

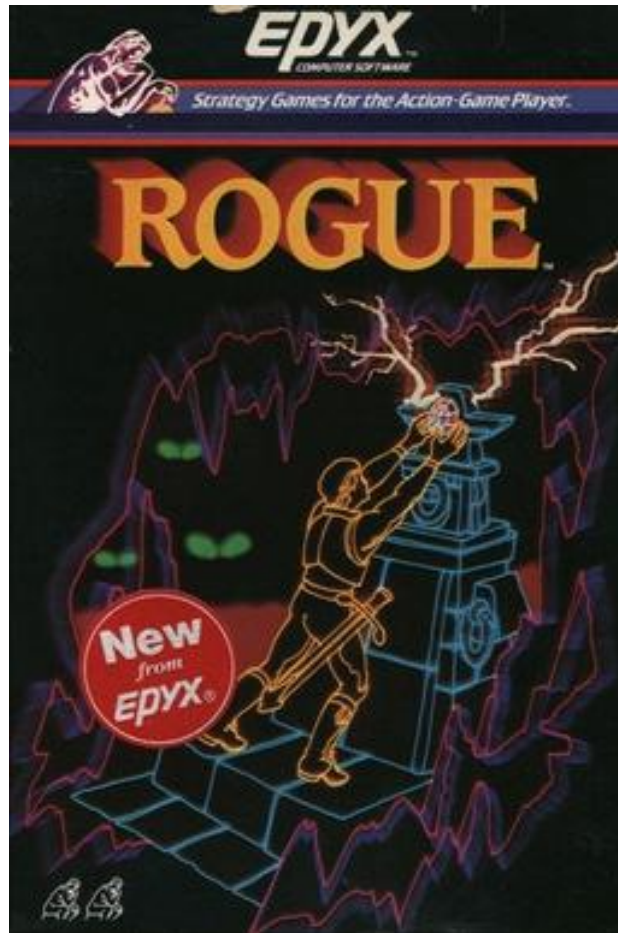
Zwei Ideen

Rouge-like(ish) oder Bugs

Rouge-like(ish)

Idee 1

Das originale Rouge von 1980

[illegible]

Das originale Rouge von 1980

- Zufällig generiertes Dungeon
- Zufällige Gegner und Schätze
- Schriftrollen mit Zaubersprüchen mit zufälligen Namen

Mein Spin

- Zufälliges Labyrinth auf einem Rechteckigen Raster
- Außenbereich: einfache Monster, wenige Schätze
- Innenbereich: schwerer Monster, mehr schätze
- Spielende starten an gegenüberliegenden Seiten des Labyrinths
- Ziel: Möglichst viele Monster besiegen und Schätze sammeln
- Ende: 5 Minuten Timer oder Begegnung im Labyrinth:
 - rundenbasiertes Duell beider Spielenden -> Ein Überlebender

Herausforderung

- Zwei Spielphasen
- Während Kämpfe immer rundenbasiert sind, soll die Bewegung der beiden Spielenden frei im Labyrinth möglich sein, ohne Pausen
 - Konstante Updates: Position beider Spielenden, welche Monster/Gegenstände sind weg

So many Bugs!!!

Idee 2

Der erste Computer Bug

War eigentlich eine Motte


0800 Antan started
1000 " stopped - antan ✓

13" sec (032) MP - MC ~~1.982647000~~
(033) PRO 2 2.130476415 ~~(-2)~~ 4.615925059(-2)
concl 2.130676415

Relays 6-2 in 033 failed special speed test
in relay " 10,000 test.

Relays changed

1700 Started Cosine Tape (Sine check)
1525 Started Mult + Adder Test.

1545  Relay #70 Panel F
(moth) in relay.

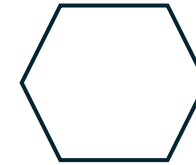
First actual case of bug being found.

~~1630~~ Antan started.
1700 closed down.

1.2700 9.037 847 025
9.037 846 995 concl
Relay 2145
Relay 3370

Spielidee:

- Kartenlege-Spiel basierend auf Hexagons
 - „Hexagons are the bestagons!“
- Ziel des Spieles:
 - Möglichst vielen Programmierfehlern (bugs) ein Zuhause in einem Spiel zu biete
 - oder
 - Möglichst vielen Krabbeltieren (bugs) ein Zuhause in der Natur zu geben



Spielidee

- Es gibt Bug-Karten und Umgebungskarten
- Jeder Bug hat Bedürfnisse, die durch Umgebungskarten erfüllt werden können
- Wenn alle Bedürfnisse erfüllt wurden: gibt der Bug Punkte
- Wer das letzte Bedürfnis legt, bekommt die Punkte

Spielidee

- Ende des Spiels: Wenn der „Kartenstapel“ aufgebraucht ist
- Gewonnen: Die Person mit den meisten Punkten
- Gleichstand: es tauchen so lange neue Karten im Stapel auf, bis es keinen Gleichstand mehr gibt