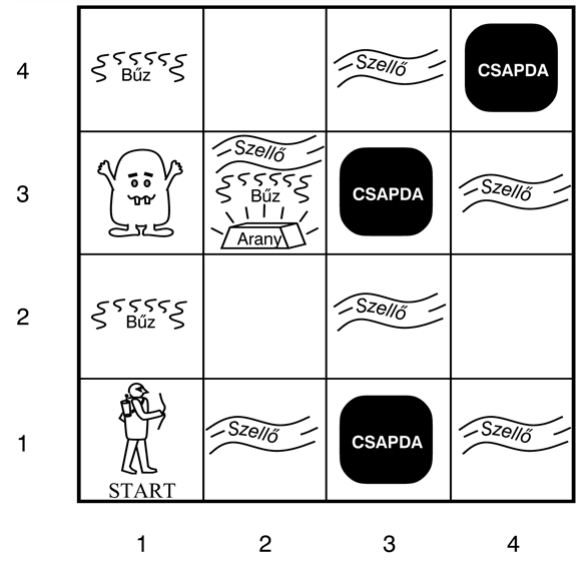
Wumpus világ

# Leírás

A játék n X n-es, leggyakrabban 4 X 4-es, esetleg 6 X 6-os táblája egy barlang helyiségeit ábrázolja, amelyek egyikében rejtőzik egy szörnyeteg, a wumpus, aki felfalja a szobájába tévedő személyt. A táblán egy játékos közlekedik, akire a wumpus mellett kívül még egy veszély leselkedik: néhány mező – szintén a játék végét jelentő – csapdát tartalmaz. A nyerésre is két lehetősége van: nyilával megsemmisítheti a wumpust vagy rátalálhat az aranyat rejtő szobára.

A játékos tájékozódásában az segíti, hogy minden veszélyt keltő objektumok közelségét érzékeli a szomszédos szobákból. A wumpus szomszédságában bűzt érez, a csapda mellett szellőt érzékel. Az arany a legtöbb játékban nem jelzi közelségét (valamilyen fényeffektussal), tehát mintegy „véletlenül” lehet rátalálni.

# Specifikáció

A játék egy n X n-es táblából áll. A játékos a mező bal alsó sarkából indul. A táblán az alábbiak találhatóaks:

* wumpus: a játék nevét adó szörny, a játékosnak el kell kerülnie őt