# Endrätsel – Platten mit Nummern

## Konzept

Das Konzept vom letzten Puzzle war ein Rätsel zu entwickeln, wo die Umgebung das Puzzle ist. Ursprünglich war gedacht alle 3 vorherigen Rätselspiele in einem zu vereinen, doch der Aufwand wäre für so ein Rätsel zu viel gewesen.

## Erklärung

Das Ziel vom Spiel ist auf die andere Seite des Spielfelds zu kommen, da dort der Schatz ist. Je schneller der Spieler es schafft die Schatztruhe zu öffnen, desto mehr Geld/Punkte bekommt er. Der spieler kann maximal 500$ und verliert 100$ pro Runde, jedoch bekommt er immer mindestens 10$, wenn er zu lang braucht.

Das Spielfeld besteht aus einem Feld von Platten, das fünf Platten breit und acht tief ist. Auf jeder Platte steht eine Nummer von 1 bis 9. Über dieses Feld von Platten muss der Spieler drüberlaufen, um auf die andere Seite zu kommen. Weiterhin sind am Eingang zum Tempel vier Zahlenräder, die der Spieler anhalten kann, wo auch die Nummern 1 bis 9 draufstehen.

Damit der Spieler eine Platte betreten kann ohne runterzufallen muss er erst die entsprechende Nummer, die auf der Platte steht, bei den Zahlenrädern einstellen. Das heißt, wenn eine 5 auf der Platte steht, die man betreten will, muss mindestens bei einem der Zahlenrädern eine 5 stehen. Runterfallen ist nicht schlimm, da der Spieler dann wieder zu den Zahlenräden versetzt wird; die heruntergefallene Platte verbleibt jedoch bis zum Ende der Runde im Abgrund. Die „sicheren“ Zahlen sind auch nochmal direkt über der Schatztruhe am Ende des Spielfeld hinterlegt.

Dazu kommt noch, dass das Spiel rundenbasiert ist. Jede Runde ist eine Minute lang und am Anfang ändern sich jedes Mal die Nummern auf den Platten. Dadurch wird verhindert, dass ein Spieler nur an den Zahlenrädern rumprobiert, bis er sich einen sicheren Weg erstellt hat.

## Implementierung

Alle 3D Models und ihre Animationen außer den Steinen an der Seite der Arena wurden von Alexander Schuster erstellt. Das Terrain und die Einrichtung des Levels, d.h. Lighting und Level Design, hat Felix Wohnhaas gemacht. Die gesamte Spielelogik wurde von Jean-Luc Etgen implementiert, wobei die Zahlenradlogik von Gilles Tanson erstellt wurde. Die Hintergrundmusik wurde von Kagan Batuker und die Soundeffekte wurden von Maxi Mayer erstellt.