

Eine Kugel rollt auf einem Weg/einer Straße von links nach rechts mit konstanter Geschwindigkeit.  
(Um keine Rollbewegung einzubauen, kann stattdessen ähnlich wie beim Biohazard-Rätsel ein Pendant genommen werden. Ich spreche hier aber weiterhin von einer Kugel)

Straße: Der Kugel kommen Gegenstände und Autos oder ähnliches entgegen

Weg: Der Weg hat Löcher und Abgründe bzw entgegenfliegende Dinge

Durch Klicken auf den oberen/unteren Bereich des Bildes bzw. Wischen kann die Kugel nach oben oder unten abgelenkt werden. Allerdings reagiert die Kugel verzögert auf den Befehl (d.h. eingebaute Trägheit). Je länger die Kugel rollt, desto verzögert wird der Befehl umgesetzt.

Da der Weg/die Straße begrenzt ist, muss die Kugel wieder zurückgebracht werden. Die Bewegung ist somit kein Sprung!, sondern eine  $\wedge$  bzw. v-förmige Bewegung. Ziel ist es, die Kugel über 10 Abschnitte zu transportieren. Nach jedem Abschnitt wird die Schwierigkeit erhöht, durch die oben angesprochene verlängerte Verzögerung und/oder einen schmaleren Weg.

Das Bild wird freigeschaltet, wenn alle 10 Abschnitte passiert wurden. Die Kugel rollt dann sozusagen „in das Bild“. Beispielsweise könnte es eine Feuerkugel sein, die dann den Schnee, der auf dem Bild liegt, wegschmilzt und das Bild freigibt (d.h. ein alles-oder-nichts Rätsel). Oder eine Metallkugel zerstört das geschwärzte Glas.

### Möglichkeiten

1. Nach jedem Abschnitt wird ein Speicherpunkt erreicht. Fällt die Kugel herunter, so wird die Kugel zum letzten Speicherpunkt gesetzt.  
Überlegung: Maximale Anzahl der Versuche auf 3-5 pro „Runde“ begrenzen. Sonst „Game Over“ und das Rätsel muss von vorne begonnen werden.
2. Die Transparenz des Rätsels wird (von 100%) jeweils für jeden Fehlversuch um einen bestimmten Betrag verringert (z.B. 30%). D.h. nach 3 Fehlversuchen wäre das Bild dann ggf. unkenntlich und man müsste die Kugel erneut rollen lassen  
Überlegung: Position könnte wie beim Würfel zu einem bestimmten Checkpoint gewischt werden, um für jeden Abschnitt x-Prozent Transparenz zu erhalten
3. (Mein Favorit) Für jeden Fehlversuch wird ein Teil des Bildes wieder zugedeckt. Das Bild wäre dann z.B. in 10 Teile eingeteilt und für jeden Fehlversuch würde 1 Teil geschwärzt werden

Bild: zwei verschiedene Möglichkeiten. Entweder mit Hindernissen oder ein reines „Parcour“ Rätsel

