



# **maze<sup>3</sup>**

**GitCrasher**(Jannic Lollert, Lukas Abegg, Christian Mehns, Marco Kollosche, András Bucsí)

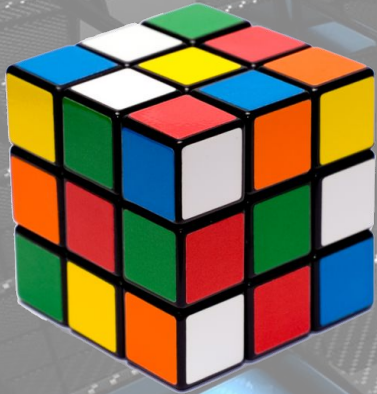
# Agenda

- Idee
- Spielregeln
- mögliches Szenario
- Design
- Plattform / Steuerung
- USP / Unique Selling Point



# Idee

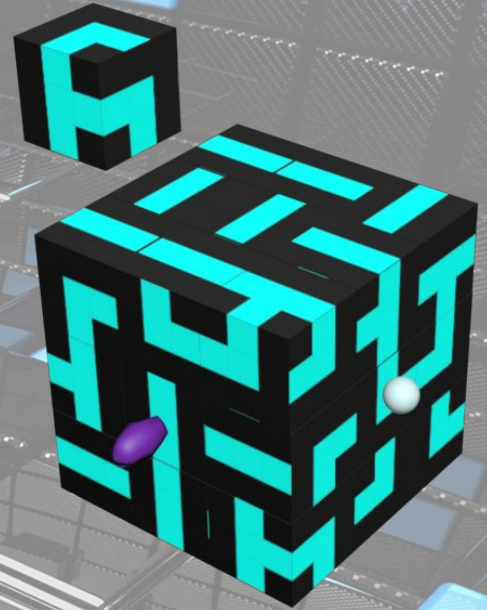
Das verrückte Labyrinth auf einem 3D Würfel



# Idee

- Großer Würfel zusammengesetzt aus kleinen Würfeln
- Würfelseiten aus verschiedenen Wegtypen
- Spieler dargestellt als 3D Figuren
- Würfel rundum begehbar
- Singleplayer und Multiplayer
- verschiedene Aufgaben und Hindernisse

**=> Ziel: alle Aufgaben erfüllen und Weg zum Ziel finden**

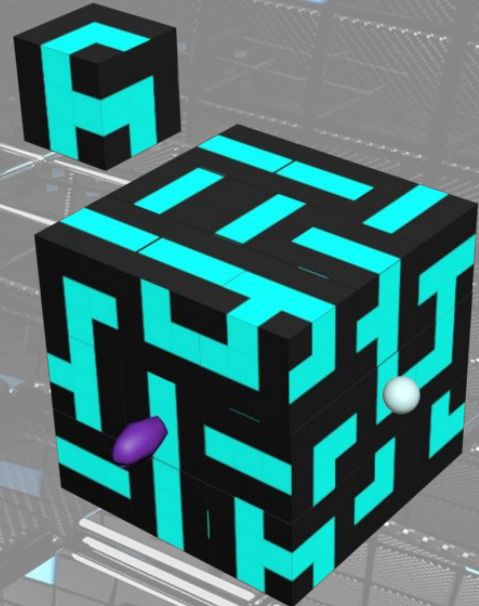




# Spielregeln

## Singleplayer

- verschiedene Schwierigkeitsstufen
  - Levels: vordefinierte Würfel-Zusammensetzung
  - Aufgabe: Sachen einsammeln
  - Pro Zug: Block einschieben / Figur bewegen
  - Schwierigkeitserhöhungen
    - Fallen / Bomben
    - Würfel wird grösser / drehbar
- => Ziel: Flagge erreichen und Aufgaben erledigt zu haben**

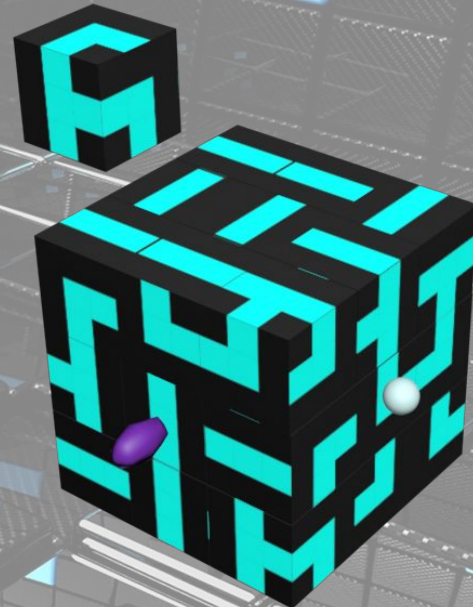


# Spielregeln

## Multiplayer

- Gleicher Würfel in Zufallsposition
- Abwechslungsweise ziehen
- zusätzliche Funktionen:
  - Gegner / Felder blockierbar mit Gegenständen
  - Würfel sprengen
- Schwierigkeitsgrade:
  - einfach = nur schieben
  - schwer = rotieren und schieben

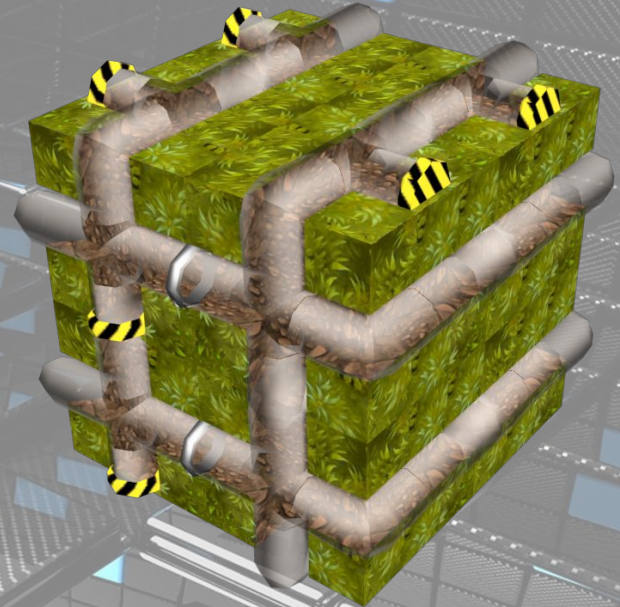
**=> Ziel: Wer das Ziel zuerst erreicht**



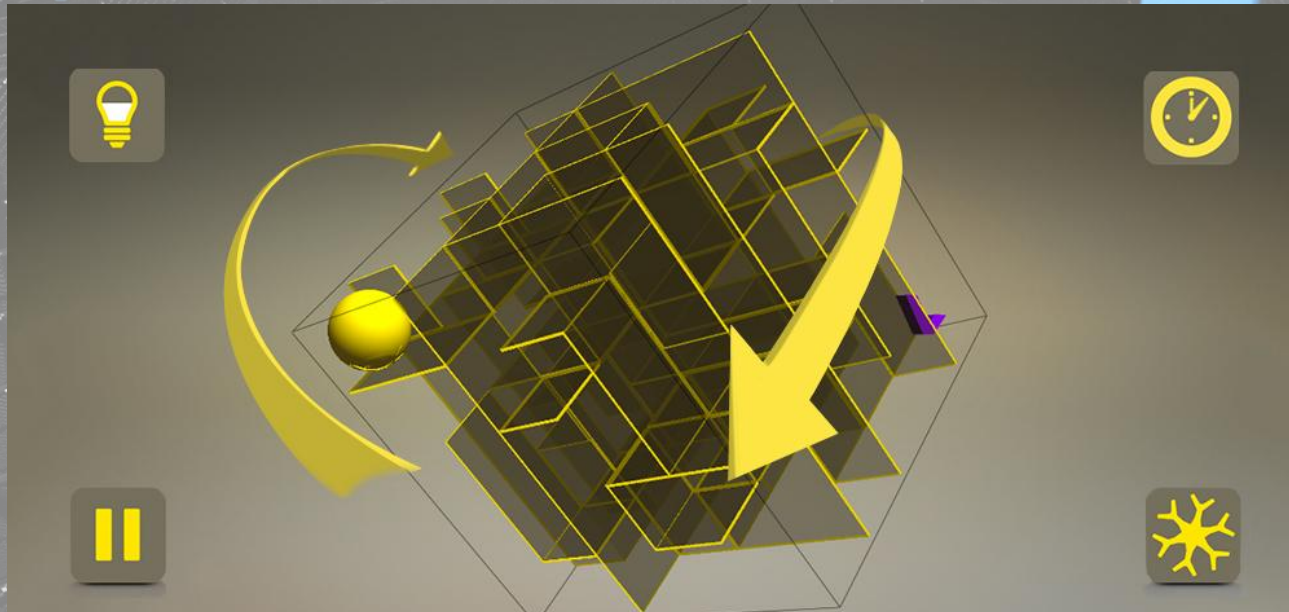


# mögliches Szenario

- Hamster im Hamsterbau, der Vorräte finden muss
- Ratte im Labyrinth
- Wurm im Apfel
- Maulwurf der an die Oberfläche kommen will



# Design (GUI)



WERBUNG WERBUNG WERBUNG WERBUNG WERBUNG WERBUNG  
WERBUNG WERBUNG WERBUNG WERBUNG WERBUNG WERBUNG

Quelle: <http://www.xda-developers.com/icube-brings-a-modern-take-on-labyrinth-games/>



# Plattform / Steuerung

## Plattform

- PC-Version
- Smartphone & Tablet  
(evtl. 2 verschiedene Versionen => Tablet detailliertere Grafik)

## Steuerung

- Rotation mit Swipe
- Zoom mit 2 Fingern (Pinch)
- Select Cube mit Single Touch

# USP

- Mix aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel
- Casual Game für das Smartphone  
=> zwischendurch und zeitversetzt spielen
- mit anderen messen
- Level werden zufällig erzeugt  
=> abwechslungsreich



# Zielgruppe

- Casual Gamer  
=> zwischendurch spielen
- Spieler die Rätsel- und Geschicklichkeitsspiele mögen
- unterschiedliche Altersgruppen durch verschiedene Schwierigkeitsstufen



The background is a complex 3D grid of dark, textured cubes. Some of these cubes are replaced by bright, glowing blue squares, creating a pattern that recedes into the distance. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows, giving the scene a futuristic and digital feel.

**Vielen Dank!**