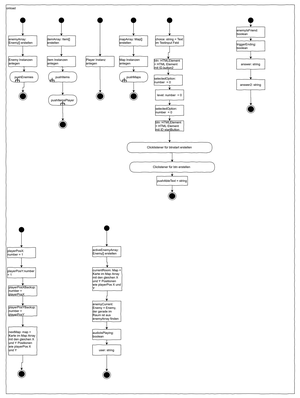
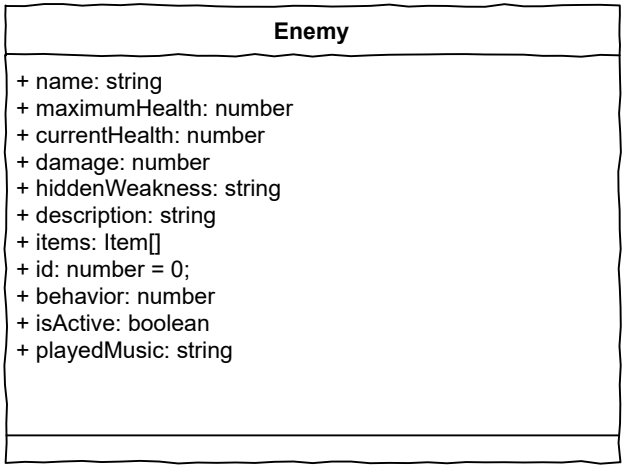
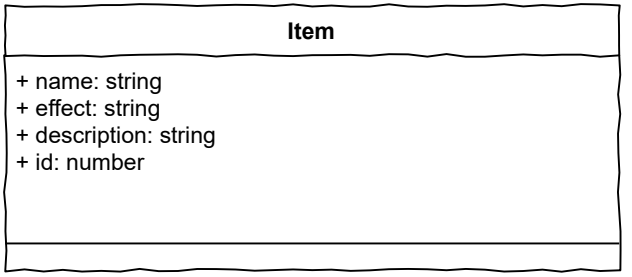
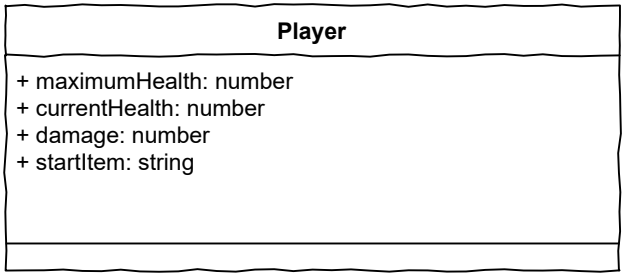
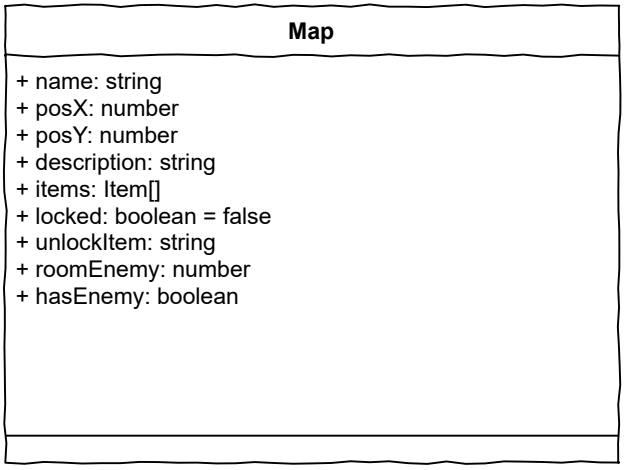

intro
getAnzahlSpieler() : Einzelzahl ermitteln
getAnzahlKarten() : Einzelzahl ermitteln
getAnzahlKarten() : Einzelzahl ermitteln
getAnzahlKarten() : Einzelzahl ermitteln
getAnzahlKarten() : Einzelzahl ermitteln
Einzelzahl Karten Anzahl
Karten Anzahl
Karten Anzahl
Karten Anzahl
Karten Anzahl
Spieler mischen
startNeuerRound
Spieler mischen
startNeuerRound
Spieler mischen
startNeuerRound
Spieler mischen
startNeuerRound
Spieler mischen
startNeuerRound
getAnzahlSpieler() : Einzelzahl ermitteln
getAnzahlKarten() : Einzelzahl ermitteln
Spielerzahl Karten Anzahl
Spielerzahl Karten Anzahl
Spielerzahl Karten Anzahl

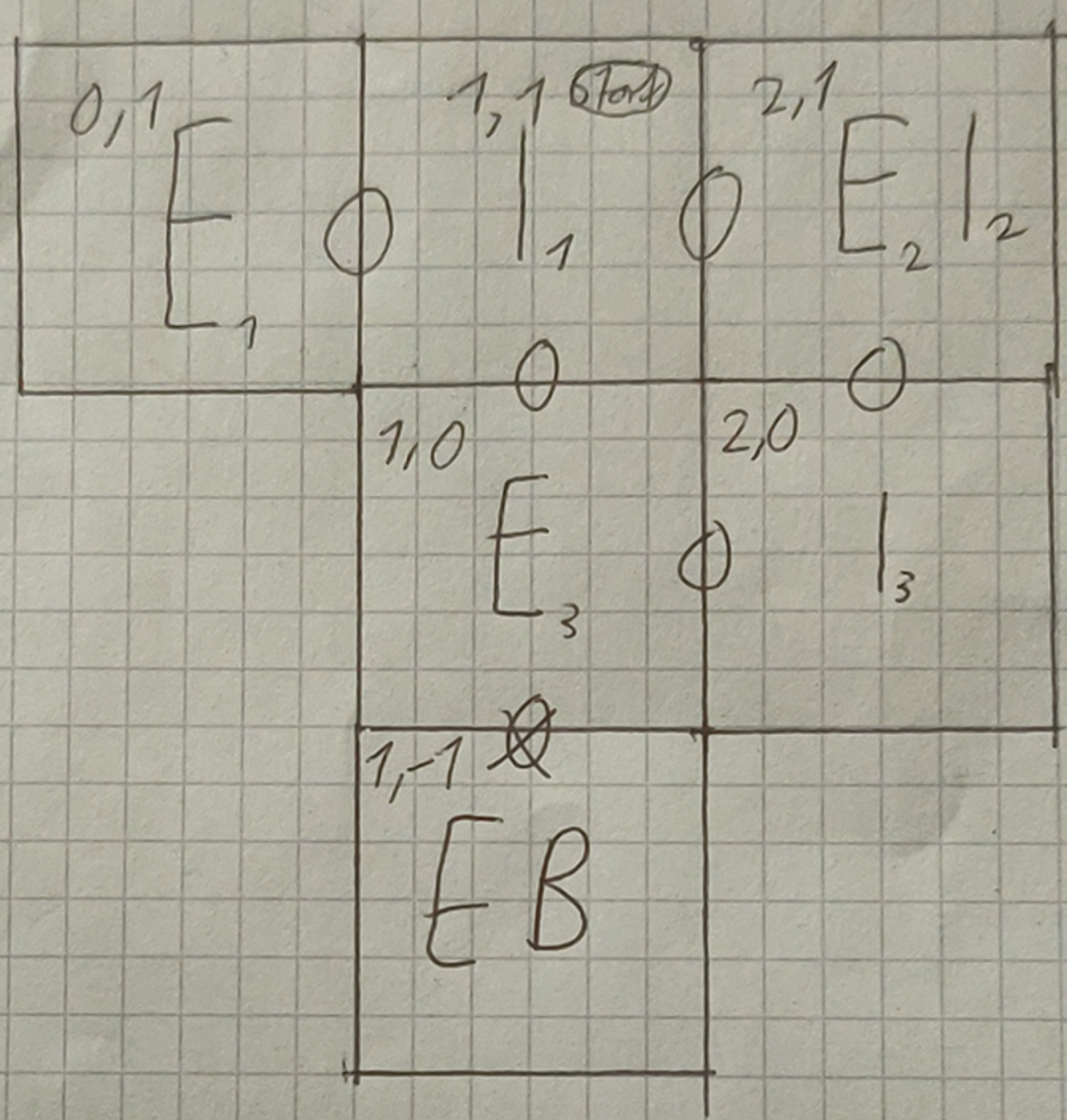

Enemy
+ name: string
+ maximumHealth: number
+ currentHealth: number
+ damage: number
+ hiddenWeakness: string
+ description: string
+ items: Item[]
+ id: number = 0;
+ behavior: number
+ isActive: boolean
+ playedMusic: string


Item
+ name: string
+ effect: string
+ description: string
+ id: number


Player
+ maximumHealth: number
+ currentHealth: number
+ damage: number
+ startItem: string

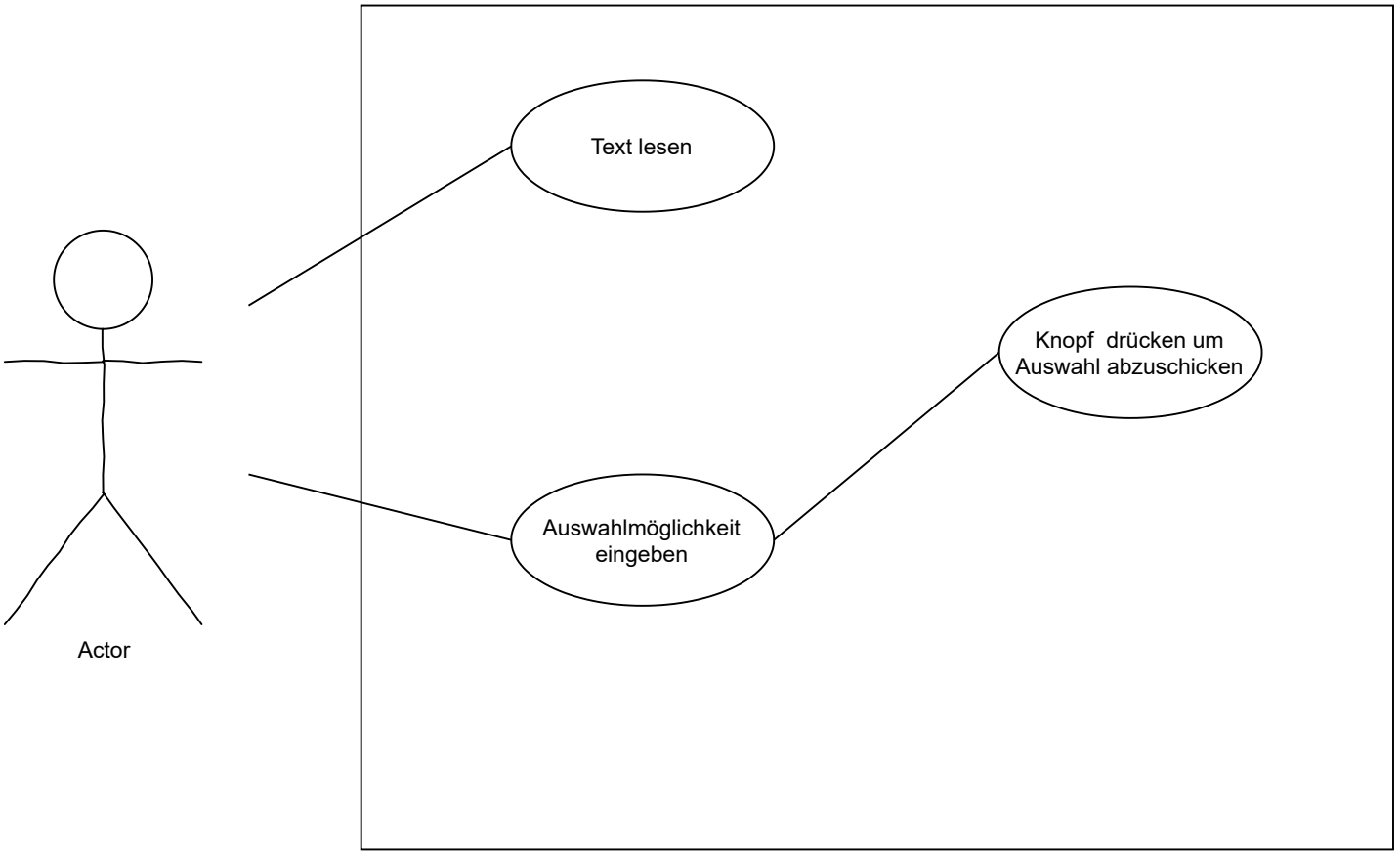

Map
+ name: string
+ posX: number
+ posY: number
+ description: string
+ items: Item[]
+ locked: boolean = false
+ unlockItem: string
+ roomEnemy: number
+ hasEnemy: boolean

O Door
~~O~~ Locked Door
E Enemie EB Boss
I Item



I_1 = ~~Potion~~ Torch
I_2 = ~~Burning Sword~~ Potion
I_3 = Key

E_1 = SLIME
E_2 = KNIGHT
E_3 = GOLEM
EB = BOSS


Text lesen
Knopf drücken um Auswahl abzuschicken
Auswahlmöglichkeit eingeben
Actor