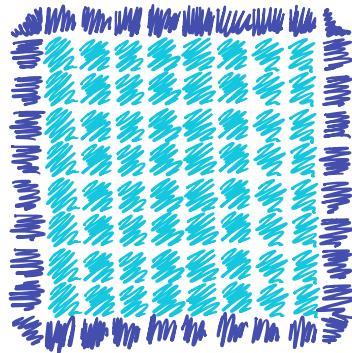


Level - Design

Charakter - Design

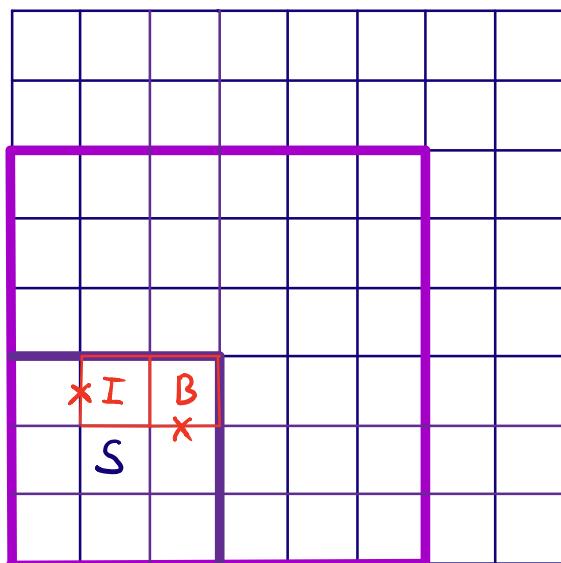


Spielgenre : Roguelike - Puzzle

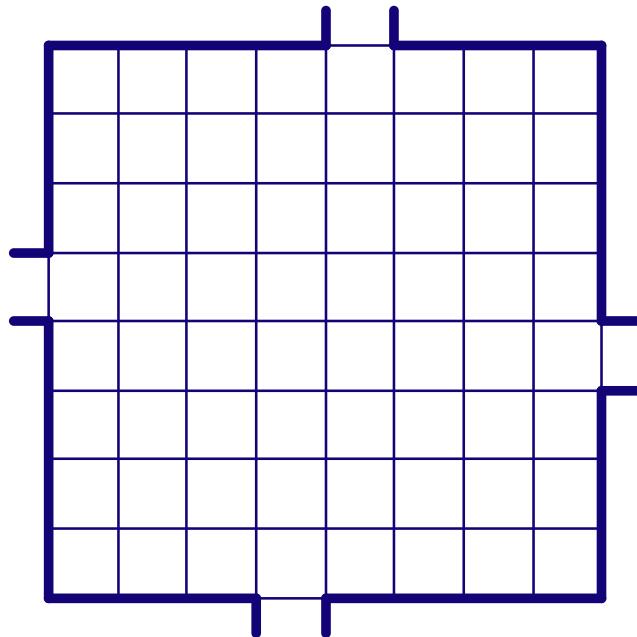
Beschreibung: Zufällig generierte Dungeons mit Dungeonitems, die nach Erhalt den bereits half bestreiteten Dungeon neu kontextualisieren.

Aufgabe: Zufällige Generierung von interessanten und lösbaren Problemen.

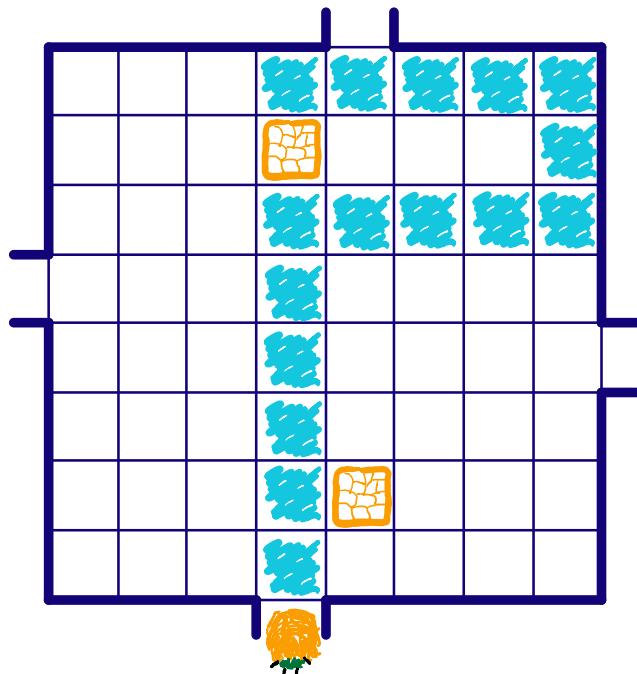
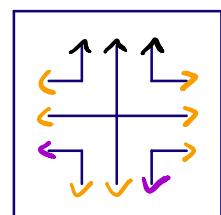
Map - Design



Raum - Design



mit Item
ohne Item
nicht betretbar



Puzzle-Items

a) Elektromagnet



b) Sprungstiefel



c) Kraftband



d) Hammer



e) Schwimmreifen



f) Bumerang



Level - Elemente

Blöcke

■ Titanblock

■ Felsblock

■ Kupfererz

■ Sandstein

■ Holzblock

Böden

■ Abgrund

■ Wasser

■ Eis

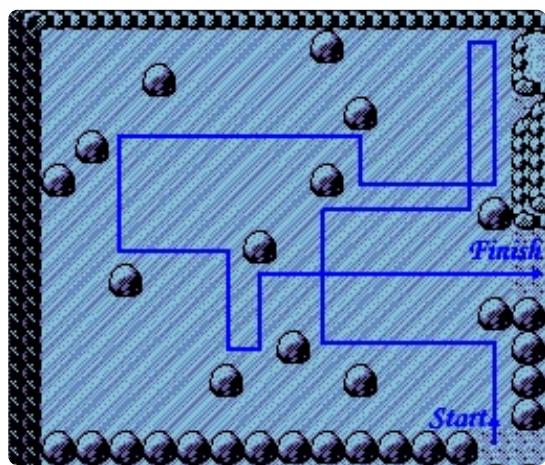
■ Sand

Bonus

↙ Schalter

□ Türen

Pokémon Ice Puzzle



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

Rekontextualisierungsmöglichkeiten:

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