

Das **gefällt mir** am momentanen Dice

- Rote und Gelbe decken auch einen Teil der Transparenz auf
- Das Rote schwerer fortbewegt werden können*
- Anzeige, welche Felder davon betroffen sind
- Große Würfel sind zwar aufwendiger, haben aber auch mehr Auswirkung auf die Transparenz, weil sie eine größere Reichweite haben
- Taktische Überlegung, an welcher Stelle der grüne Würfel kombiniert werden soll

Das **gefällt mir nicht**:

- *Zumindest anfangs. Die Fortbewegung ist nach einiger Zeit, insbesondere bei Gelb, nur noch störend, weil ich dann einfach nur neue Würfel setzen muss. Und die Roten muss ich dann auch noch weg kombinieren
- Der Aufwand für nur einen Grün ist zu zeitintensiv und langatmig. Zwei Rote 6 kombiniert, Gelbe 1 bekommen und schon hab ich keine Lust mehr auf das Rätsel
- Resets wird es so nicht mehr geben
- Taktik? Naja, zum Kombinieren halt rote Würfel passend setzen, ansonsten: Spam an Rot und dann irgendwie kombinieren, bis ich mal was Gelbes bekomme, das sich kombinieren lässt
- Insgesamt die Freude auf das Rätsel. Das Kombinieren war mit dem älteren Beweg-Modell viel anreizender. Lieber ein komplizierteres Rätsel, das ich über das Intro erklären muss aber dafür Spaß macht.

Das fehlt mir bzw. wünsche ich mir

- Das einzelne Fortbewegen (und das geniale Ameisenziehen) hat nicht nur mir mehr Spaß gemacht
- Alien-stylische-9-Augen Würfel

Wenn ich Programmierer wäre..

- ...würde ich das Alte und Neue kombinieren.
- ... würde ich einen Blick auf die neue alte Idee werfen

THE ALIEN - CUBE

- Cooler Name, wenn(<Umsetzung:Rätsel><Rätselname:Alien-Cube></Umsetzung>)
- Bis auf grüne Würfel, die beim Fortbewegen das Feld schwach aufdecken, wird nichts sichtbar

Der Rote und der Gelbe

- Würfel 1-9
- Sind einzeln nutzlos und je nach Kombination extrem sinnvoll, je nach Vorliebe und gewählter Variante
- Rot wie bisher, Gelb "altmodisch" bewegbar. Oder beide wie früher
- Kombiniert du zwei Rote/gelbe, erhältst du einen gelben/grünen Würfel der gleichen Zahl

Der Grüne

Variante A)

- Beim Bewegen nimmt der Würfel um eine Augenzahl ab **und** das zuvor bedeckte Feld wird anteilig aufgedeckt. Anteilig entweder ... oder ...
 - also 1/9 bei 9 , 1/8 bei 8 usw. (so wie die Version zuvor)
 - Ein grüner Würfel deckt bei jeder Fortbewegung 1/x entsprechend seiner kombinierten Augenzahl, sein neues Feld auf. Eine ehemals grüne 7 wird also sowohl von 7 auf 6 als auch von 2 auf 1 jeweils 1/7 aufdecken. Damit haben höhere Würfel eine größere "Schwäche", weil sie zwar mehr Felder vom Spielfeld erreichen und leicht entdecken können, aber weniger stark

Variante B)

- Jede Augenzahl deckt (Felder wie momentan oder fix) mit gleich viel Transparenz auf **ABER**: Verschwindet der grüne Würfel, verschwindet auch die Transparenz*(s. Variante 2)

Für beide Varianten

- NEU: Kombiniert du zwei Grüne der gleichen Zahl, erhältst du den **Alien-Cube**

Der Alien-Cube

- Kann Alles und aber Nichts allein
- Ist nicht mit sich selbst kombinierbar (ggf. keine Augenzahl), aber dafür Würfel mit "Super-Effekt"

Variante 1

- Da ich kein Fan von "Einer kann Alles" bin, dachte ich mir: wenn ich eines aus der Dokumentation "Alphabet" gelernt habe, dann, dass man Fortschritt nur über eine Vernetzung erreichen kann. Und deswegen kann mit dieser neuen Variante ein Würfel nichts gut alleine, sondern entfaltet seine Kraft erst in Kombination. Variante 2 habe ich nicht mehr weiter gepflegt. Falls das nicht mehr verständlich ist, dann frag nochmal nach. Unten ist noch die "dritte" (eigentlich die ursprüngliche) Variante. Zurück zum Thema:
- Alien-Cube auf Rot kombiniert: Grüner Würfel
- Alien-Cube auf Gelb: Feld wird 100% aufgedeckt und der Würfel verschwindet
- Alien-Cube auf Grün: die Welt geht unter? X-Felder werden aufgedeckt? (unklar:
 - zufällig x Felder aufdecken, unabhängig von der Augenzahl? Wie viel Transparenz soll aufgedeckt werden, ohne das der Gelbe "untauglich" wird? Ggf. dafür Feld blockieren?
 - Grüner Würfel wird verankert, d.h. er verliert keine Zahl mehr und deckt stattdessen Felder in Abhängigkeit von seiner Augenzahl auf - allerdings unterschiedlich stark (=Aktuelles Prinzip?)

Variante 2

- Alien-Cube kann auf einen grünen Würfel mit gleicher Augenzahl (wenn keine Augenzahl: irgendeinen grünen Würfel) kombiniert werden. Dadurch werden Felder entsprechend der momentanen Anzeige aufgedeckt. Je höher die Augenzahl, desto "schwächer" die Transparenz (aber noch deutlich stärker als bei grünem Würfel)
- *Nur wenn ein Alien-Cube auf einen Grünen kombiniert wurde, bleibt die Transparenz bestehen

Ich würde Variante A-1 bevorzugen mit folgender Begründung:

Die grünen Würfel sind nur teilweise stark, die hohen Zahlen haben den Vorteil, dass man sie weiter ziehen kann aber dafür sind sie nicht so stark mit dem Aufdecken. Und dann kann man mit dem Alien-Cube, je nach Vorliebe, mit allen Farben arbeiten: Will ich einzelne Felder komplett aufgedeckt haben, dann auf Gelb. Das kann ein Glückstreffer sein oder Pech. Kombiniere ich aber auf einen roten, habe ich sofort einen Grünen und brauche nur noch einen zweiten Grünen. Schon kann ich wieder über die normale Bewegung Felder aufdecken. Wenn ich den anderen grünen Würfel davor taktisch platziere, kann ich sofort wieder einen neuen Alien-Cube erstellen.

Sozusagen hat jede Farbe in Verbindung mit dem Alien-Cube seine Stärke. Und mit grün ist es auch machbar, nur halt langsamer und schwächer. Man kann das Rätsel mit roten/gelben/grünen 1en kombinieren, über den Alien-Cube + Gelb Felder vollständig aufdecken und fertig. Oder halt über grüne, die ich über das ganze Feld schleife.

Der Alien-Cube bietet noch andere Möglichkeiten. Vielleicht fällt dir noch was ein. Ich hatte auch einige wirre Ideen und hab nur 2 so einigermaßen verständlich festhalten können.

Du hast zwar gesagt, dass dir das so momentan ganz gut gefällt und du vorerst nichts mehr ändern willst. Es geht, glaube ich, nicht nur mir so, wenn ich sage, dass mir das Rätsel überhaupt nicht zusagt. Keine Ahnung was du von der Idee hier hältst und ob du Dice das x-tes Mal (7? 8?) überarbeiten willst. Falls ja, dann sollten wir nochmal zusammen brainstormen und alles genau überlegen.

Ursprüngliche Dice-Idee. 10 Minuten vor oben weiter entwickelten Gedanken

Der Rote

- Rote Würfel (1-9) vielleicht wie momentan bewegbar, tendenziell aber wieder altmodisch
- Kombiniert du zwei Rote, erhältst du einen gelben Würfel der gleichen Zahl
- "Deckt" nur temporär sein Umfeld auf. D.h. wenn der Würfel bewegt wird, ist der Effekt entweder verschwunden oder auf dem neuen Feld wird der Effekt nun übernommen (Anzeige dazu wie momentan, das war super; altmodische Bewegung wäre hierfür besser). Aufdeckung aber **sehr** schwach

Der Gelbe

- Lässt sich wie früher pro Schritt fortbewegen
- Deckt beim Kombinieren von Rot nach Gelb sein Umfeld *einmalig* entsprechend auf (Anzeige wie momentan)
- Wird der Würfel bewegt, hat das keinen Effekt mehr.
- Kombiniert du zwei gelbe Würfel, erhältst du einen grünen der gleichen Zahl

Der Grüne

- Der grüne Würfel deckt nur **momentan** Felder um sich auf (Anzeige wie bisher). Je höher die Augenzahl, desto schwächer der Effekt
- Beim Fortbewegen nimmt der Würfel um eine Augenzahl ab **und** das zuvor bedeckte Feld wird anteilig aufgedeckt. Also 1/9 bei 9, 1/8 bei 8 usw (oder so wie du das ein paar Versionen zuvor gemacht hast, das war gut)
- Zuvor temporär aufgedeckten Felder sind wieder nicht sichtbar (bzw. wie zuvor, wenn z.B. schon ein gelber Würfel das Feld etwas aufgedeckt hat)
- NEU: Kombiniert du zwei Grüne der gleichen Zahl, erhältst du den **Alien-Cube mit der Augenzahl 1**

Der Alien-Cube

- Deckt das Feld, auf dem es kombiniert wurde, um 100% auf (Effekt wie Grüne bisher)
- Nur über Alien-Cubes können Felder ganz aufgedeckt werden
- Idee: Keine Augenzahl, aber dafür Würfel mit "Super-Effekt" (Kann diagonal bewegt werden, verstärkt Transparenz um sich, kann sich mit einem roten/gelben Kombinieren, um sofort einen Grünen der gleichen Augenzahl zu bekommen, bla bla)

Notiz für mich

(Grüne 9 damit möglich?)

Aufmerksamkeit im Intro Text über "FREIBIER. So, ich hoffe, dass ich nun deine Aufmerksamkeit habe." Dann Rätsel Logik erklären

Story: Fremd-Mathematik mit irdischer kombinieren