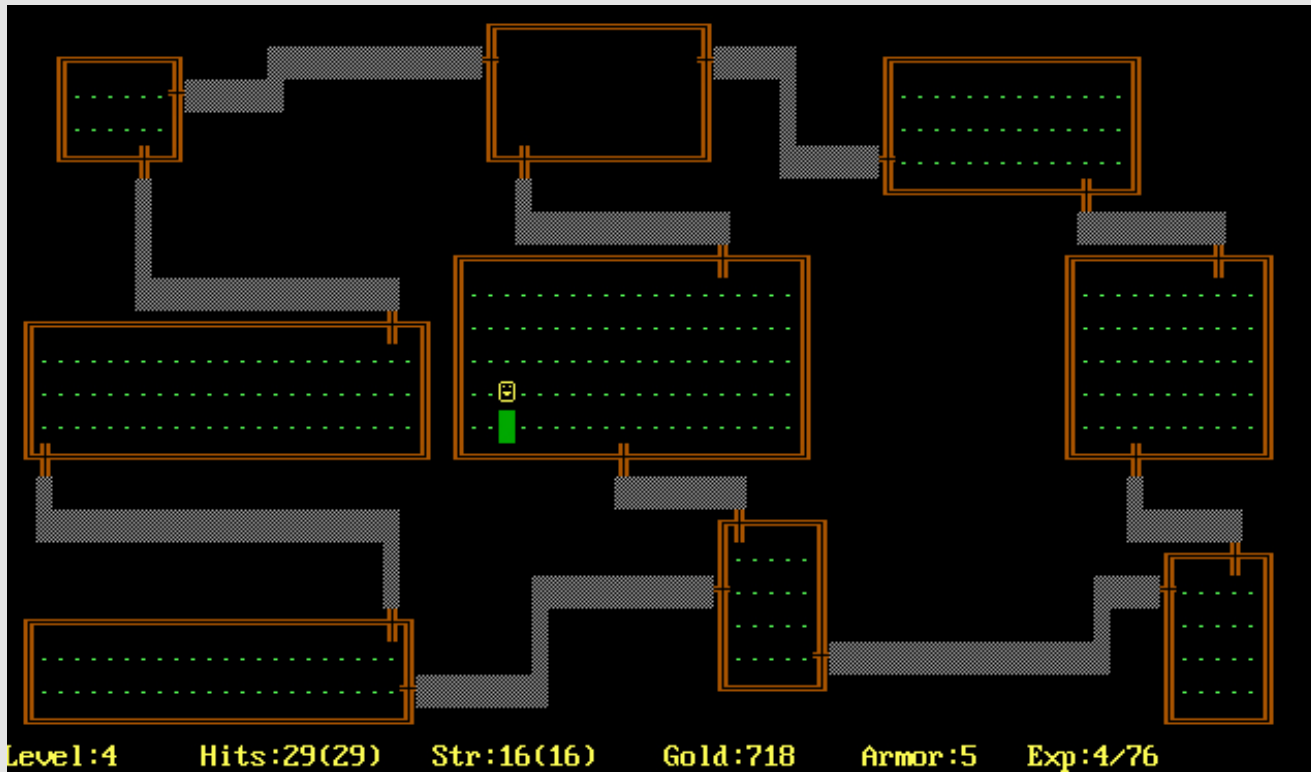


Gold.HACK

Praktische Aspekte der Informatik

Christian Goldapp

Rogue-Like



- Abgeleitet von Rogue (1980)
- Permadeath
- Prozedurale Level
- Rundenbasiert
- Gitter als Spielfeld

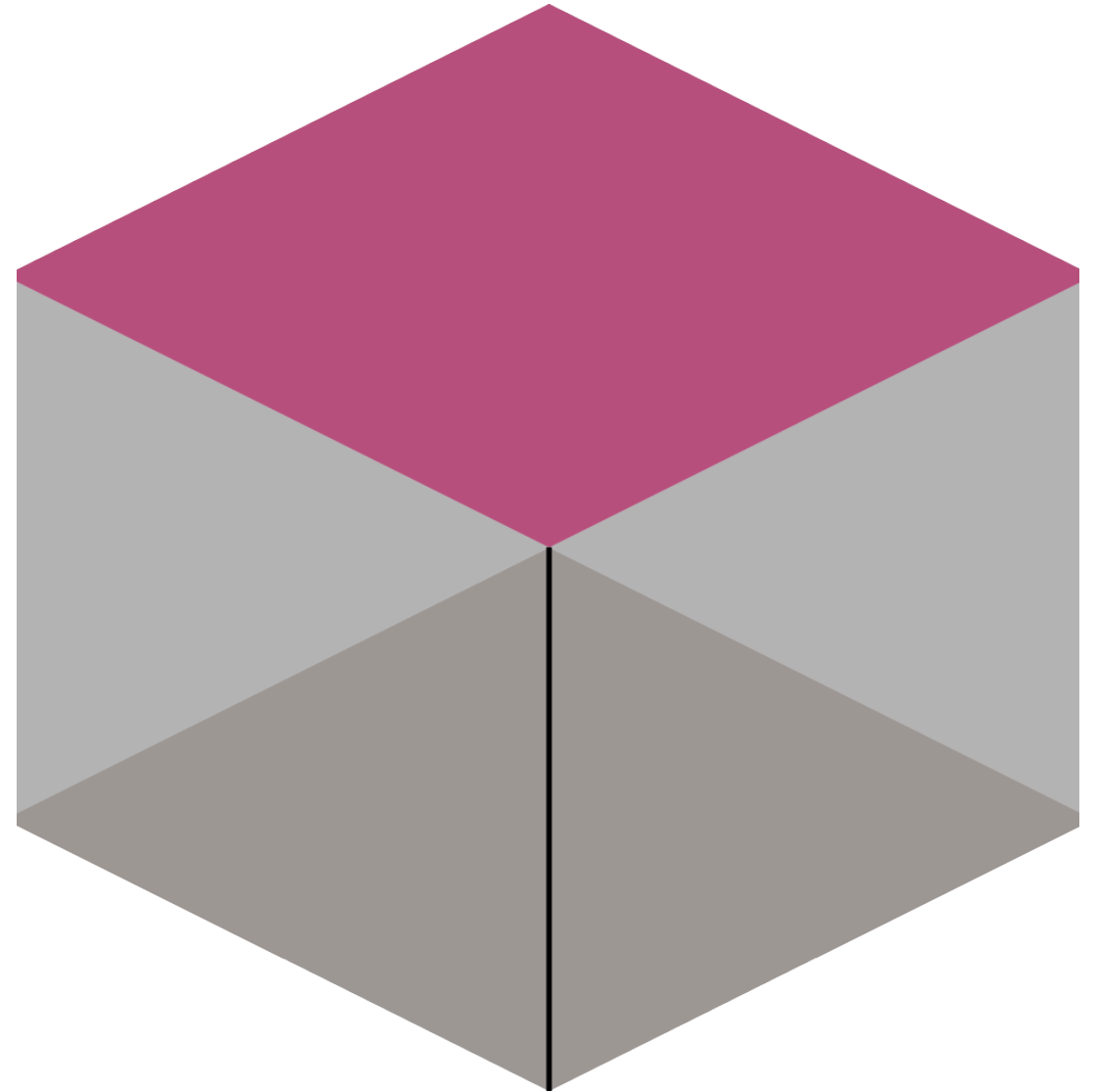


Isometrische Ansicht

- 2D
- Simuliert 3D
- Auch „2,5D“ genannt
- Perspektivische Verzerrung

Isometrische Ansicht

- 2D
- Simuliert 3D
- Auch „2,5D“ genannt
- Perspektivische Verzerrung



Features

Konfiguration per YAML-Datei

Prozedurale Levelgeneration

Einsatz von Items

Permadeath

Schwierigkeitsgrade

Live-Demo