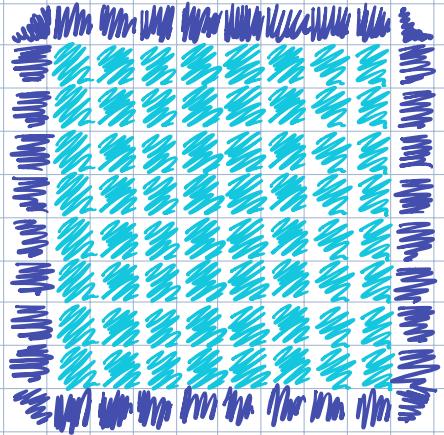


# Level - Design

## Charakter - Design

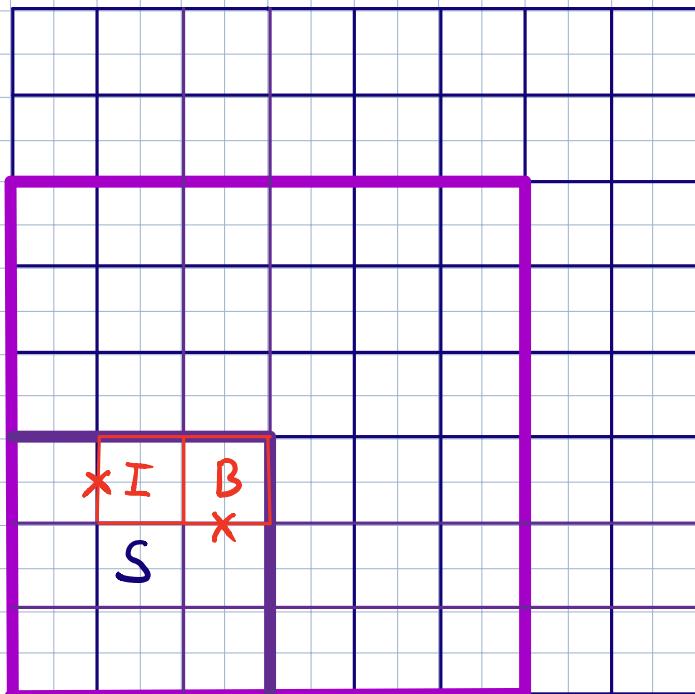


Spielgenre : Roguelike - Puzzle

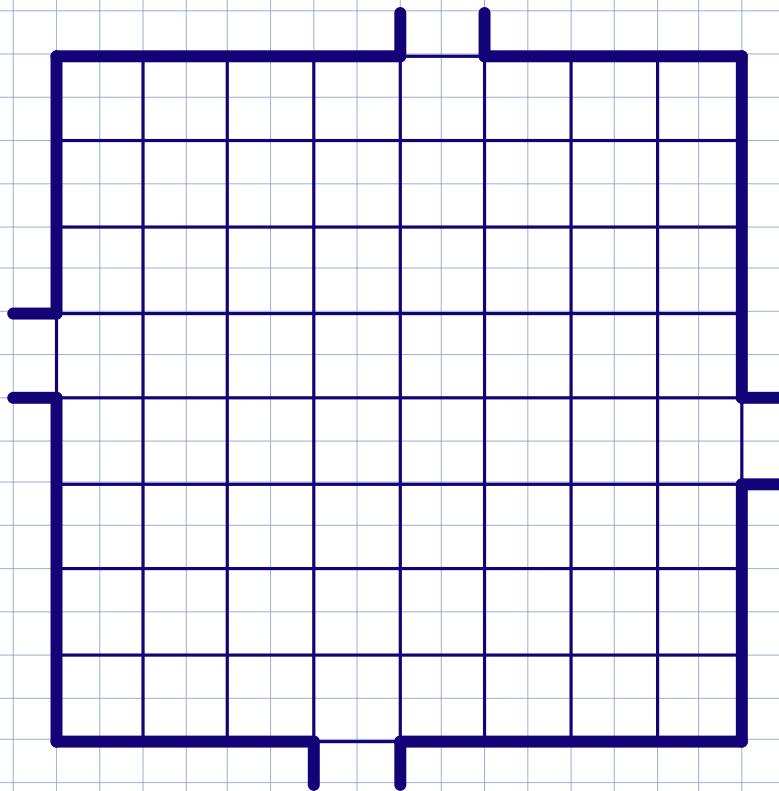
Beschreibung: Zufällig generierte Dungeons mit  
~~Dungeon-items, die nach Erhalt den Spieler level boosten.~~  
~~tenen Dungeon neu kontrollierbar zu machen.~~

Aufgabe: Zufällige Generierung von interessanten  
und lösbaren Problemen.

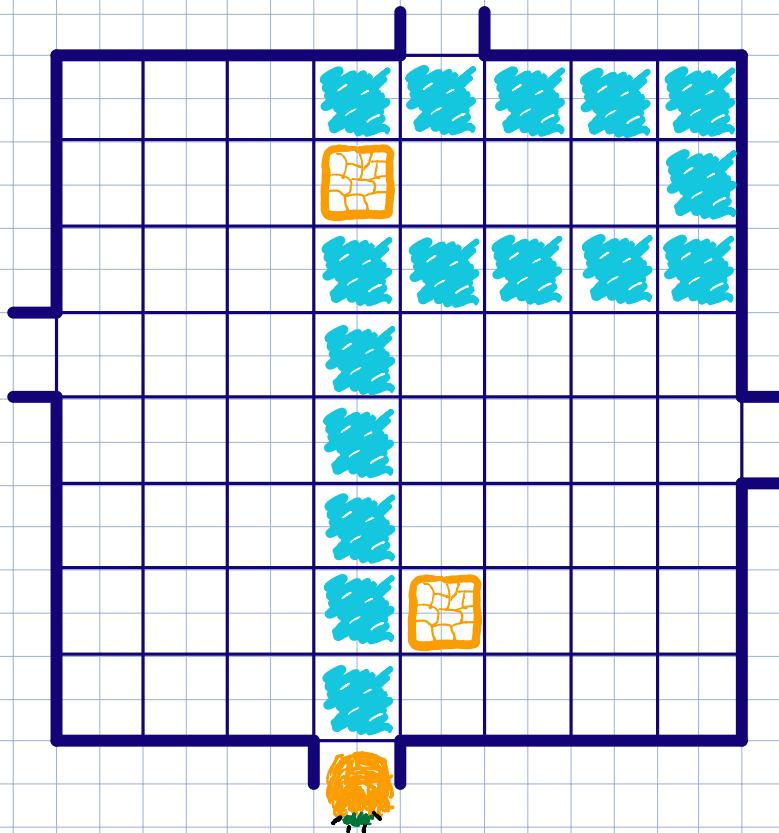
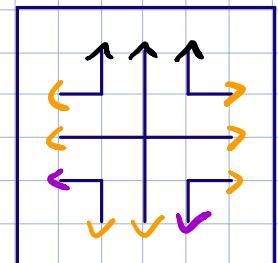
## Map - Design



# Raum - Design

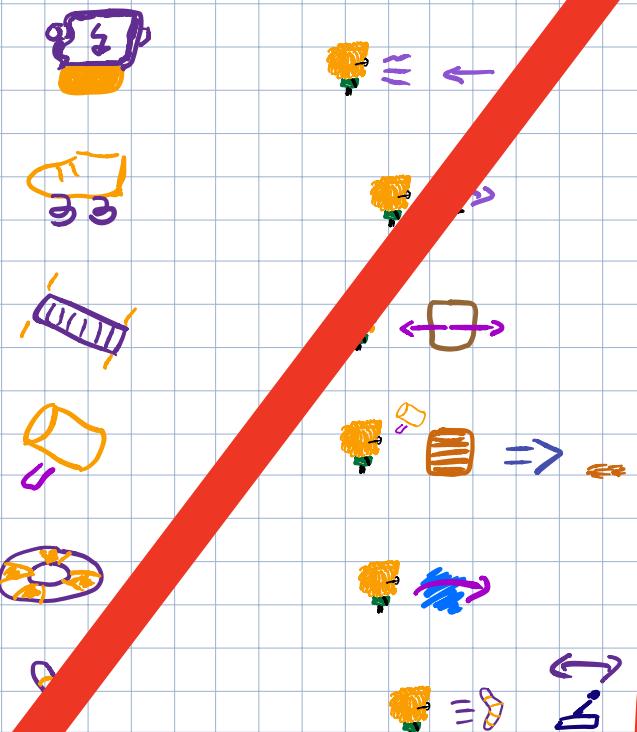


~~mit Heizung  
oder Raum~~  
nicht betretbar



## Puzzle-Items

- 1) Elektromagnet
- 2) Säurestiefel
- 3) Krafband
- 4) Hammer
- 5) Schwimmreifen
- 6) Bumerang



## Level - Elemente

### Blöcke

- Titanblock
- Felsblock
- Kupferz
- Sandstein
- Holzblock

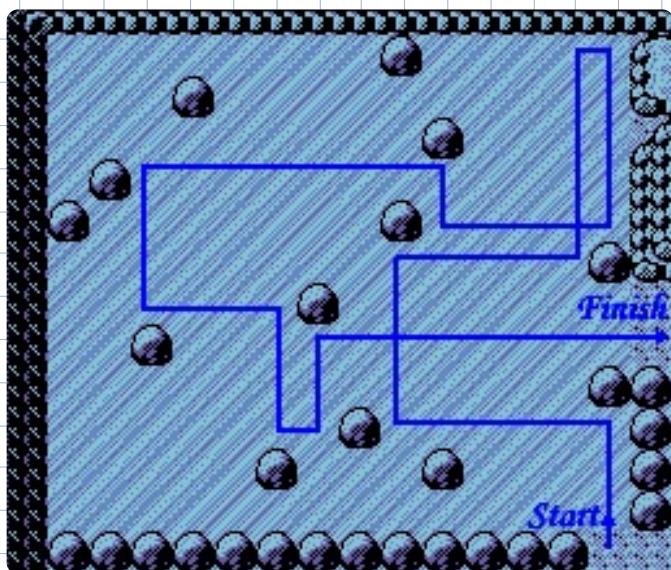
### Böden

- Abgrund
- Wasser
- Eis
- Sand

### Bonus

- Schalter
- Türen

# Pokémon Ice Puzzle



Die Aufgabe ist es, sich zum Ziel zu schlittern.  
Hauptsächlich verwendet werden Eisböden und nicht bewegbare Felsblöcke.

kontextualisierungsmöglichkeiten:

- 1.) Mit dem Kraftband können Steinblöcke (aber nicht Titanblöcke) über die Eisfläche geschoben werden.
- 2.) Mit dem Elektromagnet können Eisblöcke über die Eisfläche angezogen werden.
- 3.) Mit den Sprungstiefeln kann über Löcher im Boden gesprungen werden.
- 4.) Mit dem Hammer können Holzstücke zerstört werden.
- 5.) Mit dem Schwimmreifen wird Wasser effektiv zu Boden.
- 6.) Mit dem Bumerang können Schalter betätigt werden, ohne den Lösungsweg zu verlassen.

- keine Items! Nur Eis und nicht bewegbare Steine!
- Protagonist dringt in einen Tempel ein, sucht den Schatz. Beim Aufnehmen des Schatzes läuft ein Timer runter und der Protagonist muss flüchten.
- Alle Levels müssen mit einem Seed generierbar sein! Zusammen mit einem effizienten Algorithmus müssen schnell, lösbare Maps generiert werden!
- Zwei Modi:
  - 1.) Normal: Mind. 2 Lösungen
  - 2.) Hart: Genau 1 Lösung
- Bonus Modus: Endless-Modus

Welten: 1 Raum, 2D-Map , 3D-Map , 4D-Map

↑                      ↑                      ↑

8x8/16x16    2x2/8x8 groß    2/3 Geschosse  
mit Leitern