

# Spielablauf

---

## Voice-Over als Intro (gesteuert über Tablet-PC)

1. Den Spielern wird durch ein Voice-Over die Geschichte des Zauberers erzählt und der Hintergrund ihres Spieles erläutert. (D)
2. Das Voice-Over des Zauberers Meister Aldor dient als Spielauftrag für die Spieler. Sie erfahren, was geschehen ist und wie sie den Zauberer nun retten können. (D)

## Spielbeginn (Countdown der Spielzeit wird gestartet)

Nach der Hälfte der Zeit erhalten die Spieler durch Glockenschläge eine akustische Warnung, dass die Spielzeit zur Hälfte vorbei ist, ebenso kurz vor Spielschluss.

Alle Schubladen sind verschlossen

3. Eine herausgerissene Seite aus dem Tagebuch des Zauberers (A0), die auf der Kommode liegt, gibt den Spielern den Hinweis, dass zu nächst der Geist Ariel mit einem magischen Spruch beschworen werden muss.
4. Dieser Spruch befindet sich auf einem **Papierschnipsel** (AI), der auf Rückseite der Kommode an der Pinnwand hängt. Die Spieler müssen ihn finden und am Tablet eingeben: „**Ariel auxilia!**“ (D)
5. Das Tablet startet doch muss Ariel erst in einem **Mini-Game (MG1)** freigespielt werden (++Spiel kurz beschreiben++) (D)
6. Sobald Ariel befreit ist, steht der den Spielern zur Verfügung. Nach seiner Befreiung erhalten die Spieler das erste Rätsel für das Spiel: „Ich bin groß, wenn ich jung bin und bin klein, wenn ich alt bin. **Wer bin ich?**“ (**Rätsel 1/D**) Ariel kann für dieses Rätsel einen Tipp geben: Ich spende Wärme und Licht.
7. Die Antwort auf das Rätsel ist „Kerze“. Auf der Kommode steht eine **Laterne** (A), in der eine Kerze flackert. Die Laterne hat einen doppelten Boden unter dem sich ein Schlüssel verbirgt.
8. Dieser Schlüssel passt in das Schloss, das die **Ketten um den Buchsafe** (A) zusammen hält. Im Buch-Safe befinden sich zwei weitere Schlüssel, ein Stück eines Rätselcodes, zwei graue Steine, der Hinweis, dass die Anhänger der Schlösser und Schlüssel gesammelt werden müssen (AII) und eine Flasche mit Einhorntränen.

9. Die beiden **Schlüssel** aus dem Buchsafe öffnen die beiden Schlösser der ersten Schublade
10. **Schublade eins** kann geöffnet werden. (Inhalt siehe Spielaufbau)
11. Die **Ketten um das Tagebuch** Meister Aldors müssen gelöst werden.
12. Die Spieler können keinen Schlüssel finden, da er versteckt ist. Um das Versteck des Schlüssels zu finden, müssen sie Ariel um Hilfe bitten.
13. Er stellt ihnen ein **Geometrie-Rätsel (Rätsel 2/D)**. Eine Reihe von geometrischen Formen muss durch die richtige Form ergänzt werden. Finden die Spieler die richtige Lösung, bekommen sie einen Hinweis bekommen, wo sich der Schlüssel befindet „Haltet Ausschau nach diesem Symbol“. Finden sie die richtige Antwort nicht, bekommen sie einen Tipp.
14. Der Schlüssel befindet sich im Sockel der **Kristallkugel**. Sowie Runensteine und eine Zutat.
15. Tagebuch des Zauberers öffnen.
16. Alle Zutaten müssen in der Alchemie-Truhe sein, da diese durch einen Speziellen Zauber die Wirkung der Zutaten kontrolliert. Liegen die Zutaten frei herum, kann schlimmes passieren
17. Die **Alchemie-Truhe** ist aber mit Ketten verschlossen, also kann die Zutat nicht hinein gestellt werden.
18. Die Truhe muss geöffnet werden. Hierzu muss der **Stabzauber** aus dem Buch der Zauberei angewendet werden (**Rätsel 3/A**). Durch die Macht aller Zauberstäbe kann das Zahlenschloss an der Truhe geöffnet werden, wenn er richtig ausgerechnet wird. (Lösung 167)
19. Die Truhe ist nun geöffnet. Einige Zutaten fehlen. Sie müssen gefunden und in die Kiste zurück gestellt werden.
20. Ariel erklärt, dass durch den schief gegangenen Zauber von Meister Aldor das Labor auf den Kopf gestellt wurde und vieles durcheinander gekommen ist.
21. Die Spieler sollen das Chaos aufräumen und alle Gegenstände, die nicht zur **Grundausrüstung eines Magiers** gehören notieren. (**Rätsel 4/D**). Die Anfangsbuchstaben müssen eingegeben werden. Sie ergeben den Namen des Tigers, der daraufhin aufwacht und beginnt zu brüllen.
22. Um den Tiger wieder zu beruhigen müssen die Spieler einen Zauber ausführen.

23. Der **Schlafzauber für den Tiger** befindet sich im Buch der Alchemie und muss anhand der Nummern, die auf den Flaschenböden der Zutaten stehen, ausgerechnet werden (**Rätsel 5/AD**). Die Lösungszahl (68) muss am Tablet eingegeben werden.
24. Daraufhin erhalten die Spieler die **Zahlen 0 – 2 – 7**. Diese sollten sie sich notieren. Des Weiteren erhalten sie von Ariel einen Hinweis für den nächsten Schritt:  
„Vielleicht sollten wir versuchen, die zweite Schublade zu öffnen.“
25. Für das Zahlenschloss müssen die Spieler einen Zauber finden, der **Schlösser öffnet(Rätsel 6/A)**. Dieser steht im Buch der Alchemie. Der Zauber muss ausgerechnet werden, dann erhält man die Zahlenkombination für das Zahlenschloss. (878)
26. Für das Schlüssel-Schloss jedoch braucht man einen Schlüssel. Ein Hinweis führt zum Tagebuch des Zauberers. Auf einer Seite steht ein **seltsamer Text (Rätsel 7/A)**. Durch einen Hinweis auf der Hinweistafel erfahren die Spieler, dass nicht jedes Wort im Text gelesen werden soll. (Vielleicht ist ja nicht jedes Wort wichtig). Wenn nur jedes zweite Wort gelesen wird, erfährt man, dass eine schwarze Kerze ein Geheimnis verbirgt.
27. Im Inneren der **Kerze** befindet sich der Schlüssel für die zweite Schublade.
28. Die zweite Schublade kann geöffnet werden.
29. In einem Rahmen befindet sich eine Nachricht, die spiegelverkehrt ist. Um sie lesen zu können brauchen die Spieler einen **Spiegel (Rätsel 8/A)**. Die Nachricht führt die Spieler zu einem weiteren Versteck.
30. Im Glas mit den **Zauberbohnen** befindet sich der Schlüssel für Schublade 3, rechts.
31. Es ist ein **Soundeffekt** zu hören.
32. Die Spieler müssen **Ariel** fragen, was das war (Ariel anklicken)
33. Die magischen **Schutzlaternen** am Hof sind ausgegangen. Um die Sicherheit des Hofes weiter zu gewährleisten müssen die Kerzen der Laternen wieder entfacht werden. In die Laternen müssen die richtigen **Kerzen** gestellt werden (**Rätsel 9/D**). (Welche Farbe hat welche Bedeutung? Lösung im Buch der Zauberei)
34. Jetzt müssen die Kerzen wieder entzündet werden. Hierzu müssen die Spieler einen **Spruch** im Buch suchen und am Tablet **den Trank (Rätsel 10/D)** dafür mischen.
35. Nach dem die Kerzen wieder Leuchten, schlägt Ariel vor, mit einem Zauber herauszufinden, welchen Spruch Meister Aldor zuletzt ausgeführt hat. Der richtige Spruch dafür ist der „**Beschwörung des Vergangenen**“ (**Rätsel 11/A**) (Buch der Zauberei). Doch fehlt für diesen Spruch eine Zutat, die in der Truhe fehlt.

- Die fehlende Zutat ist Salpeter, die Spieler müssen sie finden. (Hinweis fehlt)
36. Im **Tagebuch** des Zauberers finden sie die **Fragmente einer Nachricht (Rätsel 12/A)**. Um sie lesen zu können braucht man den fehlenden Teil der Nachricht. (Hinweis fehlt)
37. Der fehlende Teil der Nachricht befindet sich in einem **Umschlag** an der Innenseite der Kommode. Legt man die beiden Fragmente übereinander erhält man die vollständige Nachricht. Es wird Morgentau gesucht. Im Inneren der **Morgentauf Flasche befindet sich ein Schlüssel**.
38. Die Spieler müssen durch Probieren herausfinden, wofür der Schlüssel gedacht ist, und welches Schloss er sperrt.
39. Der Schlüssel sperrt die kleine **Holztruhe**. In ihrem Inneren befindet sich das Fläschchen mit Salpeter.
40. Der Zauber „**Beschwörung des Vergangenen**“ kann jetzt ausgerechnet werden (**Rätsel 11/A**).
41. Der Zauber bringt eine Zahl hervor, die sich als **Buchseite** herausstellt, die der Zauberer zu Letzt aufgeschlagen hatte. Doch sie müssen feststellen, dass **keiner der Sprüche mehr lesbar ist**.
42. Die Spieler müssen **Ariel** fragen, welcher der richtige Spruch ist.
43. Er gibt keine direkte Antwort, da er das Geheimnis nicht aussprechen darf, aber er gibt den Spielern ein **Rätsel auf (Rätsel 13/D)**: Es werden **drei Zettel** eingeblendet. Von jedem Zettel muss immer abwechselnd ein Wort gelesen werden, der Satz ist die Antwort nach dem richtigen Spruch. (Sie sind sicher verwahrt und müssen gefunden werden) (Hinweis: 1-2-3, 1-2-3, etc.)
44. Die Spieler erfahren, dass die Original-Zauber in einem besonderen **Buch** aufbewahrt werden, welches aber verschlossen ist.
45. Dieses Buch können sie aber nicht finden.
46. Das **Kryptex (Rätsel 14/A)** muss geöffnet werden. Hierfür gibt es einen Eintrag im Tagebuch des Zauberers, wie genau man es öffnen kann. (Hinweis: )
47. Im Inneren befindet sich der Hinweis, wo die Zahlenkombination für das Zahlenschloss der dritten Schublade befindet. Sie müssen Ariel fragen.
48. Ariel gibt den Spielern eine **Rechenaufgabe (Rätsel 15/D)** auf. Jedoch sind die Zahlen durch Symbole ersetzt worden. Die Spieler müssen die Reihe vervollständigen und erhalten eine **Zahlenkombination**, die das linke Zahlenschloss von Schublade 3 öffnet.

49. **Schublade 3 kann geöffnet werden.**
50. Die **Labyrinth-Box** braucht einen Zauberstab, um den Schlüssel zu entfernen ODER: die Spieler müssen den Schlüssel herausschütteln. (**Rätsel 16/A**)
51. Für den speziellen Stab muss Ariel um Hilfe gebeten werden.
52. Ariel hat keine Lust die Frage zu beantworten sondern stellt den Spielern ein Rätsel **Feder-Rätsel (Rätsel 17/D)**: mehrere Aussagen, jede Aussage braucht eine Feder. Die Aussagen laufen nach einander ab und immer muss die richtigfarbige Feder angeklickt werden. Welche die richtige Feder ist müssen die Spieler im Buch nachschauen.
53. Ariels Antwort ist, dass die Spieler einen kleinen Blau/goldenen Stab brauchen.
54. Im Inneren der **Puzzlebox (Rätsel 19/A)** befinden sich der Stab, Runensteine und eine fehlende Zutat.
55. Mit dem Zauberstab bekommt man den Schlüssel aus der Labyrinth-Box (**Rätsel 16/A**) heraus.
56. Das Schloss am Holz-Buch kann geöffnet werden. Die Spieler erfahren aus den Original-Zaubersprüchen, welche Zutaten und Gegenstände sie finden müssen, um den Zauberer befreien zu können.
57. Im **Holzwürfel (Rätsel 19/A)** befinden sich ein Ring, sowie die Anleitung für den Zaubertrank, der besagt, dass man einen Ring braucht, um den Zauber kontrollieren zu können. Der Ring ist leider zerbrochen.
58. Ariel bewahrt das Geheimnis, wo das andere Teil des Ringes ist. Er verrät es aber nur denjenigen, die sich würdig erweisen und eines seiner Rätsel lösen: Er stellt ihnen das **Keller-Rätsel (Rätsel 20/D)**: Wie viele Flaschen muss man mindestens aus dem Keller mitbringen, um vier gleiche zu haben, wenn man nicht sehen kann, ob die Flaschen gleich sind? Erraten die Spieler die richtige Antwort gibt er ihnen ein Symbol.
59. Das Symbol entspricht dem Symbol auf einem der Bilderrahmen. Um das zweite Teil des Ringes finden zu können müssen die Spieler das **Zahlenrätsel lösen (Rätsel 21/A)** (Die richtigen Zahlen um es lösen zu können haben die Spieler beim Tiger bekommen)
60. Im Deckel der kleinen Truhe befindet sich das andere Teil des magischen Ringes.
61. Die Spieler haben jetzt den Ring, die Einhorntränen, den Sternenstaub und den Mondschein. Ihnen fehlt aber noch der passende Zauberspruch.

62. Hinweis an der Tafel: Die Anhänger der Schlüssel-Schlösser zusammensetzen.  
(**Rätsel 22/A**)
63. Es ergeben sich Symbole, die sich die Spieler notieren sollten.
64. An der Hinweistafel finden sie den Hinweis, dass sie Ariel nach den Symbolen fragen sollen.
65. Ariel gibt ihnen ein stellt ihnen ein Mini-Game: **Memory**. (**MG2**)  
Aus verdeckten Kärtchen, wie bei Memory, müssen die Symbole paarweise zusammen gesammelt werden. Wenn alle 15 Pärchen gefunden wurden bekommen die Spieler den nächsten Hinweis: die **Runensteine** die sie während des Spiels gefunden haben müssen richtig angeordnet werden, sie ergeben die richtige Reihenfolge in der der Zauber ausgeführt werden muss. (**Rätsel 23/A**)
66. Daraufhin erscheinen am Bildschirm des Tablet-PCs drei Felder: STAB, TRANK, SPRUCH
67. Die Spieler sind kurz davor den Zauber zu vollenden.
68. Wenn die Spieler auf STAB klicken müssen sie den richtigen Stab aus der Sammlung auswählen (Bild klicken) (**Rätsel 24/D**)
69. Wenn sie auf TRANK klicken müssen sie die Zutaten für den Trank in der richtigen Reihenfolge in den Kessel geben (**Rätsel 24/D**)
70. Wenn sie auf SPRUCH klicken wird ein **Mini-Game (MG3)** freigeschaltet. 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.

ENDE