

# Schatzinseln Teilabgabe 3 –Layoutvorschlag und Mockup

## Hauptstory:

Unser Protagonist, ein begnadeter Abenteurer und begeisterter Schatzsammler, fand bei einer seiner letzten Expeditionen einen doch eher ungewöhnlichen Schatz. Auf seiner letzten Entdeckungsreise fand er nämlich statt einem einfachen Schatz eine weitere Karte, welche womöglich auf einen riesigen Schatz hinweist. Natürlich lässt es unser Abenteurer da nicht nehmen auf eine weitere Entdeckungsreise zu gehen, welche ihn auf eine mysteriöse Insel führt. Doch auch auf dieser Insel findet unser Forscher wiederum nur eine weitere Karte, welche jedoch nahtlos an die andere Karte anknüpft und so geht das ganze jetzt noch drei weitere Male so, bis unser Held eine viel größere Karte aufdeckt mit der er nun einer heißen Spur auf einen wahrhaftigen Schatz hinterhergeht. So soll es auch am Ende geschehen, denn mit Hilfe der vier Kartenfragmente kann unser Held endlich den großen Schatz der vier Inseln ausfindig machen kann.

## Story Insel 1:

Auf der ersten Insel angekommen scheint unser Abenteurer zunächst einmal etwas ratlos jedoch findet er bei seiner Erkundung recht schnell ein etwas altertümliches mysteriöses Dorf, dessen Einwohner scheinbar mehr über den Verbleib auf den Schatz dieser Insel wissen, da das Volk aber seine Sprache nicht versteht und er sie nicht versteht, müssen sie sich anders weiterhelfen. Plötzlich holt einer der Eingeborenen einige weiße Leinwände und Farbe und durch Gesten versucht der Einwohner unserem Protagonisten zu erklären was er tun soll. (Malen nach Zahlen Minispiel)

Nachdem unser Held das Minispiel abgeschlossen hat erhält er den Hinweis wo er als nächstes auf dieser Insel hingehen sollte. Scheinbar erhält er seinen nächsten Hinweis in einer Art Bergmine, doch angekommen an dieser Mine findet er nicht viel vor, außer einer Spitzhacke und ein paar großen Felsen, da kommt ihm die Idee, dass sich der nächste Hinweis in einem der Steine befinden könnte. (Spitzhacken Minispiel) Letzten Endes sollte er recht behalten und erhält den Hinweis, dass sich der Schatz in der großen Pyramide der Insel befindet.

Angekommen an der Pyramide wird ihm der Zutritt jedoch nicht allzu leicht gemacht, denn nicht jeder kommt so einfach an den Schatz, daher muss unser Abenteurer bevor er in die Pyramide eindringen kann, an ihrem Eingang einige Rätsel lösen. (Pyramiden Minispiel) Nachdem er das Rätsel lösen konnte, kann er nun eintreten in die Pyramide, welche im Inneren ein riesiges Labyrinth beherbergt, doch unser Abenteurer ist sich sicher, sobald er das Labyrinth durchquert kann er den Schatz in seinen Händen halten. Jedoch lauern im Labyrinth einige Gefahren auf ihn, da einige der Einheimischen nicht so freundlich sind wie die Dorfbewohner und ihn vom Schatz fernhalten wollen, zudem tummeln sich auch noch andere Kreaturen im Labyrinth herum, also sollte unser Forscher besser vorsichtig sein. (Labyrinth Minispiel inklusive Kampf Minispiel) Doch am Ende des Labyrinths angekommen befindet sich endlich die Truhe, welche die Karte zur nächsten Insel beinhaltet.



### Story Insel 2:

Auf Insel 2 angekommen wird es unerträglich heiß für unseren Schatzjäger, dies liegt an dem aktiven Vulkan, welcher im Zentrum der Insel liegt. Doch unser Forscher erkennt schnell wohin er muss, denn aus der Ferne sieht er bereits eine Art Tempel aufblitzen, jedoch gestaltet sich der Weg dahin schwieriger als gedacht, denn die Insel besteht aus vielen kleinen Inseln welche nur durch einige Holzbrücken verbunden sind. Also muss unser Forscher sich beeilen, bis zum Tempel zu kommen. Da der Vulkan immer wieder ausbricht und die Lava immer näher kommt muss er sich so schnell wie möglich für den kürzesten Weg über die Brücken entscheiden. (Brückenlauf Minispiel) Schwimmen ist dabei auch keine Option, da das Wasser kochend heiß ist.

Endlich am Tempel angekommen hallt aus dem Tempel eine mysteriöse Stimme, welche unseren Protagonisten anleitet, die Waagschalen im Inneren des Tempels auszugleichen andernfalls würde etwas Schreckliches geschehen, sollte er aber die Aufgabe erfüllen sei ihm der Schatz dieser Insel gewährt. (Tempel des Wiegens Minispiel)

Nachdem unser Held alle Waagschalen ausgleichen konnte erhält er Zutritt zur Geheimkammer in dem sich eine weitere Truhe mit dem nächsten Kartenabschnitt befindet.

### Story Insel 3:

Diese Insel wirkt sehr kurios, da unser Forscher hier kaum Anhaltspunkte auf den Schatz erhält, das einzige was ihm sofort ins Auge sticht ist ein Schild mit der Aufschrift: „Finde die richtige Form“ mit einigen weiteren Begriffen darunter, wie bspw. „Quadrat“, „Rechteck“ oder „Kreis“ und so überlegt unser Forscher, wie die Formen denn noch gleich aussehen könnten. (Richtige Figur Minispiel)

Da fällt ihm ein das er beim Absuchen der Insel auf einige merkwürdig aussehende Skulpturen gestoßen ist, welche ihn jetzt doch sehr an geometrische Figuren erinnern. Also beschließt er die Skulpturen nach und nach abzusuchen, in der Reihenfolge in der sie auf dem Schild am Anfang standen. Am Boden der Skulpturen stehen einige Längenmaße und eine Aufschrift auf der steht „Berechne meinen Umfang“ (Umfang Minispiel)

Nachdem unser Forscher jeden Umfang berechnet hat und auf die Tafeln neben den Skulpturen geschrieben hat, erscheint wie aus dem nichts ein Kreuz auf dem Boden zwischen den Skulpturen, da fackelt unser Held nicht lange und beginnt gleich zu graben und natürlich sollte er mit seiner Annahme recht behalten, dass sich unter dem Kreuz eine weitere Schatztruhe mit einem weiteren Kartenfragment befindet.

### Story Insel 4:

Auf dieser Insel trifft unser Forscher einen mysteriösen Mann gehüllt in einem Umhang, welcher ihm sagt, dass er einen Hinweis auf den Schatz dieser Insel besitzt, doch er gibt ihn nicht so einfach raus, stattdessen sagt er unserem Held, dass er ihm helfen muss, da er sein komplettes Zeitgefühl verloren hat. Und so holt der Mann eine Taschenuhr heraus, auf der er immer andere Zeiten einstellt und unser Held ihm helfen muss, welche Uhrzeit er denn eingestellt habe. (Uhrzeit lesen Minispiel)

Nachdem unser Abenteurer dies nun getan hat ist ihm der Mann sehr dankbar, jedoch hat er immer noch Probleme dabei die Uhrzeiten zu erkennen, aber er muss schnell mit dem Bus



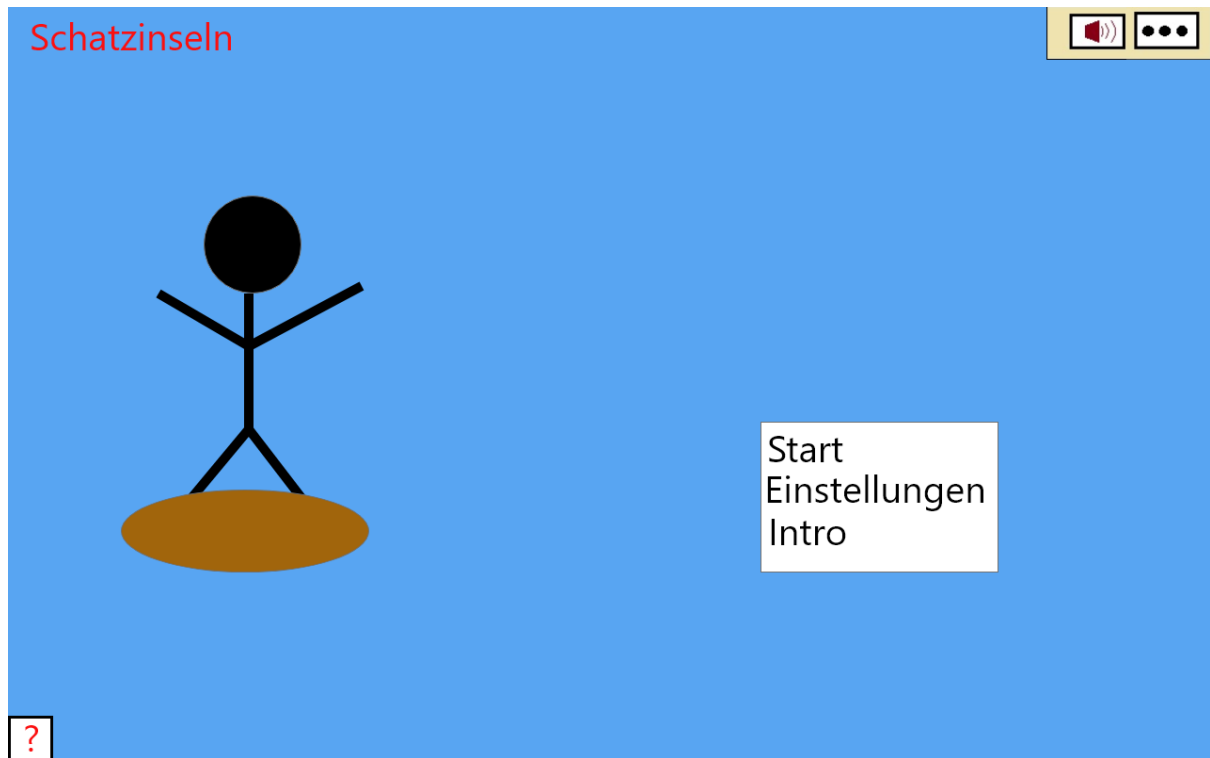
weg, daher entschließt unser Schatzjäger dem Mann zu helfen die einzelnen Busfahrpläne zu lesen. (Busfahrplan Minispiel)

Gerade noch rechtzeitig erwischt der Mann seinen Bus und lässt beim Einsteigen eine Karte aus seinem Umhang fallen. Auf dieser Karte ist gekennzeichnet, wo unser Held nach dem Schatz suchen muss. Gesagt getan und so kann er nun endlich die gesamte Karte komplettieren und den Standort des großen Schatzes bestimmen.

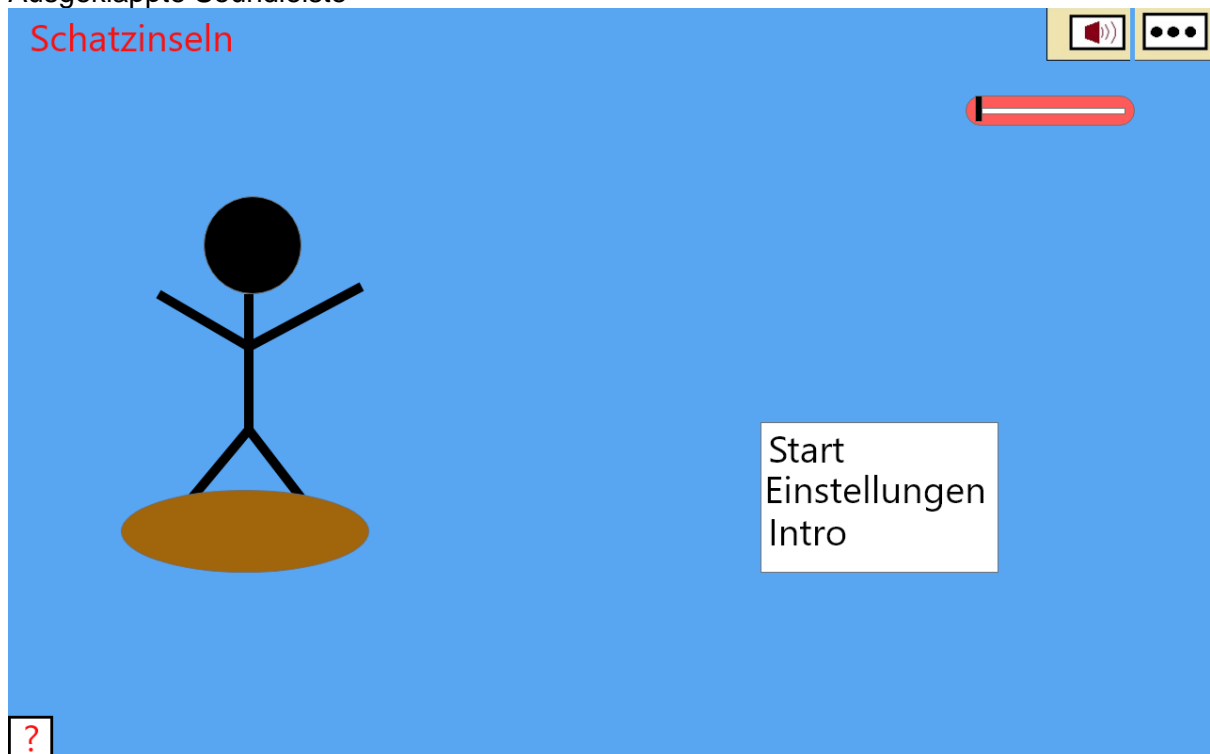


# Mockup und Layout

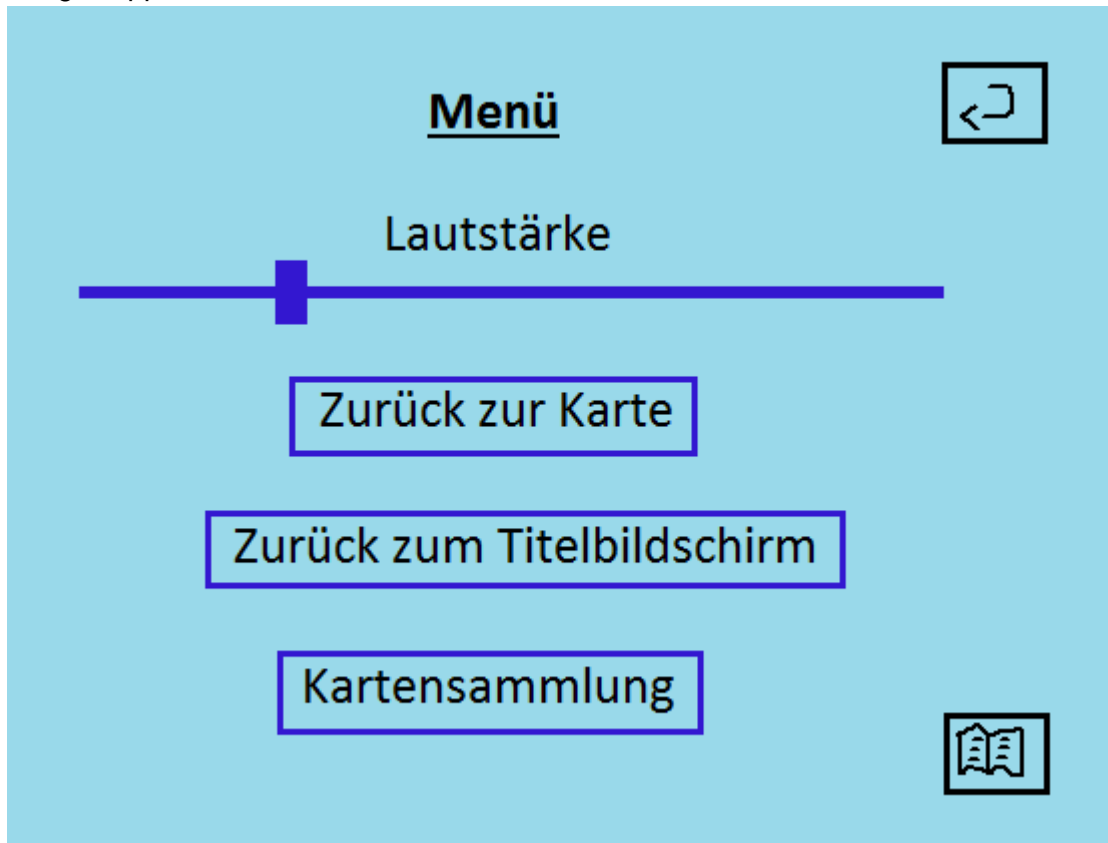
Startseite mit Menu, Lautstärke Einstellungen und Menuleiste



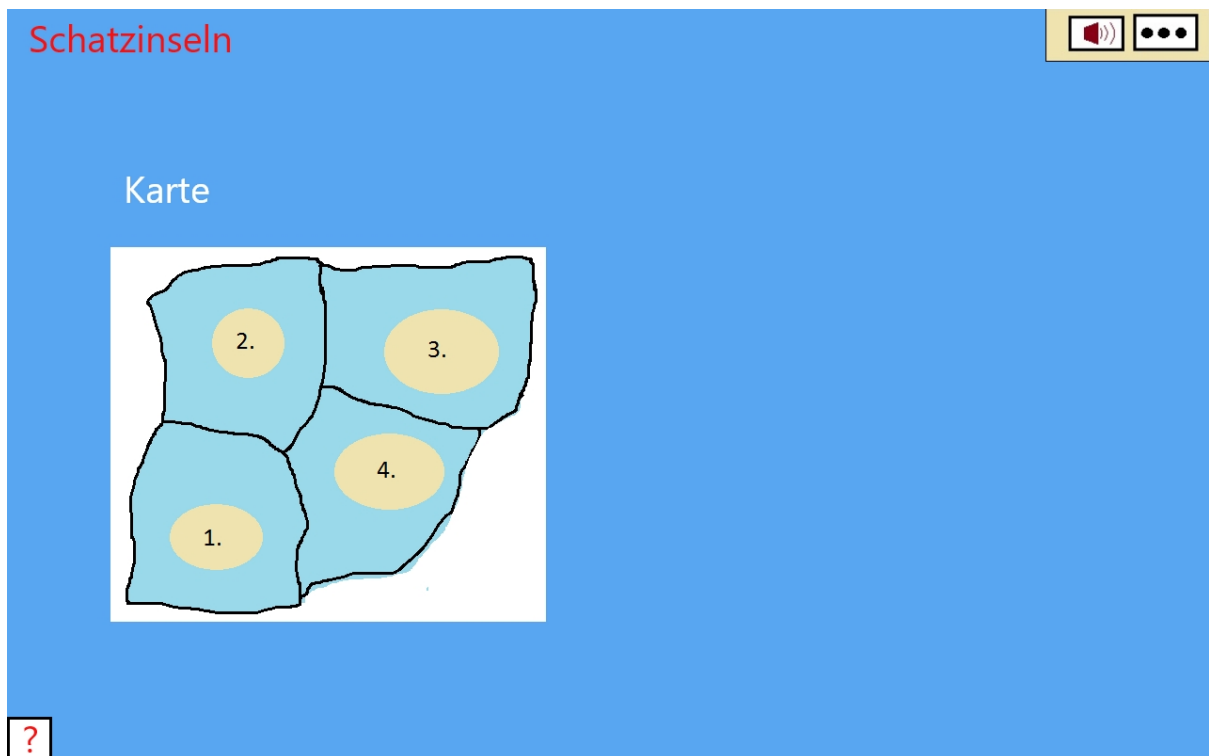
Ausgeklappte Soundleiste



Ausgeklappte Menuleiste



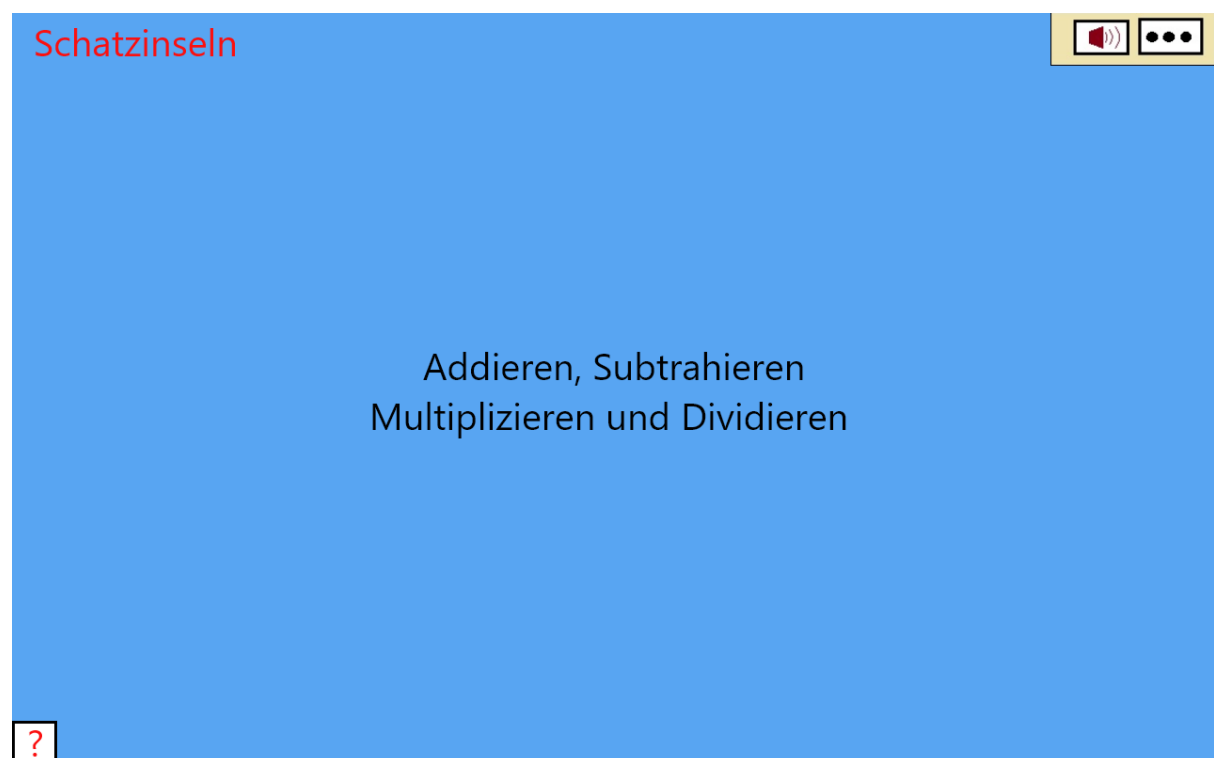
Gesamte Schatzkarte



Falls man auf Start drückt, erscheint das erste Puzzelstück der Karte



### 1. Insel -Einführungsscreen



Ein weiterer Klick führt zu einer Einführungsanimation:

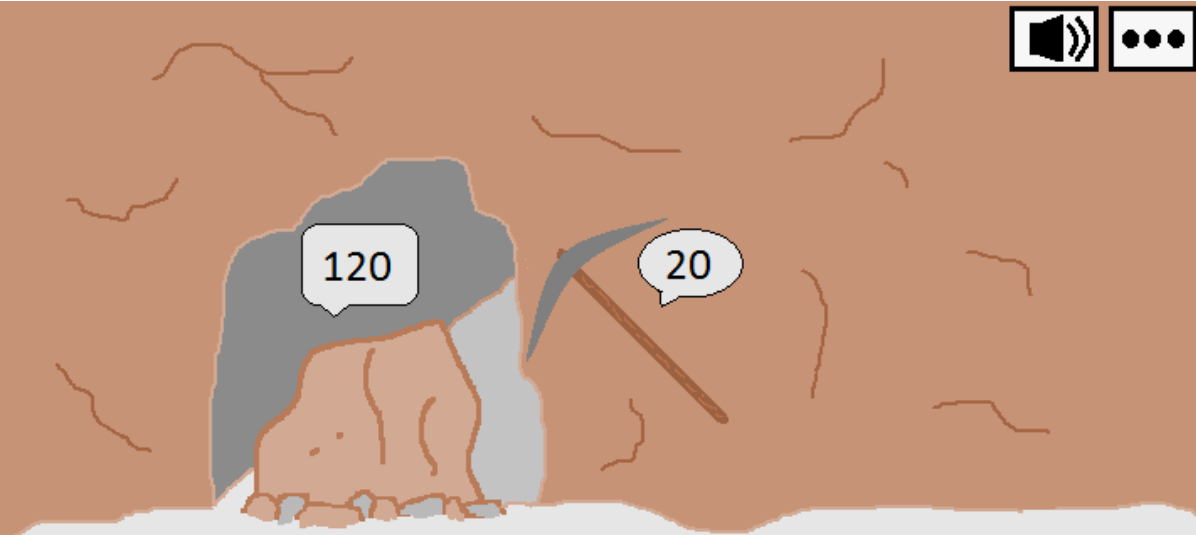




Intro Animation 1+1 1-1 1\*1 1:1




Hindernisspiel 1

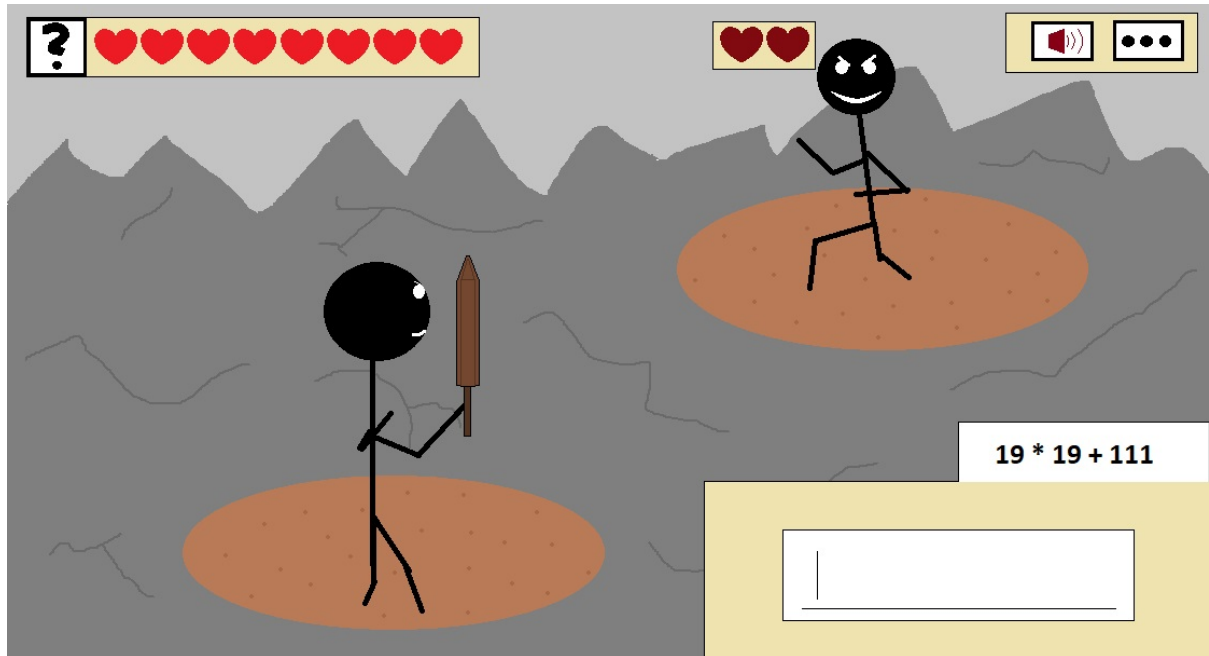


Wie oft muss die Spitzhacke eingesetzt werden, um den Fels aus dem Weg zu räumen?

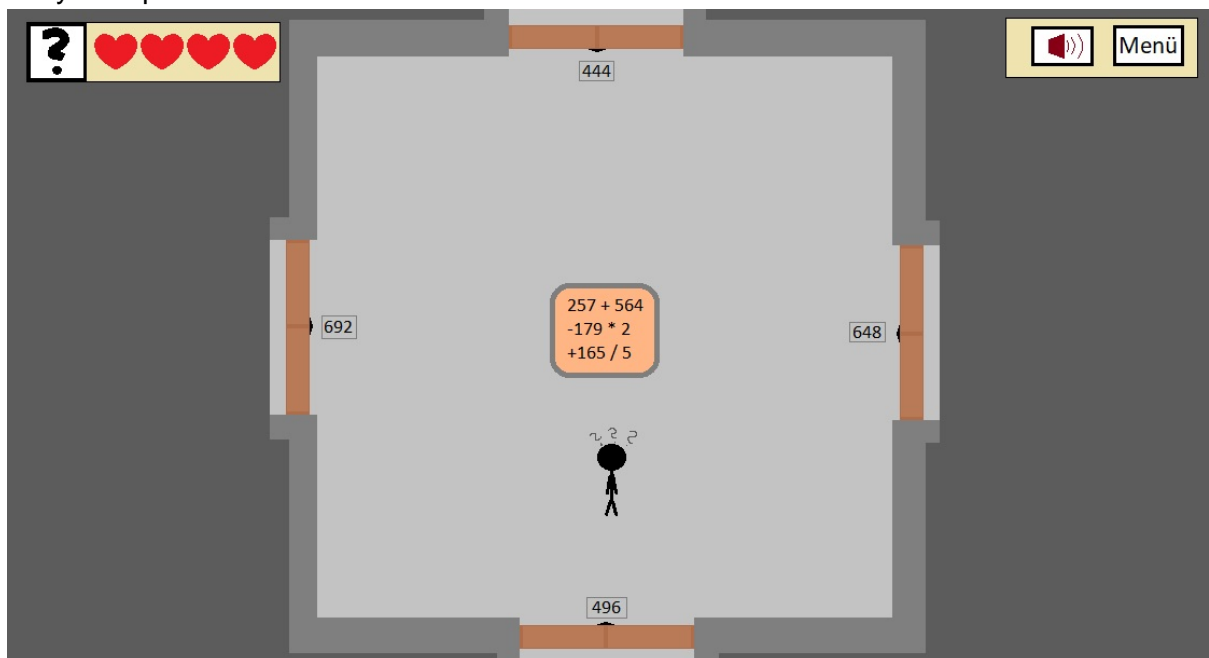
Antwort:  Mal



## Kampfspiel 1

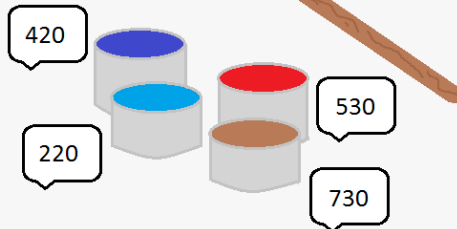
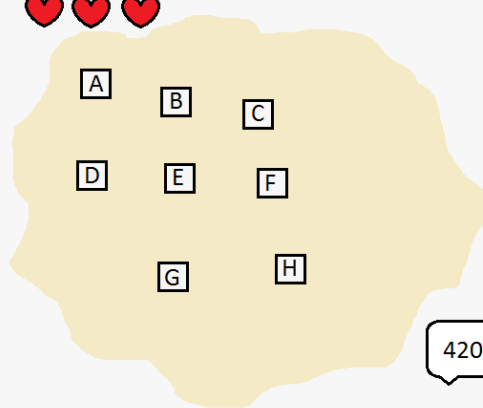


## Labyrinthspiel 1



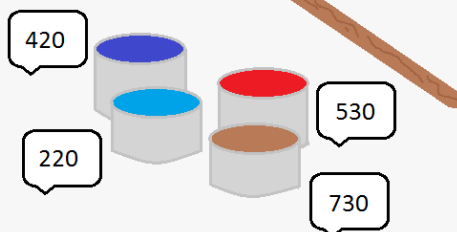
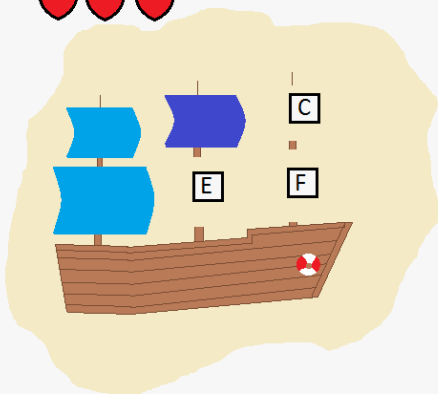


## Malen nach Zahlen 1



- |   |                                |
|---|--------------------------------|
| A | $10 \cdot 8 + 140 = ???$       |
| B | $200 + 7 \cdot 10 + 150 = ???$ |
| C | $(560 + 60) / 3 = ???$         |
| D | $303 - 211 + 128 = ???$        |
| E | $860 / 2 - 10 = ???$           |
| F | $40 \cdot 6 - 5 \cdot 4 = ???$ |
| G | $536 + 299 - 5 \cdot 21 = ???$ |
| H | $235 - 408 / 4 + 397 = ???$    |

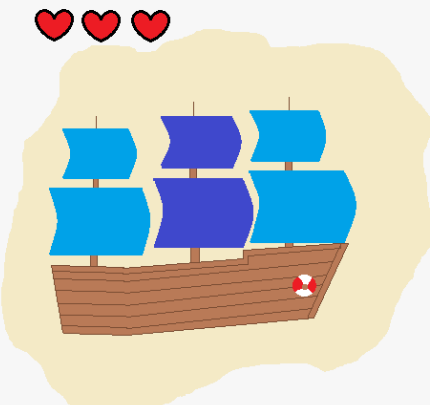
Löse die Aufgaben rechts. Die Lösung verrät dir, wie du die Buchstabenfelder links einfärben musst. Klicke zum Einfärben erst auf den Pinsel, dann auf den Farbvorrat und anschließend auf das Buchstabenfeld links.



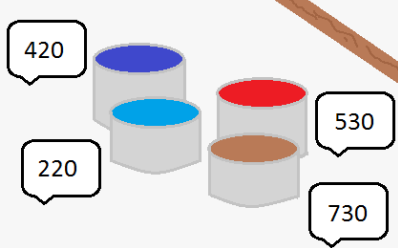
- |   |                                |
|---|--------------------------------|
| A | $10 \cdot 8 + 140 = ???$       |
| B | $200 + 7 \cdot 10 + 150 = ???$ |
| C | $(560 + 60) / 3 = ???$         |
| D | $303 - 211 + 128 = ???$        |
| E | $860 / 2 - 10 = ???$           |
| F | $40 \cdot 6 - 5 \cdot 4 = ???$ |
| G | $536 + 299 - 5 \cdot 21 = ???$ |
| H | $235 - 408 / 4 + 397 = ???$    |

Löse die Aufgaben rechts. Die Lösung verrät dir, wie du die Buchstabenfelder links einfärben musst. Klicke zum Einfärben erst auf den Pinsel, dann auf den Farbvorrat und anschließend auf das Buchstabenfeld links.








A	$10 \cdot 8 + 140 = ???$
B	$200 + 7 \cdot 10 + 150 = ???$
C	$(560 + 60) / 3 = ???$
D	$303 - 211 + 128 = ???$
E	$860 / 2 - 10 = ???$
F	$40 \cdot 6 - 5 \cdot 4 = ???$
G	$536 + 299 - 5 \cdot 21 = ???$
H	$235 - 408 / 4 + 397 = ???$

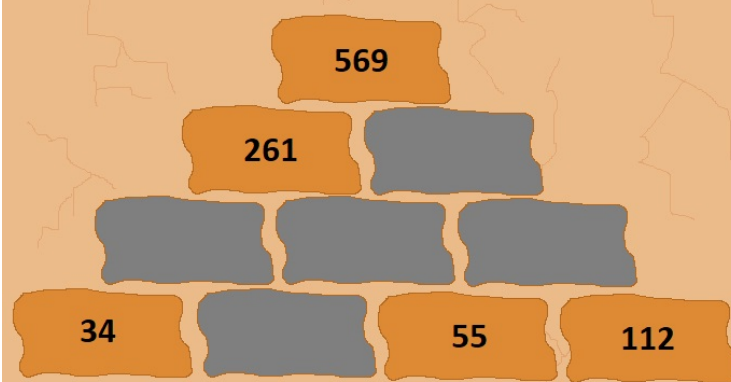


Löse die Aufgaben rechts. Die Lösung verrät dir, wie du die Buchstabenfelder links einfärben musst. Klicke zum Einfärben erst auf den Pinsel, dann auf den Farbvorrat und anschließend auf das Buchstabenfeld links.

## Pyramide 1

?




144	150
328	167
86	46
141	120
308	157



## Schatzinseln



### *Einheiten und Maße*

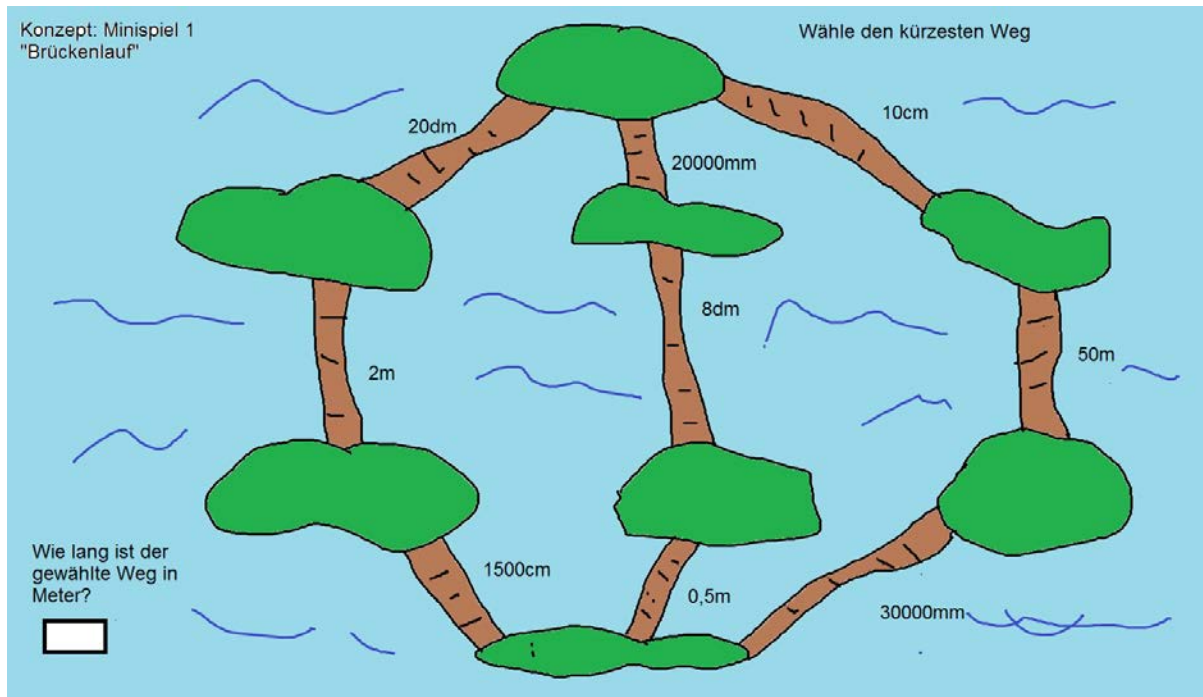
?

Einheit	Bezeichnung	Umrechnung
1 mm	Millimeter	<b>1 mm</b> = 0,1 cm = 0,01 dm = 0,001 m
1 cm	Zentimeter	10 mm = <b>1 cm</b> = 0,1 dm = 0,01 m
1 dm	Dezimeter	100 mm = 10 cm = <b>1 dm</b> = 0,1 m
1 m	Meter	1000 mm = 100 cm = 10 dm = <b>1 m</b> = 0,001 km
1 km	Kilometer	1000000 mm = 100000 cm = 1000 m = <b>1 km</b>



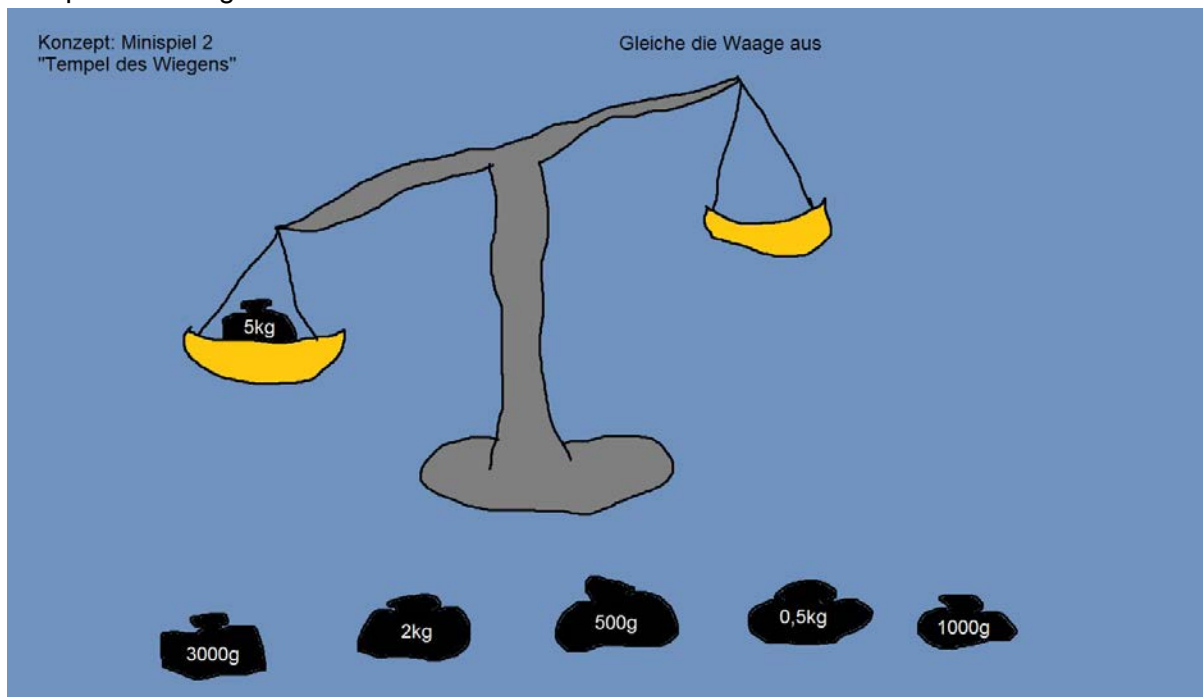
## Brückenlauf 2

Konzept: Minispiel 1  
"Brückenlauf"



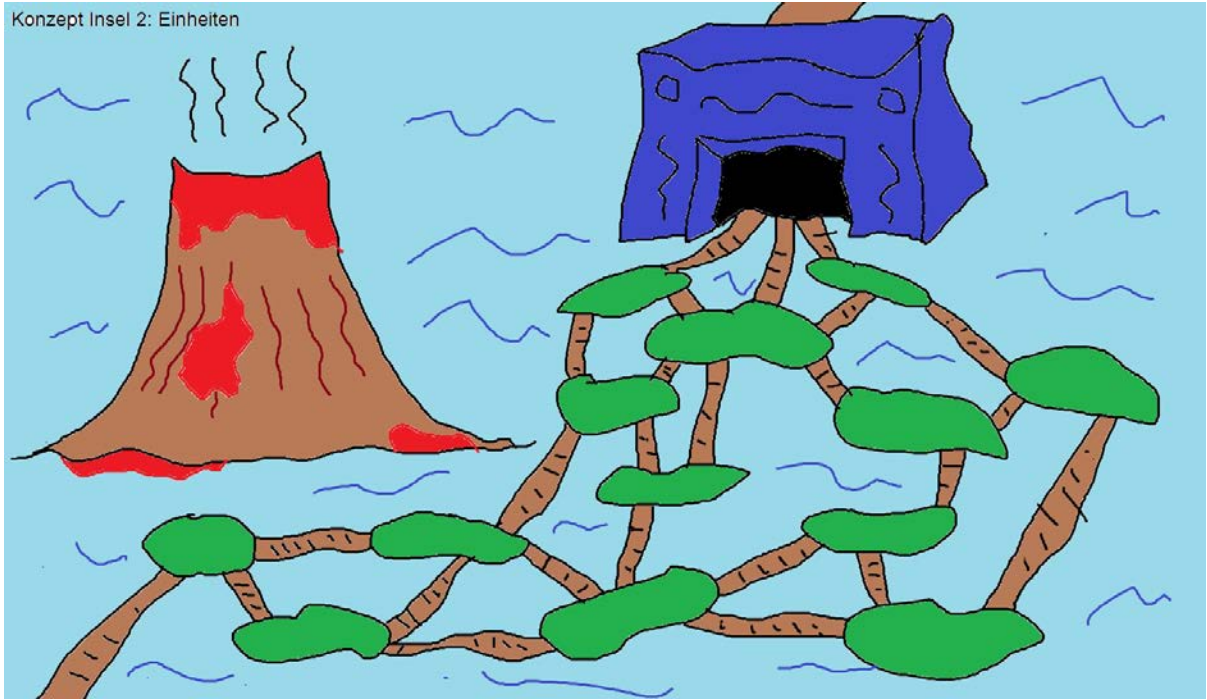
## Tempel des Wiegens 2

Konzept: Minispiel 2  
"Tempel des Wiegens"



## Einheiten 2

Konzept Insel 2: Einheiten

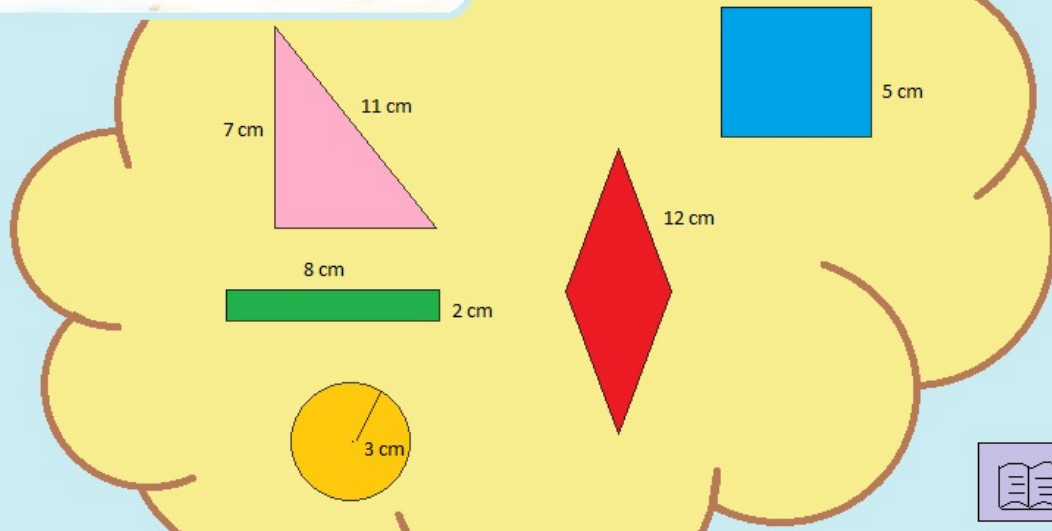


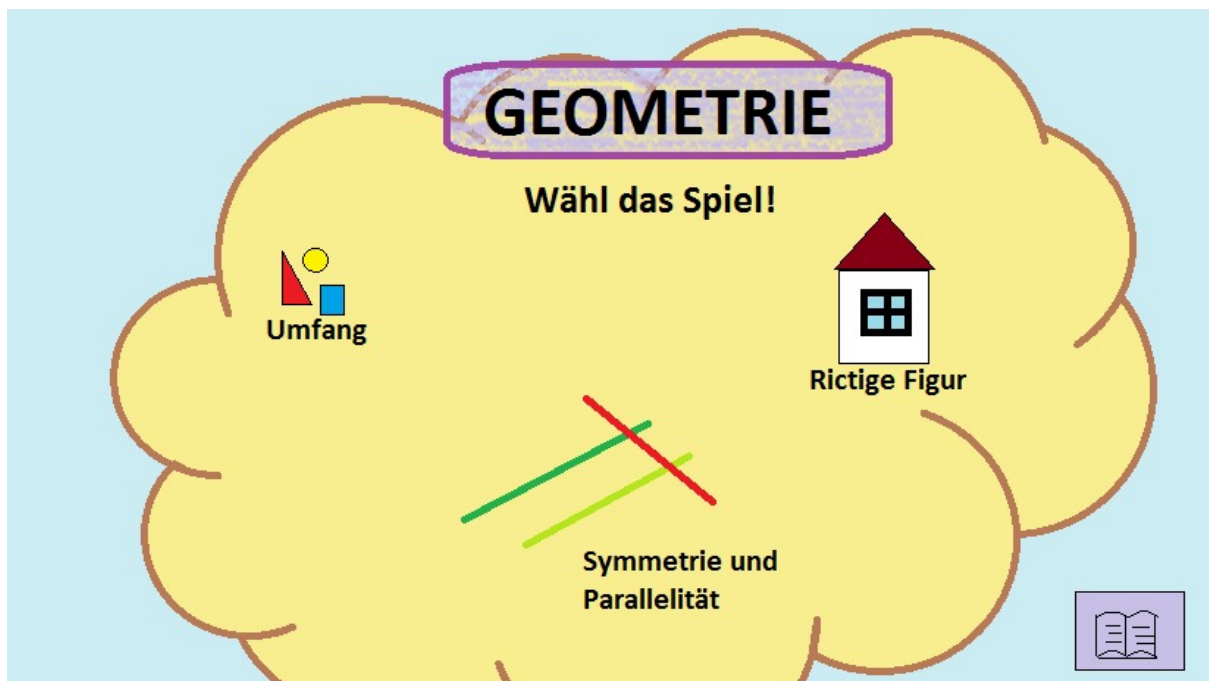


## Geometrie



Wählen Sie bitte die Figur mit dem größten Umfang!







## Schatzinseln



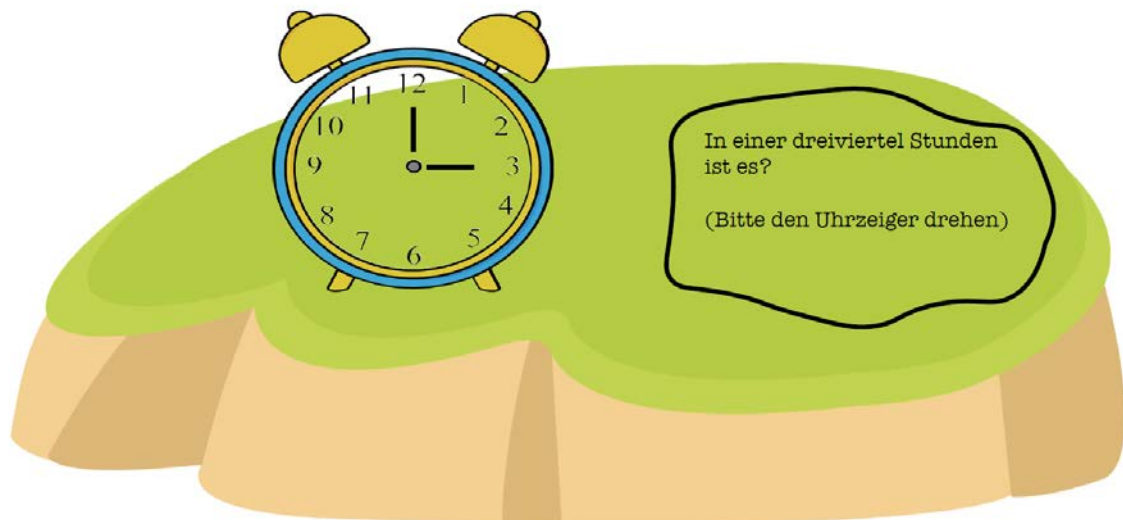
### *Uhrzeiten*

?





## Uhrzeit lesen



## Busfahrplan

