

## ***Tablet-Inhalte***

### ***Gesamt Übersicht***

#### **Spielstart**

Nach Aktivierung der App wird das Voice-Over abgespielt, in dem die Spieler die Hintergrundgeschichte erfahren und ihre Spielanweisung erhalten.

#### **Tablet aktivieren**

Um Ariels Hilfe erhalten zu können müssen die Spieler zunächst das magische Buch aktivieren. Hierzu befindet sich am Tablet ein Sperrbild mit einem Eingabefeld, in das man die Beschwörungsformel für Ariel eingeben muss, welche sich an der Pinnwand befindet.

**Aktivierungsformel:** *Ariel auxilia!*

Nach Eingabe des Satzes startet das Tablet und ein Mini-Game erscheint.

#### **Mini-Game (M.G. Nr. 1)**

Ariel muss freigespielt/gerettet werden.

*Hier kannst du deine Kreativität befreien, und ein cooles Mini-Game einfügen.*

#### **Wer bin ich? (Rätsel Nr. 1)**

Nach dem Ariel befreit wurde bedankt er sich bei den Spieler und gibt ihnen das erste Rätsel des Spiels. Das Rätsel wird einfach als Textfeld eingeblendet.

**Rätseltext:** „Ich bin groß, wenn ich jung bin und klein, wenn ich alt bin. Findet heraus, was ich bin und ihr kommt einen Schritt weiter.“ Das Lösungswort muss in ein Feld dafür eintippt werden, damit das Rätsel beendet werden kann.

**Lösung:** Eine Kerze.

**Hinweis:** Ihr müsst nach dem Licht einer Kerze suchen.

Wenn die Spieler nicht weiter kommen können sie auf Ariel tippen und er gibt ihnen einen Tipp zum jeweiligen Rätsel:

**Tipp:** „Ich spende Wärme und Licht.“

**Kommentar:** *Mit den Übergängen zwischen den einzelnen Rätseln bin ich mir noch nicht ganz sicher, wie wir das gestalten wollen. Evtl. mit einem Weiter-Button, mit dem man zum nächsten Rätsel kommt. Rein theoretisch dürfen sie das nächste Rätsel dann immer schon*

sehen, es ist nur fraglich ob sie es dann auch schon lösen können. Die andere Idee wäre gewesen die Rätsel nach Zeit frei zu schalten, aber das ist immer ein wenig schwierig einzuschätzen, wie viel Zeit für die Rätsel gegeben werden muss bzw. sollte. Wenn du eine bessere Idee hast, welchen Zustand das Tablet hat, wenn man grade ein analoges Rätsel löst, bin ich offen und dankbar dafür.

## Geometrie-Rätsel (Rätsel Nr. 2)

Ariel muss um Hilfe gebeten werden, um das Versteck für den Schlüssel zu erhalten, der die das Tagebuch von Meister Aldor verschlossen hält.

Eine Reihe an geometrischen Formen muss durch die richtige Form ergänzt werden. Es werden drei Auswahlmöglichkeiten gegeben, von denen nur eine die richtige ist. Die Spieler müssen aus drei vorgegebenen Formen die richtige Form auswählen und anklicken. Nehmen sie die richtige Form bekommen sie den nächsten Hinweis, wählen sie aber die falsche Form, gibt ihnen Ariel einen Tipp.

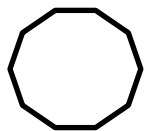
**Rätsel-Text/Anweisung:** Welche Figur muss ergänzt werden, damit die Zahlenreihe vollendet ist?



**Vorgegebene Möglichkeiten:** Kreis, Trapez, Ring, Zehneck



**Lösung:** Zehneck



**Tipp:** Immer zwei Figuren bilden ein Pärchen

Wurde die richtige Form ausgewählt erhalten die Spieler den nächsten Hinweis:



## Grundausrüstung eines Magiers + Was gehört nicht dazu? (4)

Es werden mehrere Zeilen mit Gegenständen vorgegeben, in jeder Zeile passt ein Gegenstand nicht dazu. Die Spieler müssen sich den Anfangsbuchstaben jedes Wortes notieren, sie ergeben ein Lösungswort, welches am Ende eingegeben werden muss.

**Rätsel-Anweisung:** „Leider herrscht im Laboratorium Chaos. Findet heraus, welche Gegenstände NICHT zur Ausrüstung eines Magiers gehören. In jeder Zeile passt ein Gegenstand nicht dazu. Notiert euch die Anfangsbuchstaben und gebt sie später als Lösungswort ein.“

**Rätsel:**

1	Kessel	Schaufel	Zauberstab
2	Eichhörnchen	Federn	Kristalle
3	Runen	Kerzen	Besen
4	Spruchrollen	Flaschen	Akkordeon
5	Beutel	Nagel	Tagebuch
6	Orgel	Kristallkugel	Obsidian-Dolch
7	Trankflasche	Nashorn	Magisches Feuer

**Lösung:** Schaufel, Eichhörnchen, Besen, Akkordeon, Nagel, Orgel, Nashorn

**Lösungswort:** SEBANON (Name des Tigers, der daraufhin aufwacht)

**Tip:** Schaut doch mal in den Zauberbüchern nach, da steht bestimmt, was ein Zauberer alles braucht.

## Schlafzauber für den Tiger (Rätsel Nr. 5)

Das Lösungswort des voran gegangenen Zaubers ist der Name des Tigers, der dadurch aufwacht und brüllt. Die Spieler müssen ihn nun wieder schlafen schicken und brauchen dafür den passenden Zauberspruch/Zaubertrank. Tiger-Brüllen auf Dauerschleife. Im Buch der Alchemie muss der richtige Trank gefunden werden und nach Anleitung zubereitet werden (auf den Flaschenböden stehen Zahlen mit denen der Trank errechnet wird).

Aus dem Zaubertrank erhalten die Spieler eine Zahlenfolge, die sie am Tablet eingeben müssen. Ist die Zahl richtig, verstummt der Tiger wieder, ist die Zahl falsch brüllt er weiter.

**Rätsel-Anweisung/Aufgabenstellung:** Wir müssen den Tiger wieder beruhigen, bevor der ganze Hof durch das Brüllen aufgeschreckt wird!

**Trank:** Schlafzauber ausrechnen (analog im Buch suchen, ausrechnen und Lösung am Tablet eingeben)

**Lösung:** 68

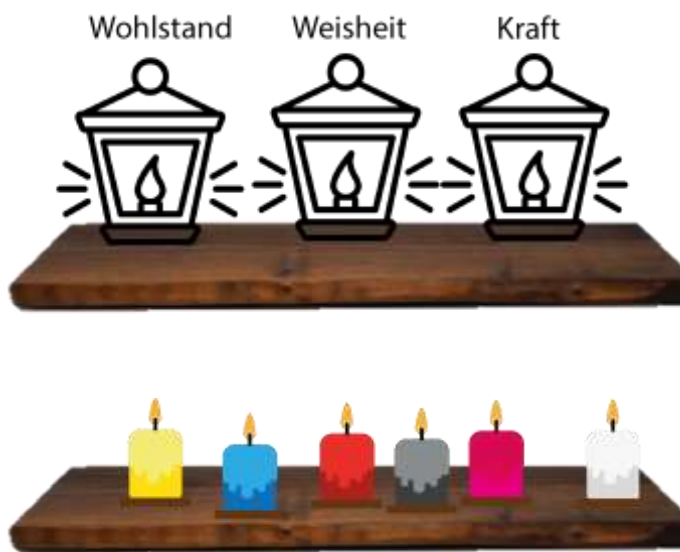
**Tip:** Wir sollten ihn wieder mit einem Zauber zum Einschlafen bringen.

## Schutzlaternen (Rätsel Nr. 9)

Ein Sound geht voran. Ariel erklärt den Spielern: *Die magischen Schutzlaternen am Hof sind ausgefallen! Wir müssen sie wieder entzünden!*

**Info-Box-Text:** Um für den Königshof die richtige Energie zu erzeugen nutze ich meine magischen Laternen für Weisheit, Wohlstand und Kraft. Leider habe ich nicht mehr alle auf Vorrat.

**Rätsel-Text:** „Könnt ihr mit den vorhandenen Kerzen die richtigen Farben erzeugen? Welche Farbe für Welche Eigenschaft steht müsst ihr in meinen Zauberbüchern herausfinden“



Die Spieler müssen im Buch nachschlagen, welche Kerzenfarbe welche Eigenschaft hat und aus den vorhandenen Kerzen immer mit zwei Kerzen die richtige Farbe „mischen“

**Lösung:** Blau + Rot = Lila=Weisheit;

Blau + Gelb = Grün=Wohlstand;

Rot+ Gelb = Orange=Kraft

**Tipp:** Eine Kerze allein, ergibt nicht den richtigen Schein.

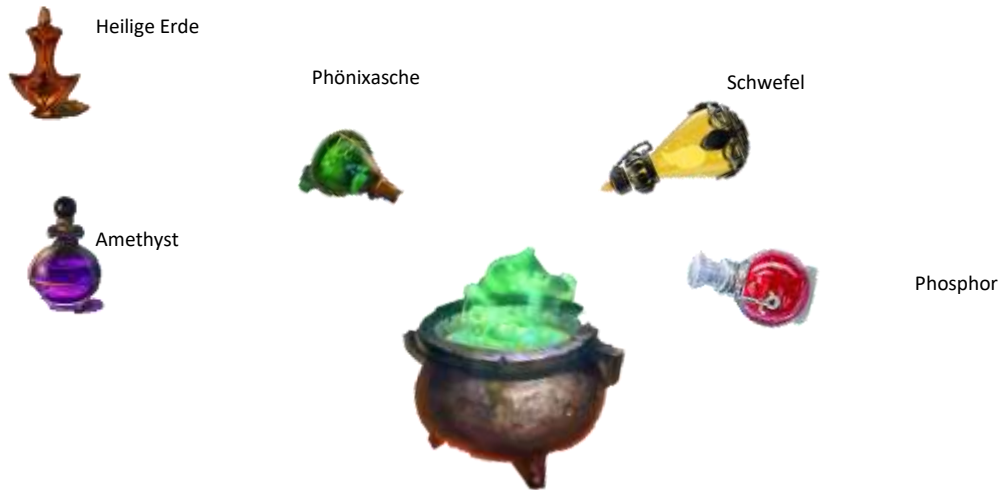
## Feuer -Trank (Rätsel Nr. 10)

Nach dem die Kerzen in den richtigen Laternen stehen müssen sie wieder entzündet werden. Hierzu brauchen die Spieler den Feuerzauber aus dem Buch der Alchemie.

Statt die Zutaten für Tränke nur mit Zahlen auf dem Papier (analog) zu bearbeiten können Tränke auch am Tablet gemischt werden.

Es gibt mehrere Zutaten zur Auswahl, die richtigen Zutaten in der richtigen Reihenfolge (aus einem Rätsel vorher erhalten) ergeben einen Zaubertrank. Eventuell verpufft etwas und enthüllt einen weiteren Hinweis zum nächsten Rätsel (analog)

**Anweisung:** Mit den richtigen Zutaten können wir einen Trank brauen, der die Kerzen wieder entzündet.



**Tipp:** Welche Zutaten brauchen wir?

Nach dem die Zutaten nacheinander angeklickt wurden, brennen die Kerzen und die Laternen leuchten wieder.

### Drei-Zettel (Rätsel Nr. 13)

Die Spieler wollen wissen, wo die Originale der Tele-Zaubersprüche sind und fragen Ariel: *Ich darf das Geheimnis nicht verraten, aber ich kann euch ein Rätsel aufgeben, das euch einen Hinweis liefern wird.*

Die Spieler bekommen drei kleine Zettel auf denen jeweils eine Nachricht geschrieben steht eingblendet. Sie müssen immer abwechselnd von jedem Zettel ein Wort lesen und erhalten so den nächsten Hinweis.

Die Tele- mit –blut –gold daher  
also Aldor weg- bewahrt einem  
angefertigten auf. Ist der muss  
werden.

**1**

Originale Zauber Drachen- und  
geschrieben sehr hat sie  
geschlossen sie extra magischen  
Dieses ebenfalls Schlüssel erst

**2**

der sind –baum Elfen- und  
wertvoll, Meister sicher und in  
dafür Buch Buch verschlossen,  
dafür gefunden

**3**

**Info-Box:** Ich darf das Geheimnis nicht verraten.

**Lösungssatz:** Die Originale der Tele-Zauber sind mit Drachenbaumblut und Elfengold geschrieben und daher sehr wertvoll, also hat Meister Aldor sie sicher weggeschlossen und bewahrt sie einem extra dafür angefertigten magischen Buch auf. Dieses Buch ist ebenfalls verschlossen, der Schlüssel dafür muss erst gefunden werden.

**Tipp:** eins zwei drei. Eins zwei drei. Eins zwei drei.

## Symbol-Rechenaufgabe (Rätsel Nr. 15)

Um die Zahlenkombination für eines der Zahlenschlösser zu erhalten müssen die Spieler ein Symbol-Rechenrätsel lösen.

Die ersten drei Reihen stehen fest vorgegeben. Die Fragezeichen sind ein Eingabefeld, in das das richtige Ergebnis eingetippt werden muss. Die Spieler müssen nun nachdenken und rechnen, welche Zahl am Ende als Ergebnis herauskommt.

**Rätsel-Text:** „Schafft ihr es Dandelions Rechen-Rätsel zu lösen?“

$$\begin{array}{ccccccc} \text{Kugel} & + & \text{Kugel} & + & \text{Kugel} & = & 60 \\ \text{Kugel} & + & \text{Hut} & + & \text{Hut} & = & 40 \\ \text{Hut} & - & \text{Lampe} & & & = & 5 \\ \text{Lampe} & + & \text{Kugel} & * & \text{Hut} & = & ?? \end{array}$$

**Info-Box:** Einer meiner engsten Zauber-Kollegen, Dandelion, liebt es mit Symbolen zu rechnen.

**Lösung:** 48

**Tipp:** Das Ergebnis lässt sich durch 12 teilen.

## Feder-Rätsel (Rätsel Nr. 17)

Die Spieler wollen von Ariel wissen, wie sie an den Schlüssel aus der Labyrinth-Box ran kommen. Doch Ariel hat keine Lust zu antworten und will lieber Spielen.

Drei Aussagen von drei Personen, die die Hilfe des Zauberers brauchen, werden nacheinander angezeigt; jede Aussage braucht eine bestimmte farbige Feder. Die Aussagen laufen nach einander ab und immer muss die richtigfarbige Feder angeklickt werden (die Federn stehen

am Rand des Bildschirms) Welche die richtige Feder ist müssen die Spieler im Buch nachschauen.

**Info-Box:** Wenn ihr mein Rätsel lösen könnt dann bekommt ihr die Antwort, die ihr wollt.

**Aufgabe:** Helft den Leuten bei ihren Problemen, in dem ihr ihnen die richtige farbige Feder gebt. Welche Farbe für was hilft müsst ihr in den Büchern nachlesen.

Der Müller: „Immer der Gleiche Tag. Ich sehne mich nach Veränderung!“ schwarz-weiße Feder

Der Knappe: „Ich kann mich nicht entscheiden, werde ich Ritter oder Magier?“ gelbe Feder

Der Hofsänger: „Ich traue mich nicht, meiner Angebeteten meine Liebe zu gestehen!“ rote Feder

**Tipp:** Schaut doch mal im Buch nach.



*(Zeichnungen der Federn liefere ich dir noch nach)*

## Keller-Rätsel (Rätsel Nr. 20)

Um den „Ring der tausend Seelen“ wieder zu reparieren zu können brauchen die Spieler das fehlende Teil und fragen Ariel danach. Er antwortet nicht direkt, wo das fehlende Teil ist sondern gibt ein Rätsel auf.

**Info-Box:** Nur die, die sich würdig erweisen, erfahren den nächsten Hinweis!

**Aufgabe:** Könnt ihr das Rätsel lösen?

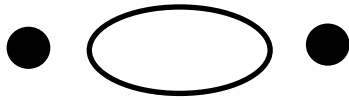
**Rätsel-Text:** „Ihr müsst hinunter in den Vorratskeller um Zutaten für euren nächsten Zaubertrank zu holen. Ihr braucht 4 gleiche Flaschen. Leider funktioniert das Licht im Keller nicht und ihr erinnert euch nicht an den Illuminations-Zauber. Ihr wisst aber, dass auf dem Regal im Keller 20 blaue Flaschen und 10 grüne Flaschen stehen. Wie viele Flaschen müsst ihr mindestens mit nach oben ins Laboratorium nehmen, um 4 Flaschen der gleichen Farbe zu haben?“

Die richtige Lösung muss in ein Antwort-Feld eingegeben werden.

**Tipp:** 6 Flaschen, 7 Flaschen oder 8 Flaschen

**Lösung:** 7 Flaschen müssen mitgenommen werden

Hinweis (nach Beendigung des Rätsels): Ein Symbol.



### Symbol-Memory (M.G. Nr. 2)

An der Hinweistafel finden die Spieler einen Hinweis, dass sie Ariel nach den Symbolen der Schlüssel fragen sollen. Ariel gibt ihnen ein stellt ihnen ein Mini-Game.

Die Spieler müssen digital Memory spielen. Aus verdeckten Kärtchen, wie bei Memory, müssen die Symbole (die sich aus dem Zusammensetzen der Anhänger an den Schlüsseln und an den Schlössern ergeben haben) paarweise zusammen gesammelt werden. Wenn alle 15 Pärchen gefunden wurden bekommen die Spieler den nächsten Hinweis.

Aufgabe: Sammelt die Symbol-Kärtchen paarweise zusammen.

Hinweis: Die Elemente der Runensteine: FEUER – LUFT – WASSER – ERDE – GOLD.

Übersetzt sie in Runen und ihr werdet einen Hinweis erhalten



## Endrätsel (Rätsel Nr. 24)

### Teil 1

Daraufhin erscheinen am Bildschirm des Tablet-PCs drei leere Felder. Die Spieler müssen nun die richtige Reihenfolge des Teleportations-Zaubers festlegen, und die Elemente Trank, Stab und Zauberspruch in die richtige Reihenfolge bringen.

Feld 1: ZAUBERSTAB

Feld 2: ZAUBERTRANK

Feld 3: ZAUBERSPRUCH

Wenn die Reihenfolge stimmt, erscheinen drei Bilder. Das eines Zauberstabes, das eines Kessels und das eines Zettels.

### Teil 2

Wenn die Spieler auf den Zauberstab klicken müssen sie den richtigen Zauberstab aus der Sammlung der fünf Zauberstäbe auswählen. (Stilisiertes Zauberstab-Icon unter dem der Name der Stäbe steht.)

Stab der Elementar-Magie

Stab der Energie & Bewegung

Stab der Morphose

#### **Stab der Teleportation**

Stab der Emotion

Der richtige Zauberstab ist der Stab der Teleportation. Wenn er angeklickt wird, wird man auf das Bild mit den drei Elementen zurückgeführt.

### Teil 3

Wenn sie auf TRANK klicken müssen sie die Zutaten für den Trank in der richtigen Reihenfolge in den Kessel geben.

Zur Auswahl stehen: **Einhorntränen**, Phönix-Asche, **Mondschein**, **Sternenstaub**, Schwefel, Phosphor, Eisen, Spinnenweben, Heilige Erde und Amethyst.



Die richtigen drei Zutaten sind Einhorntränen, Sternenstaub und Mondschein.

### Teil 4

Wenn sie auf SPRUCH klicken wird ein Mini-Game (MG3) freigeschaltet.

#### Mini-Game (M.G. Nr. 3)

*Auch hier darfst du deiner Kreativität freien Lauf lassen. Evtl. eine Art Logik-Spiel wie bei der Rettungskapsel damals oder ähnliches. Worauf du Lust hast.*

Am Ende des Games erhalten sie eine Spruchrolle mit dem richtigen Zauberspruch.

Wenn sie auf die Schaltfläche Zauber ausführen klicken wird der Zauber angewendet und Meister Aldor ist befreit.

## UI-Elemente

### **Luftgeist als Hinweisgeber**

Zur Vereinfachung statt eines ausgearbeiteten Geistes ein Partikelsystem, das in der unteren Bildschirmecke schwebt und gelegentlich über den Bildschirm fliegt, jedoch nie eine Gestalt annimmt.

z.B.



### **Zeitanzeige/Countdown**

Zeigt die verbleibende Spielzeit an; Löst bei einer bestimmten Zeit einen Audioclip aus

z.B.:



### **Info-Box:**

Gibt kleine Intergrundinfos über das Rätsel

### **Aufgabe/Auftrag**

Was genau die Spieler jetzt machen sollen

### **Weiter:**

Zum nächsten Rätsel wechseln.