10 TEEMAA

**1) Aurinkoinen metsä**

\*taustat: keskellä puita, alhaalla sieniä ja ruohoa

\*monsterityypit: puu, ilma, kivi, vesi

\*tulikärpäsiä ja sieniä

\*pomo: karhu? Golem? Peikko jolla on puunrunko nuijana?

**2) Jäävuorimaailma**

\*taustat: keskellä jäävuoria, alhaalla lunta ja kiviä. Tausta on yksi iso pannaava kuva (?)

\*monsterityypit: jää, vesi, ilma, kivi

\*pomo: Yeti, mammutti

\*erikoishyökkäyksiä: Monsteri jäädyttää velhon (stun), monsteri menee itse jääpalikan sisälle suojaan (tilapäinen kuolemattomuus)

\*kuilu, jonka yli on hypättävä

**3) Maanalainen luola:**

\*tippukiviä, kristalleja, kaivoskärryjä

\*monsterityypit: kivi, jää, tuli,

\*pomo: Goblin King

**4) Vedenalainen maailma**

\*taustat: keskellä ilmakuplia ja kalaparvi, alhaalla korallia

\*velho kulkee meren pohjassa

\*taustalle koralleja

\*~~hapen loppuminen? Ilmakuplien kerääminen? Jos ilmakuplia löytyisi salaisuuksista eli ilman salareita hukkuu (Essi ei tykkää)~~ (liian vaikea alkuun)

\*monsterityypit: vesi, käärme, kivi, jää

\*pomo: mustekala: mustepilvi, värin vaihtaminen , monta lonkeroa (seepia), monta lonkeroa

krotti: suuret hampaat, lamppu pään päällä, vihollinen voi uida välillä ylemmäs suojaan

\*laivanhylky tai helmi joskus salaisuuden piilopaikkana tai helmi

**5) Aavikkomaailma**

monsterityypit: ilma, tuli, kivi, käärme, hiekka (ilma+tuli?)

\*taustat: keskellä hiekkadyyneja, joskus keitaita ja palmuja, alhaalla hiekkaa

\*kangastukset (pitää jotenkin valita oikea monsteri huijaavien kaksoisolentojen sijaan [miten targeting?]), hiekkamyrsky (sokeuttaa tai hiekka peittää gridin, se pitää pyyhkiä puhtaaksi)

\*Aavikolla voi tuulla niin Essi saa sen alastoman velhonsa

**6) Tulivuorimaailma**

\*taustat: keskellä vuoria joista valuu hehkuvaa laavaa, alhaalla tummia kiviä

monsterityypit: tuli, kivi, ilma

\*pomo: Elävä suuri tulivuori

\*erikoishyökkäyksiä: taivaalta satava laava, jota vastaan pitää tehdä suojataika (sateenvarjo) oikealla hetkellä. laavavirta jonka yli on hypättävä tai laava on jähmetettävä

**7) Viidakko**

\*taustat: keskellä puita ja liaaneita, alhaalla pusikkoa ja saniaisia

\*monsterityypit: puu, käärme, ilma, kivi, tuli

\*pomo: King Kong (karjuu hurjasti ja vaihtelee monsterien järjestystä)

että pomotkin olisi myös elementtejä (paha palmupuu Yucca/Jukka)

\*juoksuhiekka (pitää vatkata ruutua että velho rimpuilee pois juoksuhiekasta)

\*vesiputous toimii joskus salaisuuden piilopaikkana

**8) Suo**

\*Usva, virvatulet, tulikärpäset, sammakoita, lampia

\*monsterit: käärme, vesi, ilma, kummitus(?)

\*pomo: Swamp monster, suomonsteri jossa on sammaletta ja juuria. Juuret/köynnökset voisivat häiritä tiettyjen gridin osien käyttöä.

**9) Hautausmaa**

\*kuihtuneita puita, joutomaata (jolla puusto kasvaa vuoden aikana vähemmän kuin 0,1 m³/ha (kuori mukaan luettuna).

\*monsterityypit: kivi, ilma, tuli, kummitus (lisätään Tapion ehdotus kummituksesta), pääkallo (lisätään ehdotus pääkallosta?)

\*pomo: kummitus? Luuranko? Vampyyri? Ihmissusi? Pomotappelun aikana hautausmaalla on pimeää, salamointi valaisee välillä monsterit jolloin niiden järjestys pitää painaa mieleen

\*esine-ehdotus: soihtu, joka valaisee

**10) Bossin taikalinna:**

\*teema: taikaesineitä, pöytiä joissa on taikajuomia, soihtuja

\*monsterityypit: kaikki monsterit

\*pomo: Velhon paha peilikuva, evil twin: muuttaa välillä kaikki monsterit peilikuviksi (kuvio tehdään peilikuvana)

\*peilikuva-mekanismi opetetaan pienissä erissä muutamalla monsterilla ennen kuin sama mekanismi tulee vaikeampana pomotappelussa

**Ylimääräisiä ajatuksia:**

- Yleinen pomotappelujen kaava: Gridille piirtyy kuvio, joka pitää katsoa loppuun ja toistaa kuvio. Kuvio näkyy vain trail-viivana eikä palloja sytyttävänä kuvion. Ensin tuhotaan sen lähettämät monsterit (joissa on paljon lisämekanismeja) ja sen jälkeen toistetaan gridille piirtyvä kuvio, mikä tappaa bossin. Tapiokin kannattaa. Kuvio tehdään niin, että on jokin joukko valmiita monimutkaisia kuvioita joista arvotaan bossin kuvio.

- Environmental hazards: happosade (sateenvarjo), portit

- Eri taikasauvoilla vaihtuu erilaiset buttonien väliset viivat

\*ehkä myös lisäefektiä, partikkeleja, hehkuja yms.