

The Tourney of Enigmania

Christina Olveira
Martin Ebner
Samuel Burbulla
Martin Huber
Amin Shuaib

Betreuer:
Jeremi Dzienian

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1 Zusammenfassung	3
2 Interface	4
3 Spielobjekte	8
- Statische Spielobjekte	
- Interaktive Spielobjekte	
4 Menüstruktur	11
- Hauptmenü	
- Pause-Menü	
- Statistik	
5 Spielstruktur	17
6 Spiellogik	
- Optionen & Aktionen	
- Statistiken	
7 Rätsel-Beispiele	
- Rätsel 1	
- Rätsel 2	
8 Technische Merkmale	

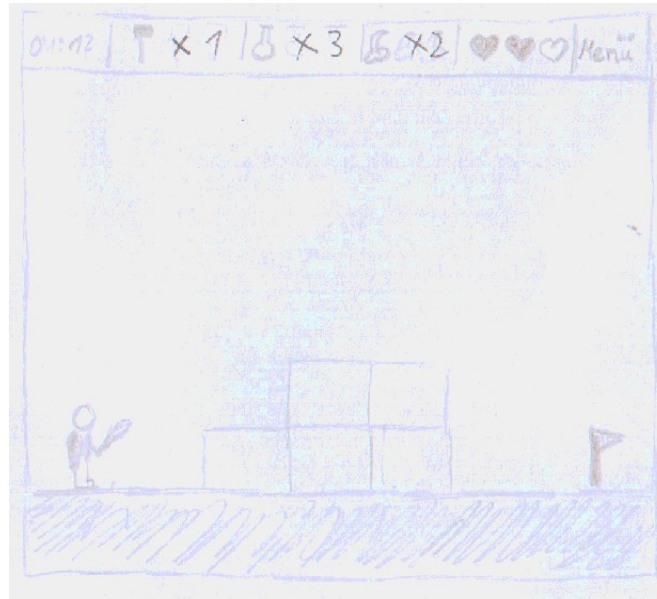
1 Zusammenfassung

Um einen geeigneten Nachfolger zu finden, ruft der König ein Turnier aus und verspricht dem Sieger die Hand seiner Tochter. Doch um in diesem Turnier bestehen zu können muss man nicht nur die Rätsel des Königs lösen, sondern sich auch gegen unbarmherzige Gegenspieler erwehren. Nur durch Geschick, Kraft und Intelligenz kann man sich in diesem Kampf behaupten. Wirst du alle Hindernisse überwinden können und König werden? Oder wirst du wie so viele andere auf der Strecke bleiben?

“The Tourney of Enigmania” ist ein Platformer indem der Spieler nicht nur Geschick einsetzen muss, sondern auch Rätsel lösen muss, wofür auch Geduld erforderlich ist. Der Spieler kann - und muss - neben den üblichen Bewegungen (Laufen und Springen) auch Gegenstände (Hammer, Enterhaken und Zauberhut) einsetzen, um die Rätsel zu lösen. Dabei kann er diese Hilfsmittel nicht unbegrenzt einsetzen; zu Beginn jedes Levels hat er einen Startvorrat der jeweiligen Gegenstände und während des Spielens können weitere Benutzungen freigeschaltet werden, sodass der Spieler mit seinen Vorräten haushalten muss um die Level schaffen zu können. Diese Gegenstände können bzw. müssen auch kombiniert werden um bestimmte Rätsel lösen zu können.

Das Einzigartige an “The Tourney of Enigmania” ist die spannende Kombination aus einem „normalen“ Platformer, in dem der Spieler durch die Welt kommen und Gegner besiegen muss und einem Rätsel-Spiel. Hier werden gleichermaßen Geschick, Geduld und Kreativität gefordert.

2 Spielinterface



Auf dem Bildschirm sind die kachelbasierte 2D-Spielwelt und die Spielfigur aus der Seitenansicht zu sehen. Außerdem befindet sich am oberen Bildschirmrand eine Leiste, in der dem Spieler angezeigt wird, wie lange er schon dieses Level spielt und wie viele Lebenspunkte, Zauber-Tränke, Hämmer und Zauberhüte er im Moment besitzt. Falls der Spieler läuft, bewegt sich die Kamera mit ihm mit. Durch Drücken der Esc-Taste wird das Pause-Menü geöffnet.

Der Spieler lenkt seine Figur mithilfe der Pfeiltasten durch die Spielwelt (Steuerung kann im Menü aber auch beliebig verändert werden). Durch Drücken der rechten bzw. linken Pfeiltaste bewegt er sich in die entsprechende Richtung. Läuft er gegen eine Holzkiste oder einen Stein-Block, so wird dieser zur Seite geschoben, ein schwerer Steinblock blockiert den Spieler allerdings und kann ohne zusätzliche Optionen nicht verschoben werden. Gelangt der Spieler an einen solchen schweren Steinblock, so kann er ihn entweder mit einem Hammer zerstören, indem er dessen Wirkung durch die Einnahme eines Zaubertrankes verstärkt, von einem Steinblock herunterziehen, indem er seinen Enterhaken zur Hilfe nimmt, welcher ihm von Anfang an zur Verfügung steht, und ihn mit dem Zaubertrank stärker macht, oder verschieben, indem er seine eigene Kraft durch die Einnahme eines Zaubertrankes verstärkt. Diese Hilfsmittel wie den Hammer und den Trank kann er während des Spielens einsammeln. Durch Drücken der Leertaste kann der Spieler springen. Sollte er an eine Schlucht gelangen hat er außer dem Springen mit der Leertaste zusätzlich noch die Möglichkeit, einen Magneten zu Hilfe zu nehmen, falls dieser über der Schlucht hängt. Dieser Magnet ist stark genug, den Spieler zu halten, falls dieser mit dem Enterhaken darauf zielt und sich dann daran über die Schlucht schwingt.

Die verschiedenen Spielobjekte kann er durch Drücken der jeweils zugehörigen Taste einsetzen:

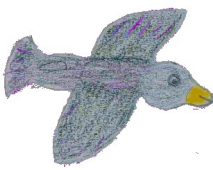
Hammer	Enterhaken	Zaubertrank	starker Zaubertrank	Zauberhut
X	C	V	B	Y

Beim Zauberhut wird zusätzlich die Maus zur Steuerung benötigt. Ist dieser nämlich aktiviert worden, so muss der Spieler mit der Maus auf das Objekt klicken, welches er verzaubern will. Die Maus wird außerdem noch zur Steuerung des Enterhakens benötigt. Dies funktioniert wie beim Zauberhut; durch Drücken der Enterhaken-Taste wird dieser aktiviert und mit Hilfe der Maus kann der Spieler dann Zielen und Schießen.

3 Spielobjekte

Statische Spielobjekte

Statische Spielobjekte sind fest im Spiel integriert. Sie gehören zum Hintergrund oder zur Landschaft des Levels und lassen sich nicht bewegen. Dazu gehören zum Beispiel der Steinboden, in der Luft schwebende Plattformen und Fahnen, welche das Ziel markieren.

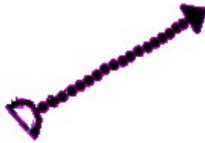
Objekt	Beschreibung	Bild
Vogel	Ein Vogel der auf einer bestimmten Bahn durch die Luft fliegt. Bei Kollision mit der Spielfigur verliert dieser einen Lebenspunkt.	
Großer Vogel -leicht	Zusätzlich gibt es auch noch große Vögel, welche ebenso wie der Vogel durch die Luft fliegen. Diese eignen sich aber zusätzlich dazu, sie als Plattform zu benutzen, indem der Spieler auf sie springt und auf ihnen "reitet".	
Magnet	Ein Magnet, der zu Hilfe genommen werden kann, falls der Spieler über eine Schlucht gelangen will.	

Felsboden	Ein Untergrund auf dem Objekte stehen können.	
Wasser	Im Wasser können nur leichte Objekte schwimmen. Fällt der Spieler in das Wasser verliert er einen Lebenspunkt.	
Abgrund	Ein mit Stacheln besetzter Boden. Fällt der Spieler in den Abgrund verliert er einen Lebenspunkt.	
Checkpoint	Ein Speicherpunkt an den die Spielfigur zurückgesetzt wird, falls sie in einen Abgrund oder in das Wasser fällt, wird durch Berühren aktiviert.	
Leiter	Eine Leiter auf der man nach oben oder nach unten klettern kann.	
Ziel	Das Ziel eines Levels gekennzeichnet durch eine Flagge, bei berühren wird ein Kapitel erfolgreich beendet.	

Interaktive Spielobjekte

Interaktive Spielobjekte können durch das Level gesteuert, eingesammelt, zerstört, geschoben oder auf andere Art und Weise eingesetzt werden.

Zu diesen gehören unter Anderem der Spieler, sein Hammer, ein Gegner und Steine, welche als Hindernisse dienen. Bei den interaktiven Spielobjekten wird auch noch Unterschieden, zwischen leichten und schweren Objekten; die leichten sind einfach zu verschieben und zu zerstören, die schweren nur auf schwierige Weise mit dem Einsatz von Hilfsmitteln.

Objekt	Beschreibung	Bild
Spielfigur	Die Spielfigur ist das einzige vom Spieler gesteuerte Objekt, kann leichte Objekte schieben indem er dagegen läuft und über Objekte bzw. Abgründe springen. Außerdem kann er die unten aufgelisteten Hilfsmittel verwenden um Hindernisse zu überwinden oder einen Weg zum Ziel zu erstellen.	
Hammer -einsammelbar	Ein einfacher Hammer, der nach einmaliger Benutzung zerbricht. Kann zerstörbare Objekte zerschlagen.	
Enterhaken	Ein Enterhaken mit dem man leichte Objekte zu sich ziehen kann.	
Zauberhut -einsammelbar	Der Hut eines Zauberers, in ihm ist nur noch genug Magie für einen Zauber gespeichert. Dadurch können leichte Objekte eine bestimmte Zeitspanne über angehoben werden.	

Zaubertrank -einsammelbar	Ein Zaubertrank der die nächste Aktion über die körperlichen und magischen Fähigkeiten verstärkt. Enterhaken, Verschieben und Zauberhut wirken für die nächste Aktion auf schwere Objekte; der Hammer kann schwer zerstörbare Objekte zerstören.	
starker Zaubertrank -einsammelbar	Eine konzentriertere Version des Zaubertranks, hat denselben Effekt wie der Zaubertrank, verstärkt seine Wirkung allerdings, so dass diese länger anhält, als die der einfachen Version; nämlich die nächsten beiden Aktionen über.	
Krieger -schwer -zerstörbar	Ein Rivale des Spielers, der versucht ihn mit seinem Schwert zu verletzen, ein Schlag des Kriegers zieht einen Lebenspunkt von der Spielfigur ab. Kann durch einen Hammerschlag besiegt werden.	
Saboteur -leicht -zerstörbar	Ein Rivale des Spielers, der die Spielfigur daran hindern will Rätsel zu lösen indem er mit seiner Schaufel Steine zerschlägt, welche zum Lösen des Rätsels benötigt werden könnten. Kann durch einen Hammerschlag besiegt werden.	

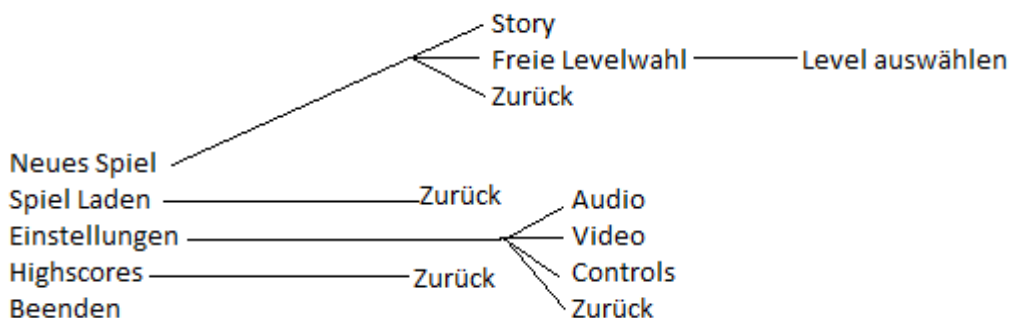
Stein -leicht -leicht zerstörbar -leicht verschiebbar	Ein Stein der sich bewegen lässt, er bildet einen begehbaren Untergrund, d.h. der Spieler kann ohne Probleme über ihn laufen.	
Schwerer Stein -schwer -schwer zerstörbar -schwer verschiebbar	Ein schwerer Stein, kein normaler Spieler kann ihn ohne zusätzliche Hilfe verschieben. Auch er eignet sich als Untergrund, um darüber zu laufen.	
Holzboxe -leicht -leicht zerstörbar -leicht verschiebbar	Ein Holzboxe, sie ist sehr leicht aber auch robust genug um auf ihr stehen zu können.	
Leiter	Eine Leiter auf der man nach oben oder nach unten klettern kann.	
Drachenherz -einsammelbar	Das Herz eines Drachen; Verzehr (Einsammeln) regeneriert Lebenspunkte.	
Münze -einsammelbar	Eine Münze mit der man die Schiedsrichter des Turniers bestechen kann um seine Statistik zu verbessern; kann während des Spielens eingesammelt werden	

4 Menü-Struktur

Hauptmenü

Das Hauptmenü öffnet sich nach Start des Spieles. Darin befinden sich folgende Optionen (jeweils mit einem "Zurück-Knopf"):

"Neues Spiel"	öffnet die drei weiteren Optionen "Start" (startet das Spiel; die Geschichte beginnt von Vorne) und "Freie Levelwahl". Letztere öffnet einen Screen, in dem alle Level zur Auswahl angezeigt werden.
"Spiel laden"	öffnet einen Screen, in dem alle gespeicherten Spiele angezeigt werden, von welchen der Spielen dann eins wählen kann.
"Einstellungen"	öffnet die Unterpunkte "Audio" (Hier kann der Spieler nach anklicken die Lautstärke ändern), "Video" (Hier können Auflösung und Vollbild eingestellt werden.) "Controls" (Hier hat der Spieler die Möglichkeit der Steuerung neue Tasten zuzuweisen).
"Highscores"	öffnet eine Tabelle, in der die Kategorien "Statistik", "Zeit" und "Resets" angezeigt werden.
"Beenden"	beendet das Spiel und schließt das Fenster.



Pause-Menü

Das Menü, welches im laufenden Spiel geöffnet werden kann (das Spiel wird beim Öffnen dieses Menüs automatisch pausiert) beinhaltet folgende Optionen:

"Fortsetzen"	schließt das Menü-Fenster und setzt das aktuelle Spiel fort.
"Reset"	startet das aktuelle Level neu
"Optionen"	öffnet die selben Unterpunkte wie "Einstellungen" im Hauptmenü und zusätzlich noch den Unterpunkt "Hilfe" (hier erscheint nach Anklicken noch einmal eine kurze Spielanleitung)
"Hauptmenü"	nach Anklicken erscheint ein Fenster "Möchten Sie das Spiel wirklich beenden?", in dem man "ja" oder "nein" anklicken kann. Das Klicken auf "ja" beendet das aktuelle Spiel und leitet zurück zum Hauptmenü
"Spiel beenden"	schließt das Spiel nach Abfrage, ob man es sicher beenden will

5. Spielstruktur

Das Spiel besteht aus verschiedenen Levels. Beim ersten Start des Spiels hat der Spieler nur die Möglichkeit, beim ersten Level zu beginnen. Absolviert er ein Level zum ersten Mal erfolgreich, wird ein weiteres Level freigeschaltet, bis der Spieler alle Level freigeschaltet hat.

Sobald der Spieler mehrere Level zur Verfügung hat, kann er zwischen zwei Modi wählen. Der erste ist „Freie Levelwahl“. In diesem Modus kann der Spieler ein beliebiges der freigeschalteten Level spielen und versuchen, seinen Highscore zu verbessern oder ein neues Level freizuschalten.

Der zweite Modus ist der „Story-Modus“, der sich im Menü unter „Neues Spiel“ befindet. In diesem Modus startet der Spieler immer im ersten Level und versucht eine vorgegebene Anzahl Level am Stück zu bewältigen, ohne Game Over zu gehen, d.h. ohne alle Leben zu verlieren. Er kann dabei zwischen „Kurze Story“ und „Normale Story“ unterscheiden. Der Unterschied besteht lediglich darin, wie viele Level der Spieler bewältigen muss, um das Spiel zu gewinnen.

Der Ablauf der einzelnen Level ist in jedem der Modi gleich. Zu Beginn jedes Levels startet der Spieler mit seiner Spielfigur mit 3 Lebenspunkten am linken Rand des Bildschirms. Er gewinnt das Level, wenn er die Zielflagge des Levels erreicht.

In jedem Level erwarten den Spieler dabei spannende und knifflige Rätsel, die er lösen muss, um dorthin zu gelangen. Verliert er jedoch alle drei Leben, bevor er das Level bewältigt hat, so hat er verloren. Um die Rätsel zu lösen, benötigt der Spieler einige Gegenstände. Dazu gehört zum Einen der Enterhaken, den die Spielfigur permanent mit sich führt, zum Anderen aber auch Objekte, die der Spieler zunächst in dem Level finden muss, wie beispielsweise einen Hammer oder Zaubertränke. Hat er diese gefunden, kann er sich wieder dem Rätsel zuwenden. Dieses wird zusätzlich durch verschiedene Arten von Gegnern erschwert. Dabei lässt sich zwischen zwei Haupttypen unterscheiden. Die erste Art der Gegner ist in der Lage, dem Spieler direkt zu schaden, indem er ihm Leben abzieht. Der zweite Typ Gegner hingegen hat es auf das Rätsel abgesehen. Ist der Spieler nicht schnell genug, kann es sein, dass der Gegner das Rätsel bereits unlösbar gemacht hat, indem er z.B. einen Steinblock zerstört hat, welcher zum Lösen des Rätsels benötigt wird. Ist dies der Fall oder hat der Spieler selbst durch seine Aktionen das Rätsel unlösbar gemacht, so muss er das Rätsel von Neuem beginnen.

Dafür steht ihm die Option Reset im Menü zur Verfügung. Diese startet das Level neu, wobei der Spieler mit der gleichen Anzahl Leben weiterspielen muss wie zuvor. Auch die Zeit wird nicht neugestartet, sondern läuft weiter.

Hat der Spieler das Level verloren, da er kein Leben mehr hat, kommt er wieder zurück in das Hauptmenü und kann ein neues Spiel starten.

Hat der Spieler hingegen das Level erfolgreich gemeistert, so beginnt er das nächste Level wieder mit drei Leben. Die im vorherigen Level gesammelten Objekte gehen jedoch verloren, d.h. alle Zähler starten bei Null. Im Modus „Freie Levelwahl“ kann der Spieler sich dabei das nächste Level wieder frei aussuchen. Im „Story-Modus“ wird dem Spieler das nächste Level vorgegeben.

Wurde das Level zum ersten Mal erfolgreich beendet, so wird das nächste Level freigeschaltet und kann von nun an im Modus "Freie Levelwahl" gespielt werden. Dabei werden die freigeschalteten Level von Mal zu Mal immer schwieriger und die Rätsel immer kniffliger. Während insbesondere das erste Level hauptsächlich der Gewöhnung an die Steuerung und das Spielprinzip dient, muss der Spieler in den darauffolgenden Levels mehr und mehr sein Können unter Beweis stellen.

Zusammenfassend lässt sich das Spiel also unterteilen in mehrere Level unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades, wobei jedes Level wiederum aus zwei Hauptaufgaben besteht: Zum Einen dem Lösen des Haupträtsels und zum Anderen dem Finden der dazu notwendigen Hilfsmittel. Dabei ist das Spiel, wie bereits beim Alleinstellungsmerkmal in der Zusammenfassung beschrieben eine Mischung aus Platformer und Rätsel-Spiel, was die besondere Dynamik des Spiels ausmacht. Mal ist klassische Jump-and-Run Action gefragt, nur kurze Zeit später muss man aber schon wieder ruhig bleiben und nachdenken, um das Rätsel zu lösen. An anderen Stellen wiederum ist beides gefragt. Nur wer schnell genug ist und gleichzeitig die richtige Idee hat, kann das Level meistern.

6 Spiellogik

Optionen und Aktionen

Aktionen des Spielers

Aktion	Anfangsbedingung	Ereignisfluss	Wirkung
Laufen	Immer möglich.	Bei Drücken der Pfeiltaste nach links/rechts: 1) Spielfigur steht -> Spielfigur bewegt sich nach links/rechts 2) Spielfigur ist in Bewegung -> Spielfigur bewegt sich weiterhin in diese Richtung. Die erste Zeit erfolgt eine Beschleunigung bis zur Höchstgeschwindigkeit. 3) Vor der Spielfigur ist ein nicht einsammelbares Objekt -> Spielfigur läuft auf der Stelle 4) Vor der Spielfigur befindet sich ein einsammelbares Objekt -> Spielfigur läuft einfach durch und dann weiter in die jeweilige Richtung	
Zaubertrank einnehmen	Der Spielfigur wird am oberen Bildschirmrand angezeigt, dass sie mindestens einen Zaubertrank besitzt.	Die Spielfigur nimmt den Trank durch der Drücken der entsprechenden Taste ein.	Die nächste Aktion der Spielfigur wird in ihrer verstärkten Variante ausgeführt.
Starken Zaubertrank einnehmen	Der Spieler besitzt mindestens einen starken Zaubertrank.	Die Spielfigur nimmt den Trank ein.	Die nächsten zwei Aktionen der Spielfigur werden in ihrer verstärkten Variante ausgeführt.
Springen aus dem Stand	Spieler steht auf einem Objekt.	Spieler drückt die Sprungtaste -> Spielfigur bewegt sich eine bestimmte Höhe nach oben und fällt dann wieder.	
Springen aus	Spieler ist in einer	Spieler drückt die Sprungtaste	

der Bewegung	Vorwärtsbewegung.	->Spielfigur bewegt sich nach oben und weiter in Bewegungsrichtung bis ihn die Schwerkraft wieder zu Boden zieht.	
Springen - verstärkt	Wie bei Springen aus dem Stand bzw. aus der Bewegung und die nächste Aktion ist aufgrund eines eingenommenen Zaubertranks verstärkt.	Gleicher Effekt wie bei Springen aus dem Stand bzw. aus der Bewegung, nur dass die Spielfigur höher springt	
Schieben	Die Spielfigur läuft gegen ein leicht verschiebbares Objekt.	Die Spielfigur und das Objekt bewegen sich beide verlangsamt in Bewegungsrichtung.	1) Kommt das Objekt dabei über einen Abgrund, fällt es hinein und ist weg. 2) Kommt das Objekt über ein Wasserfeld, so fällt es in das Wasser und ist weg, außer es ist eine Holzkiste. Die Holzkiste sinkt etwas ein, schwimmt aber im Wasser und kann von der Spielfigur wie Felsboden betreten werden.
Schieben - verstärkt	Die Spielfigur läuft gegen ein leicht oder schwer verschiebbares Objekt und die nächste Aktion ist durch einen Zaubertrank verstärkt.	Die Spielfigur und das Objekt bewegen sich beide verlangsamt in Bewegungsrichtung.	1) Kommt das Objekt dabei über einen Abgrund, fällt es hinein und ist weg. 2) Kommt das Objekt über ein Wasserfeld, so fällt es in das Wasser und ist weg, außer es ist eine Holzkiste. Die Holzkiste sinkt etwas ein, schwimmt aber im Wasser und kann von der Spielfigur wie Felsboden betreten werden.

Heranziehen	In Reichweite des Enterhakens der Spielfigur befindet sich ein leicht verschiebbares Objekt.	Der Spieler drückt die Enterhaken-Taste ->Die Spielfigur schießt den Enterhaken in Blickrichtung ->Trifft der Haken ein Objekt, bleibt er hängen und löst die beschriebene Wirkung aus ->Durch nochmaliges Drücken der Enterhaken-Taste wird die Aktion beendet	1) Trifft der Enterhaken ein leichtes Objekt wird dieses zum Spieler gezogen bis die Aktion beendet wird. 2) Trifft der Enterhaken einen Magnet, zieht sich die Figur zu diesem bis die Aktion beendet wird. 3) Befindet sich in Reichweite des Enterhaken kein Objekt, bleibt die Aktion wirkungslos. 4) Trifft der Enterhaken ein Objekt, das weder leicht noch schwer ist, so passiert nichts.
Heranziehen-verstärkt	In Reichweite des Enterhakens der Spielfigur befindet sich ein leicht oder schwer verschiebbares Objekt. Die nächste Aktion ist durch einen Zaubertrank verstärkt.	Der Spieler drückt die Enterhaken-Taste ->Die Spielfigur schießt den Enterhaken in Blickrichtung ->Trifft der Haken ein Objekt, bleibt er hängen und löst die beschriebene Wirkung aus ->Durch nochmaliges Drücken der Enterhaken-Taste wird die Aktion beendet	Wie bei Heranziehen, außer, dass auch schwere Objekte zum Spieler gezogen werden.
Leiter hoch bzw. runter klettern	Der Spieler steht vor einer Leiter, die nach oben bzw. unten geht	Der Spieler drückt die hoch bzw. runter Taste ->Die Spielfigur bewegt sich, solange die Taste gedrückt ist, an der Leiter nach oben bzw. unten	
Objekt einsammeln	Die Spielfigur berührt ein einsammelbares Objekt.	Das Objekt verschwindet und erhöht den Zähler für dieses Objekt, welcher am oberen Bildschirmrand angezeigt wird.	

Hammerschlag	Der Spieler hat mindestens einen zur Verfügung stehenden Hammer (bekommt er am oberen Bildschirmrand angezeigt)	Der Spieler drückt die Hammer-Taste ->Spielfigur nimmt den Hammer und schlägt vor sich	1) Wenn sich vor der Spielfigur nichts befindet ist der Hammerschlag wirkungslos. 2) Wenn sich vor der Spielfigur ein leicht zerstörbares Objekt befindet wird dieses zerstört. 3) Wenn sich vor der Spielfigur ein unzerstörbares oder schwer zerstörbares Objekt befindet bleibt dieses ganz. 4) Wenn sich vor der Spielfigur ein Gegner befindet wird diesem geschadet; Ist der Schaden groß genug, verschwindet dieser. In den letzten drei Fällen verliert der Spieler einen Hammerzähler.
Hammerschlag - verstärkt	Der Spieler hat mindestens einen Hammerzähler und die nächste Aktion ist durch einen Zauberspruch verstärkt.	Der Spieler drückt die Hammer-Taste ->Spielfigur nimmt den Hammer und schlägt vor sich	Wie bei Hammerschlag, nur dass auch schwer zerstörbare Objekte zerstört werden und ein getroffener Gegner mehr Schaden erleidet.
Zaubern	Dem Spieler steht mindestens ein Zauberspruch zur Verfügung	Der Spieler aktiviert den Zauberspruch durch die Zaubertaste ->Er wählt mit der Maus ein Objekt im Umkreis aus, auf das er den Zauberspruch anwenden will oder bricht die Aktion durch nochmaliges Drücken der Zaubertaste ab ->Der Spieler bewegt das Objekt mit der Maus an die gewünschte Stelle	1) Klickt der Spieler kein verschiebbares oder ein schwer verschiebbares Objekt an, passiert nichts. 2) Klickt der Spieler ein leicht verschiebbares Objekt an, so kann der Spieler das Objekt nun in einem bestimmten Radius

		->Durch nochmaliges Drücken der Zaubertaste beendet er die Aktion	um die Figur frei bewegen, bis er die Aktion beendet. Der Zähler der Zauberrhüte wird um eins reduziert. 3) Bricht der Spieler die Aktion ab, bevor er ein Objekt ausgewählt hat, bleibt der Zauberkähler unverändert und es passiert nichts.
Zaubern - verstärkt	Der Spieler besitzt einen Zauberkähler und die nächste Aktion ist durch einen Zaubertank verstärkt	Wie bei Zaubern.	Wie bei Zaubern, nur dass auch schwer verschiebbare Objekte bewegt werden können.
Zielflagge erreicht	Die Spielfigur steht unmittelbar vor der Zielflagge des Levels.	Der Spieler läuft auf das Zielobjekt	Der Spieler hat das Level gewonnen. Das Level wird beendet, die Punktzahl berechnet und die Highscore-Liste für das Level angezeigt. Der Spieler gelangt zur Levelübersicht. Wurde das Level zum ersten Mal geschafft, wird das nächste Level freigeschaltet.
Spieler stürzt in einen Abgrund / ins Wasser	Die Spielfigur steht vor einem Abgrund / vor einem Wasserfeld	Der Spielfigur läuft auf den Abgrund / das Wasserfeld oder springt so, dass sie auf dem Abgrund /dem Wasserfeld landet	Der Spieler verliert ein Leben. Die Spielfigur stürzt in den Abgrund / ins Wasser Die Spielfigur startet wieder am letzten Checkpunkt

Spieler wird von einem Gegner getroffen	Ein Gegner befindet sich unmittelbar vor der Spielfigur	Der Spieler läuft oder springt mit seiner Figur in den Gegner oder der Gegner läuft in die Spielfigur	Der Spieler verliert ein Leben. Die Spielfigur wird leicht zurückgeworfen
Game Over	Der Spieler hat nur noch ein Leben	Der Spieler verliert ein Leben	Der Spieler hat das Level verloren. Der Spieler erhält keine Punkte für das Level. Die Gesamtpunktzahl der vorher absolvierten Level wird berechnet und die Highscore-Liste angezeigt. Das Level ist beendet. Der Spieler gelangt zur Levelübersicht und startet wieder mit 0 Punkten.
Level Reset	-	Der Spieler wählt im Menü den Punkt "Reset"	Das Level wird neugestartet. Der Spieler hat die gleiche Anzahl Leben wie vor dem Reset. Die Zeit läuft auch an der gleichen Stelle weiter

Statistiken

Für jedes Level gibt es eine dem Level angepasste Standardpunktzahl. Diese reduziert sich alle 5 Sekunden um eine je nach Level vorgegebene Punktzahl, bis der Spieler das Level beendet hat. Verliert der Spieler während des Levels ein oder zwei Leben, so wird die Differenz zur Standardpunktzahl für jedes verlorene Leben am Ende des Levels nochmals von der erreichten Punktzahl abgezogen. Zusätzlich kann der Spieler in den Levels an verschiedenen Orten Münzen finden. Für jede gefundene Münze bekommt er 20 Sekunden Zeit gutgeschrieben.

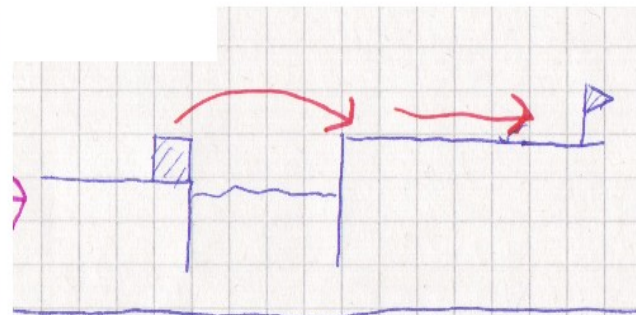
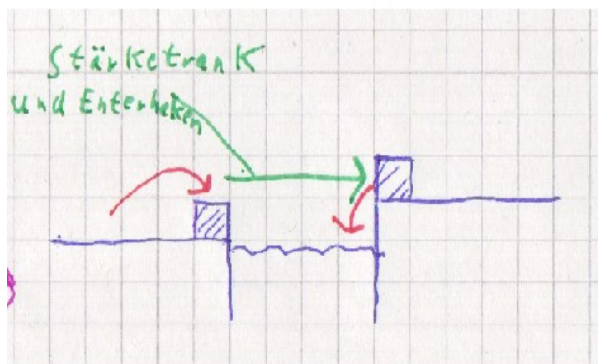
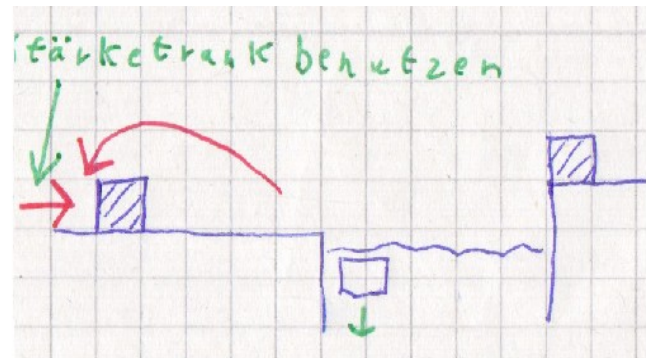
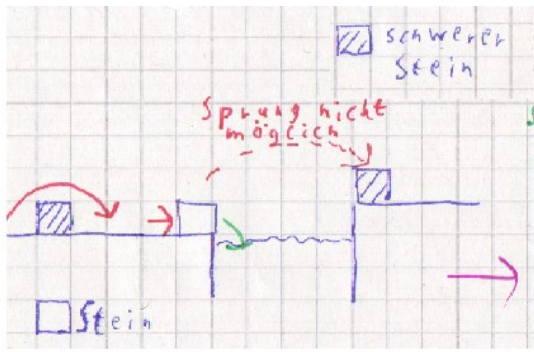
Hat der Spieler das Level gewonnen wird ihm seine erreichte Punktzahl, die benötigte Zeit und die Anzahl der verwendeten Level Resets angezeigt. Gleichzeitig wird eine Bestenliste mit den höchsten erreichten Punktzahlen für dieses Level eingeblendet auf der auch die benötigte Zeit und die Anzahl der Resets zu sehen ist. Ist die Punktzahl des Spielers in der Bestenliste, kann er einen Namen dafür eingeben. Auf diese Weise wird eine Rangliste für jedes einzelne Level erstellt. Diese lässt sich auch über das Menü aufrufen.

Im Modus "Freie Levelwahl" wird außerdem eine weitere Statistik berechnet, in der alle Statistiken der absolvierten Level addiert werden, bis der Spieler kein Leben mehr zur Verfügung hat. Hat der Spieler alle Leben verloren beginnt die Statistik wieder von vorne. Falls der Spieler alle seine Lebenspunkte verliert und das Spiel deshalb beendet wird, bekommt er diese Statistik automatisch angezeigt. Sie kann aber auch wieder durch das Menü aufgerufen werden.

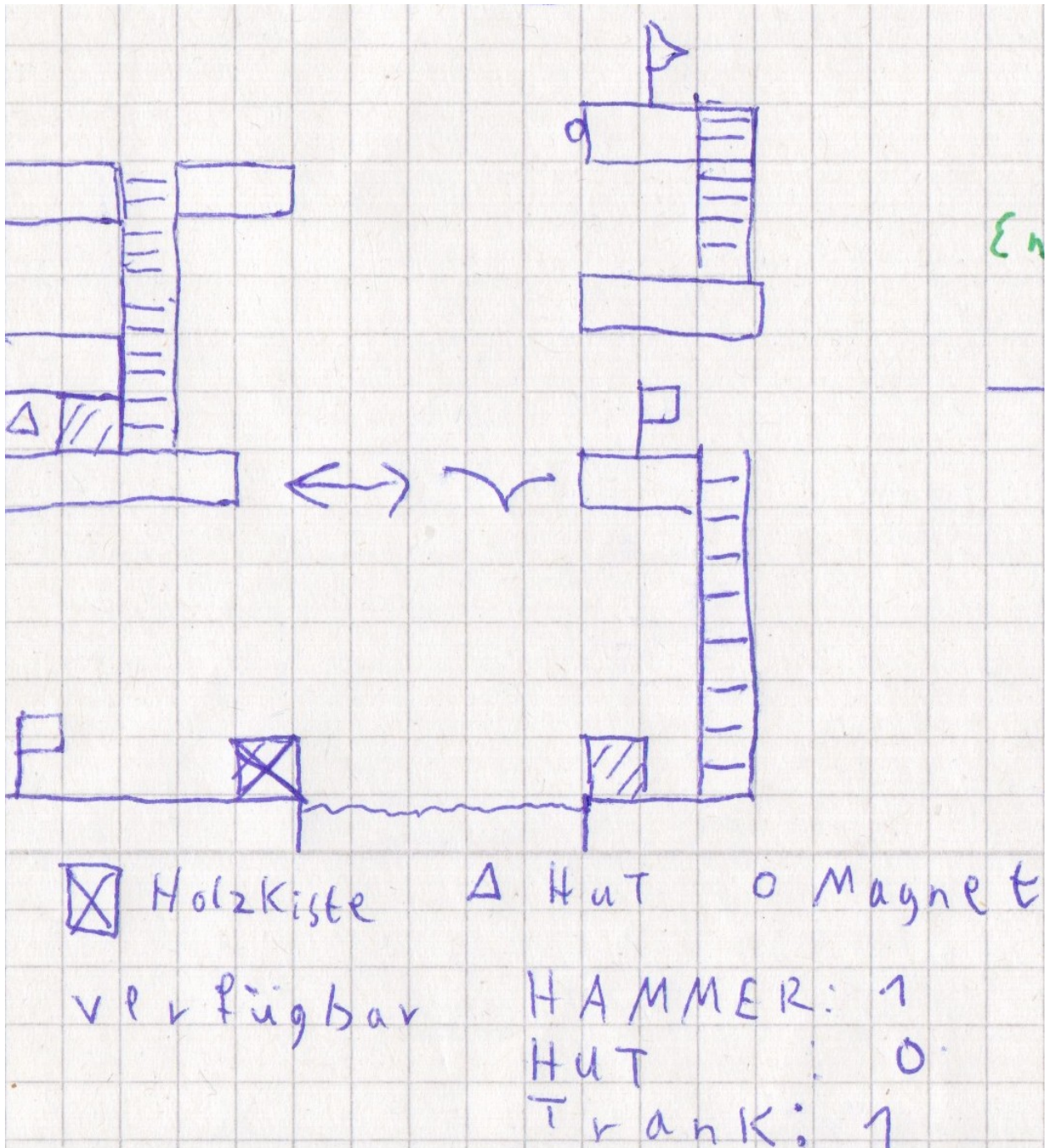
Für den "Story-Modus" gibt es die gleiche Statistik, aber um hier in die Bestenliste zu kommen, darf der Spieler nicht alle seine Lebenspunkte verlieren, sondern muss alle Level des "Story-Modus" erfolgreich bewältigen.

7 Rätsel-Beispiele:

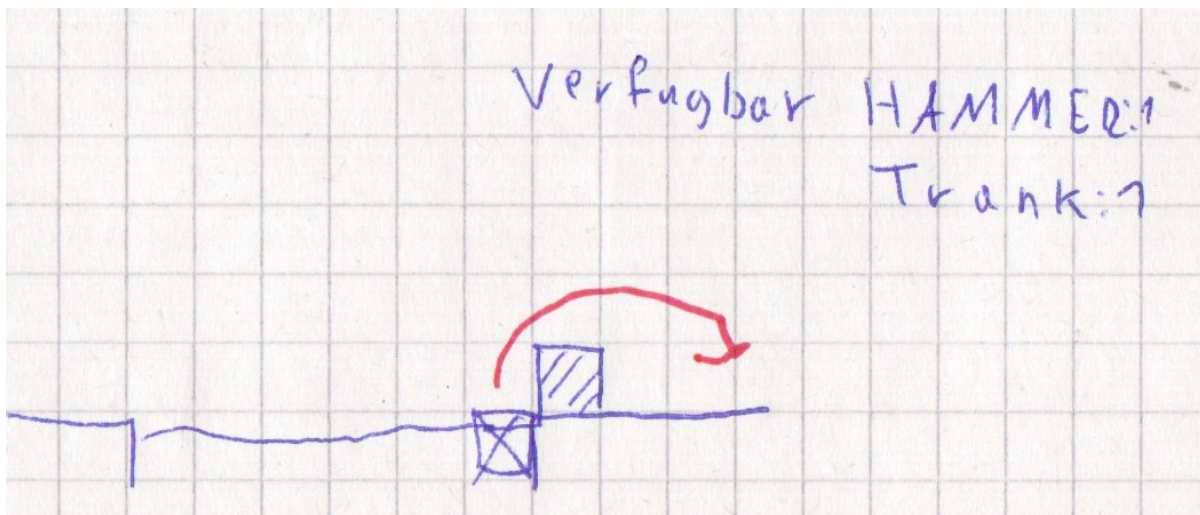
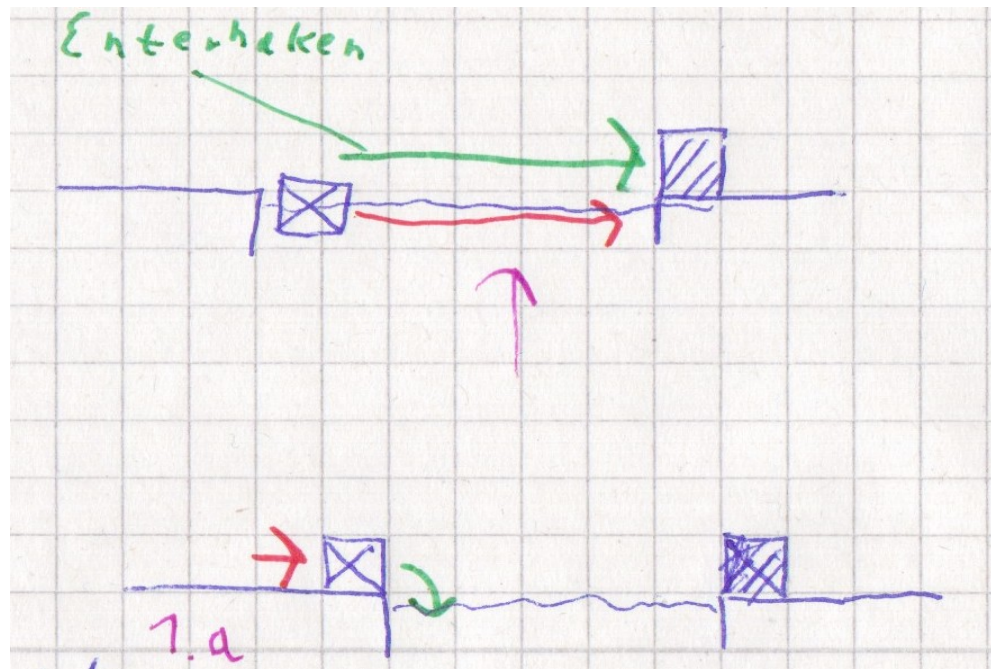
Rätsel 1:



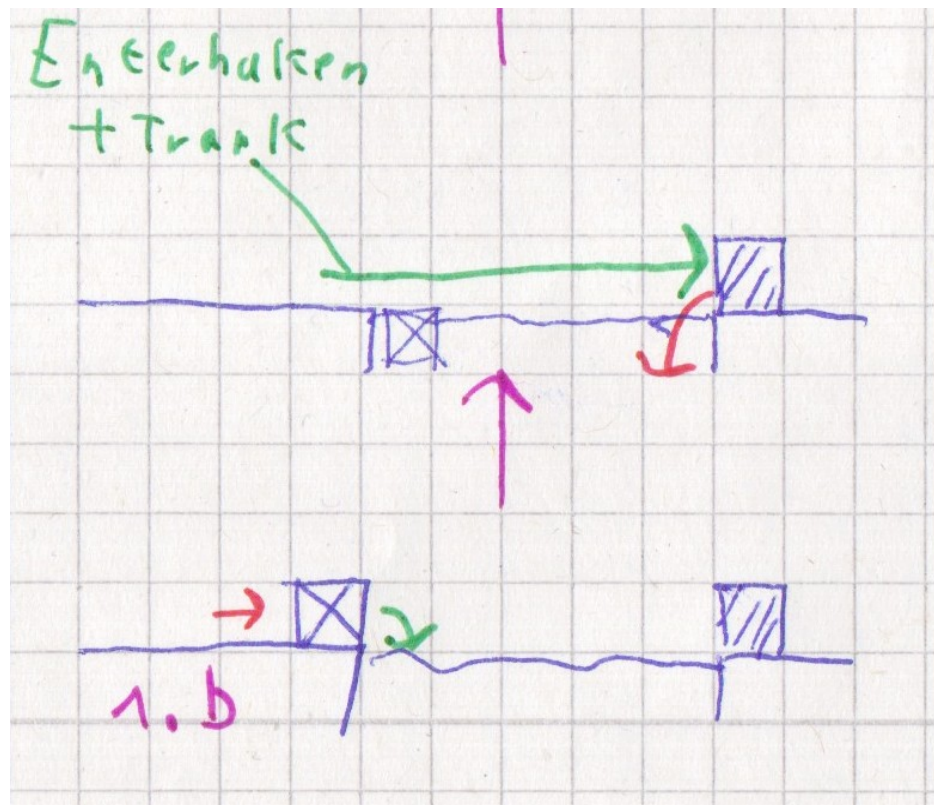
Rätsel 2:



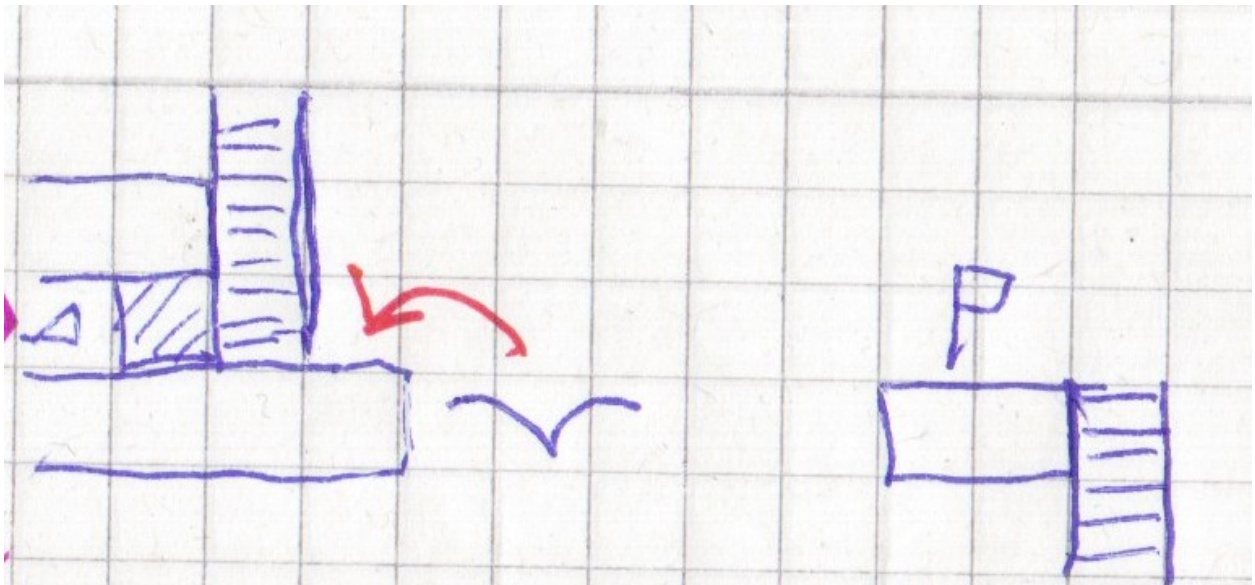
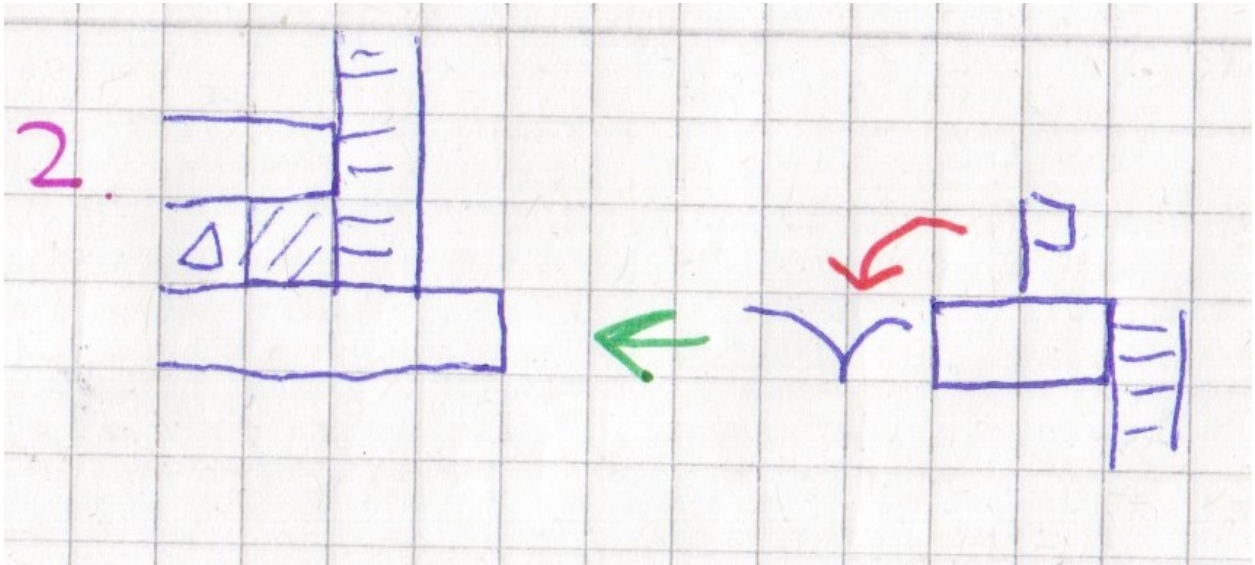
1. Teil Weg a:



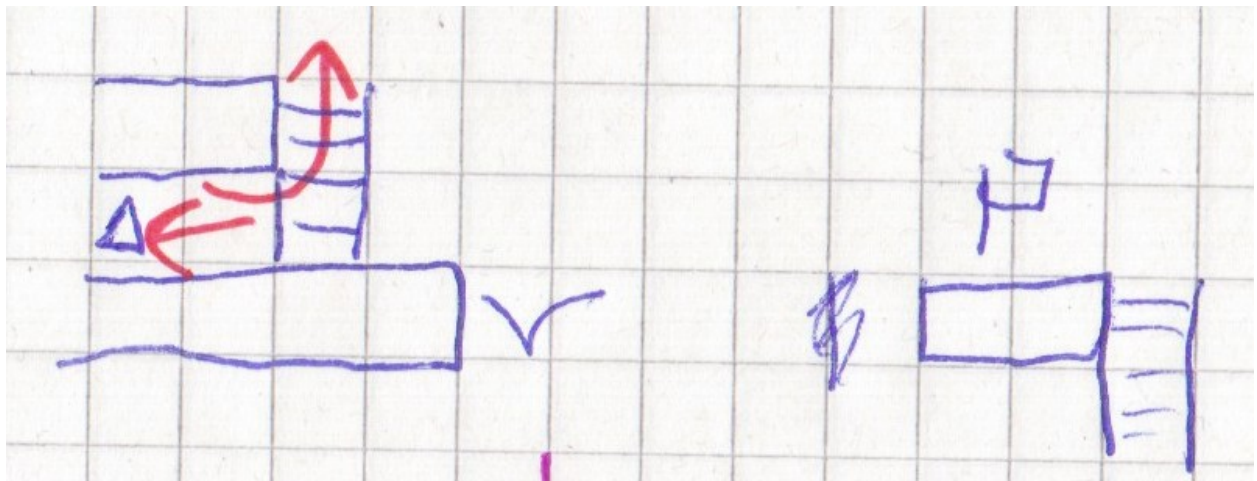
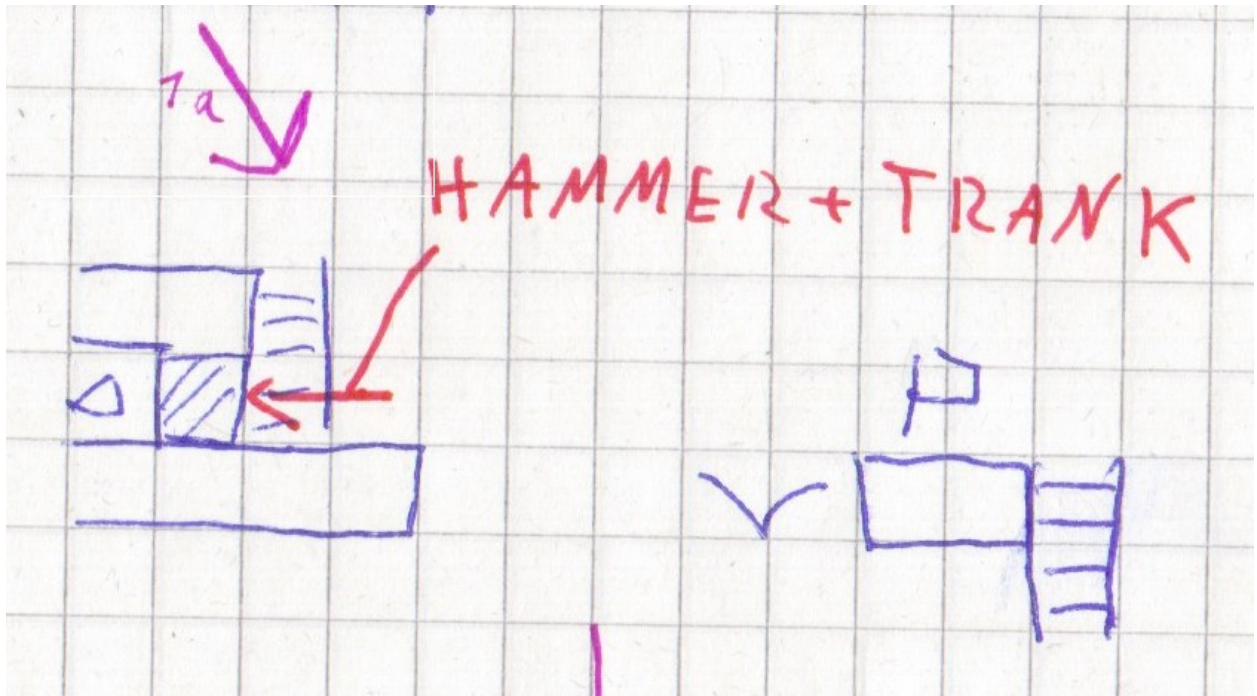
1. Teil Weg b

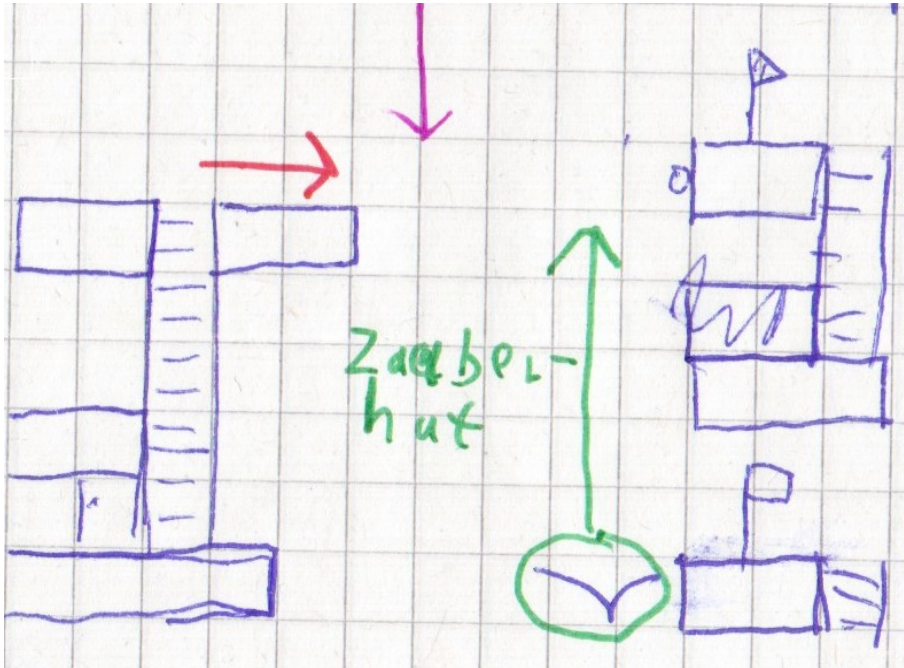


2. Teil

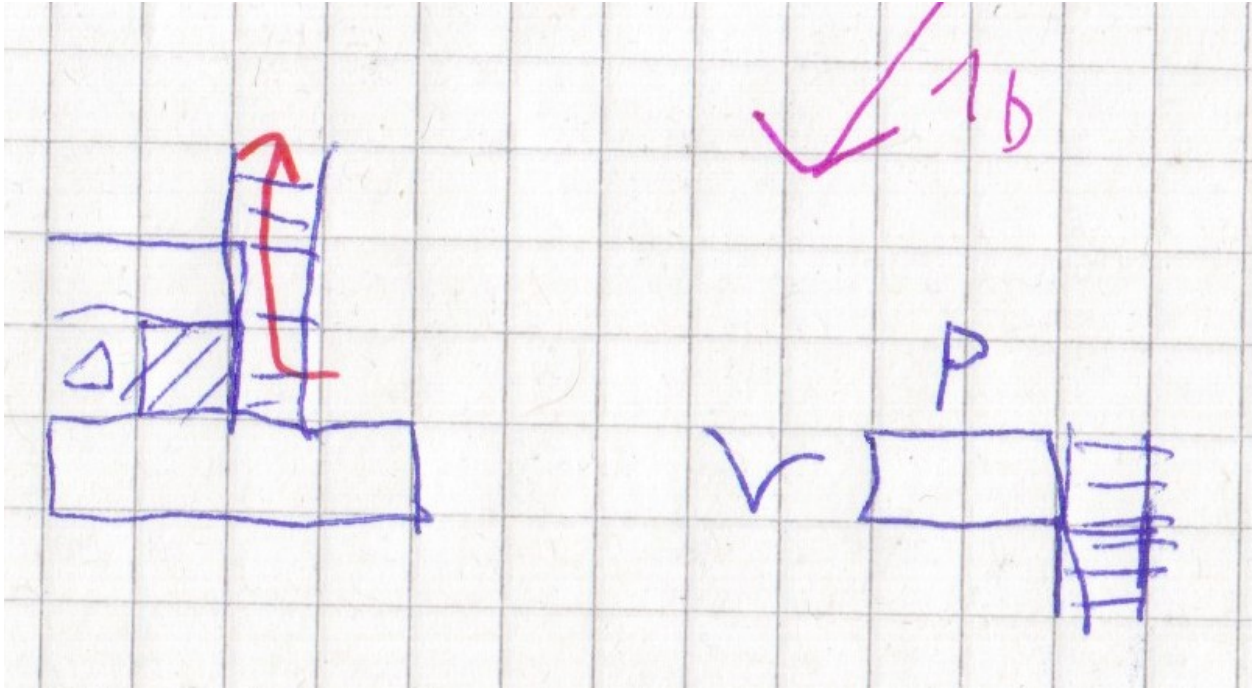


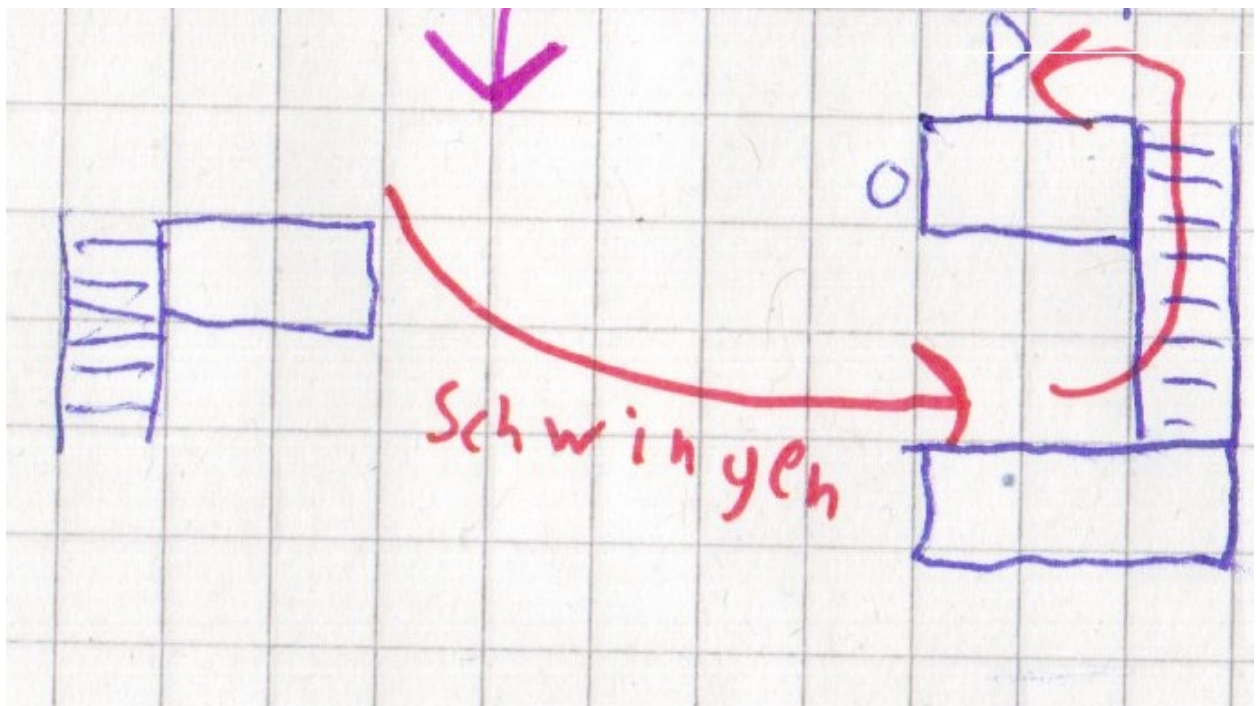
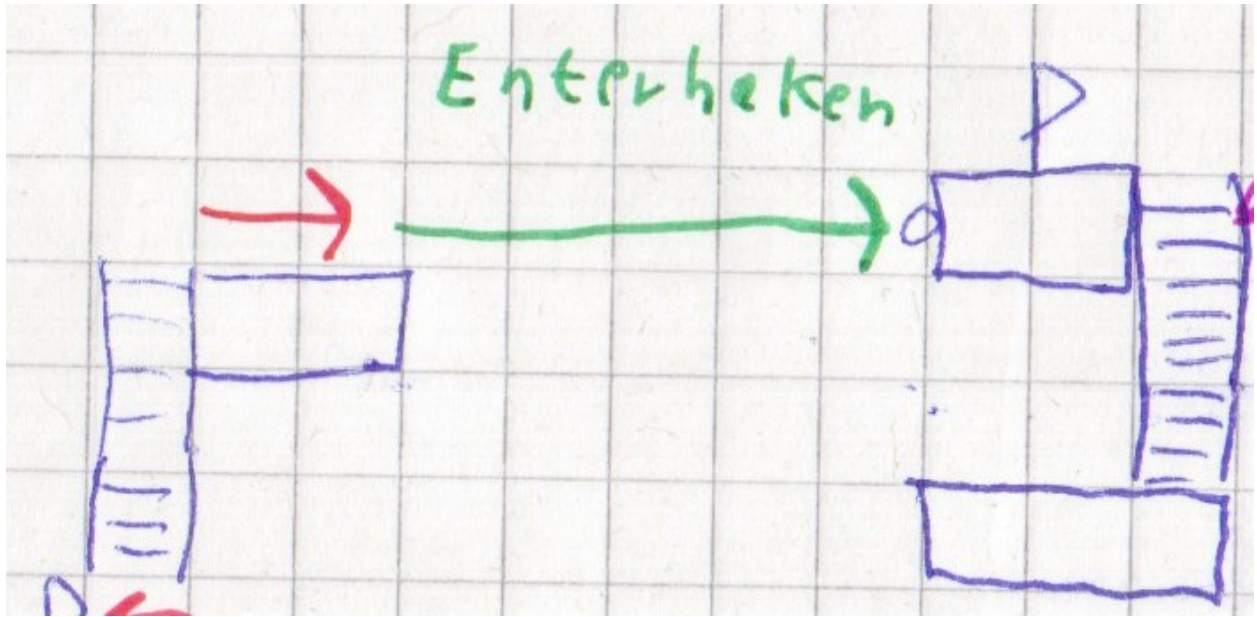
3. Teil Weg a





3. Teil Weg b





8 Technische Merkmale

Verwendete Technologien:

Microsoft C#
Microsoft XNA 4.0
Microsoft .NET 4.5
ReSharper

Verwendete Software:

Microsoft Visual Studio 2010
Google Docs
Paint.NET
Trac
SVN

Systemvoraussetzungen:

Betriebssystem: Windows XP SP2 oder neuer
Prozessor: Intel Core2Duo @ 2,4 Ghz oder vergleichbar
Arbeitsspeicher: 1GB RAM
Grafikkarte: nVidia GeForce 8400 512MB RAM oder vergleichbar
Freier Festplattenspeicher: 768 MB
Microsoft Framework .NET 4.5
Sonstiges: Tastatur, Bildschirm mit mind. 1024x768px Auflösung