

- Collider um die Insel rum, damit man nicht rauslaufen kann
- Treppe für Klippe / Aufzug
- Trigger bei Wasser im See und respawn
- Springen deaktivieren
- Würfel runterfallen?
- Charakter größer

- Rocks fertig machen
- Berg weg mit tür
- Tempel kleiner
- Aufzug für gilles
- Brücke für see / boot
- Zu viel gras / bäume links vom weg bei gilles

Feld im Vulkan – Endspiel.

- Spieler entscheidet, wie groß der Schatz ist – je nach gröÙe drehen sich räder schneller etc
- Feld: 5x8?
- 3 Zahnräder, ein Schalter, drehen sich unterschiedlich schnell (einarmiger bandit) (zB 2. Rad bei einer Umdrehung 1 / 2 zahlen weiter als das 1.)
- Erstes und zweites Rad kann man, wenn man schlau ist, vorherbestimmen
- Uhr, feld resettet in einer Minute
- Vulkan innen aus Rocks

Spielfeldlogik

Einarmiger Bandit

Vulkan: Ich

Rätsel

Highscore: Manu