Temat: Zamarzanie

1. Mechanika / Rozgrywka
   1. Labirynt
   2. Zamarzanie jako mechanika rozgrywki, wskaźnik który wskazuje jak ciepło jest naszej postaci, jak spadnie do 0 to postać zamarza
   3. Osoby chodzące po labiryncie, insta kill roboty grincha (zamarzanie na miejscu)
   4. Jednorazowe pochodnie zwiększające tymczasowo wskaźnik ciepła
   5. Lewele góry narzucone, fabuła elf chce dostać się do mikołaja aby zgłosić usterkę maszyny, ale grinch chce go zatrzymać, bo chce aby święta się skończyły
   6. Gracz elf chodzi po labiryncie, przechodzi przez poziomy aby dostrzeć do mikołaja
   7. Miejsca zwiększające ciepło na mapie
2. Postać
   1. Elf który chce dostarczyć wieść mikołajowi o uszkodzeniu fabryki.
   2. Grinch główny złol chce zatrzymać elfa, wysyła on roboty na mapie, które mają zabić gracza