

Leveldesign

Wie wird das Spielfeld gezeichnet?

Das Spielfeld ist aufgeteilt in 13 x 7 quadratische Felder.

Für jedes Feld wird anhand eines Zahlenwertes festgelegt, welche Seite an eine Mauer angrenzt. Die Basiswerte sind die blau markierten Zahlen 2, 4, 8, 16 und 0.

0	2	4	8
16	10	20	12
24	18	6	14
28	26	22	30

Alle weiteren Möglichkeiten ergeben sich aus der Addition dieser Basiswerte und werden in einem 2D-Integer-Array gespeichert.

Beispielhaft das Array für Level 1:

```
private int[][] map = {
    {4, 18, 10, 6, 18, 10, 2, 10, 6, 18, 10, 6, 16},
    {12, 20, 18, 0, 8, 10, 0, 10, 8, 0, 6, 20, 24},
    {10, 0, 4, 16, 10, 6, 20, 18, 10, 4, 16, 0, 10},
    {6, 16, 12, 20, 18, 8, 0, 8, 6, 20, 24, 4, 18},
    {4, 20, 18, 8, 0, 6, 20, 18, 0, 8, 6, 20, 16},
    {4, 16, 8, 10, 12, 24, 8, 12, 24, 10, 8, 4, 16},
    {4, 28, 18, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 6, 28, 16}
};
```

Und das daraus resultierende Level:

