

Story:

1. Haben die Spieler das Tablet von Anfang an? Starten sie selbst oder wird ihnen das Spiel gestartet? Frage 2 und 3 bedingen sich mehr oder weniger dadurch.
2. gerne Anfang kürzen und Soundeffekte etwas lauter. Nach Ende des Introtextes fade ich den Sound aus und leite direkt zum ersten Rätsel über.
3. Gibt es ein aktuelles Transkript? Würde gerne Untertitel machen dass etwas auf dem Tablet passiert und die Leute mitlesen können. Bilder/Video mit einzelnen Bildframes wäre natürlich cool, aber dafür hab ich keine Zeit.
4. Was ist der *Ring der Tausend Seelen*? Welche Bedeutung hat er für das Spiel? Wird er irgendwo erklärt?

Tigerrätsel:

Folgt das Tigerrätsel direkt auf das vorherige?

Welche Zahlen bei Tiger? Wie werden diese Berechnet?

Schlafzauber für den Tiger: geht andere Lösung? Also mehr zahlen. z.b. 139 oder so alternativ 0 an einer Position einfügen um auf 3 Zahlen zu kommen: 0 x x

Idee: Blatt mit Übersetzung von magischen Zutaten in Zahlencode.

Option 1(aktuell): Ähnlich wie beim Zauberspruchrätsel die richtigen Zutaten zusammenfügen.

Option 2: ein Zahlenschloss, aus dem man sobald es geöffnet wurde den Schlaftrank und (wenn erwünscht) einen Hinweis bekommt.

Grundausrüstung eines Magiers:

Ein paar der Begriffe erscheinen mir zu unklar. Besen z.B. kommen ja im *Zauberlehrling* vor und können daher Teil des Repertoires sein. andere sind wiederum vllt etwas zu weit vom Thema entfernt (Akkordeon, Nashorn, Orgel)

Eine Version ohne farbig markierte Fehler wäre gut :) die würde ich als Platzhalter dann als Bild einfügen.

Rechnen mit Symbolen:

Lösung 48 stimmt doch nicht oder?

$$z+z+z = 60 \rightarrow 60/3 = 20$$

$$20 + x + x = 40 \rightarrow 2*x = 20 \rightarrow x = 10$$

$$10-y = 5 \rightarrow y = 5$$

$$5 + 20*10 = 205$$

Ist der konkrete Inhalt relevant? Ansonsten bastle ich einfach eine funktionierende Rechnung mit Symbolen die mir zur Verfügung stehen.

Symbol Memory:

(Generell relativ unklar über alles außer der Funktionalität)

Wo ist die Hinweistafel?

Memory wird als normales Rätsel über den Hub aufgerufen.

Wofür ist der Hinweis, wie wird das übersetzt?

Assets brauchen einen Hintergrund, müssen quadratisch und gleich groß sein (ca 500x500).


→ Nach passenden Hintergründen und Umrahmungen suche ich noch in meinen Assets.


Finale:

Teil 1: ist die Lösung bekannt oder muss man raten?

Teil 2-4 wäre cool wenn es logisch in der Abfolge passieren könnte dass die Spannung aufgebaut wird. Das Zauberstabrätsel ist ja sehr simpel.



Teil 3: Kann man Inhaltsstoffe ändern, falls ich keine Bilder dafür habe, oder stehen diese fest?
Es könnte spannender sein wenn man Zahlencodes statt der Namen verwendet und dem Rezept nur über einen Zwischenschritt der Übersetzung folgen kann. (Hier könnte das optionale  Übersetzungsblatt beim Tigerrätsel erneut verwendet werden) also Einhorntränen → 13 ; Fledermausflügel → 8 ; etc.

Teil 4: Ich arbeite gerade an einem Lückentext in Reimform der den Zauberspruch darstellen soll. Die Zauberlehrlinge sollen dann per Multiple Choice die richtige Option auswählen und dadurch zur nächsten Lücke springen. 

Fürs Testen:

Wichtig: Alle Hinweise/Lösungen die für die digitalen Rätsel erforderlich sind, entweder als Text, oder als Foto, gerne gesammelt in einer PDF. 

Im Hinblick auf Spieldauer: welche Rätsel sind essentiell und welche können einfach gestrichen werden?

Ich lasse mit bei den Tests berichten wie lange sie insgesamt gebraucht haben. Falls Rätsel nicht essentiell sind und wir Überlänge haben würde ich mich dann beim Polishing auf die anderen Konzentrieren und weitere unwichtige stattdessen herausnehmen. Falls es von der Zeit her passt ist das natürlich nicht ganz so relevant, trotzdem muss ich aus Zeitmangel herausfinden was mehr Aufmerksamkeit verdient.

Hierbei ist auch interessant welche Rätsel gelöst werden MÜSSEN und wann diese zugänglich sein sollen. 