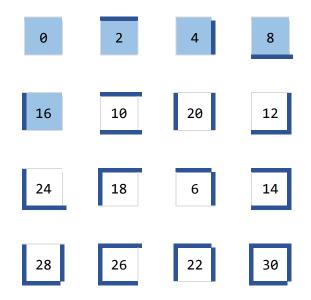
Leveldesign

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.



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

Beispielhaft das Array für Level 1:

Und das daraus resultierende Level:

