self, gegner, monstermult)

spieler
leben geld gestorben schaden maxleben
__init__(self, asciiart, name) sterben(self)

monster
leben maxschaden schaden maxleben
__init__(self, name, asciiart, leben, schaden) reset(self)