

Spielanleitung 'Osnabrücker Schnitzeljagd'

Das Online-Suchspiel des Safer Sex Team (SST) Osnabrück basiert auf der Spielidee 'Schnitzeljagd', bei dem die Spieler von Ort zu Ort Aufgaben lösen, um Hinweise zu erhalten, die zur Lösung des Spielziels führen.

Das Übersichtsbild zeigt eine stilisierte dreidimensionale realitätsnahe Zeichnung der Spielumgebung. Der jeweils nächste Spielort wird im orangeunterlegten Feld am linken Bildschirmrand benannt und erscheint mittels einer Lupe auf dem Übersichtsbild.

Das Hilfs- und Navigationsfeld in der Übersicht enthält 'Weiterspielen', 'Einstellungen' und 'Beenden'. Oberhalb davon sind Bonusmünzen dargestellt und die Ebene und Stufe des Spielers wird angezeigt.

Klickt der Spieler auf eine der Bonusmünzen, wird eines der bereits erfolgreich abgeschlossenen Minispiele aufgerufen, ansonsten werden kurze Informationen zur Geschichte der Stadt oder ihrer Sehenswürdigkeiten angezeigt.

Klickt der Spieler 'Weiterspielen', wird die darüber angezeigte Spielstufe aufgerufen.

Ruft der Spieler 'Einstellungen' auf, wird in der Mitte des Bildschirms ein Feld mit den Einstellungsmöglichkeiten der Spielumgebung und Erläuterungen dazu angezeigt: Bildgröße, Klänge, Musik und Schwierigkeit.

Klickt der Spieler 'Beenden', wird die Bestenliste aufgerufen.

Das Hauptspiel:

Die Bildsuche und -reihenfolge wird durch Zufall bestimmt. Das Spiel beginnt auf Ebene 0 in Stufe 0. Jedes Suchbild repräsentiert eine Spielstufe. Nach einer bestimmten Anzahl (im Primzahlenmodus: nach 3, 5, 7, 11 und 13) erfolgreich abgeschlossener Spielstufen wird eine Bonusstufe aufgerufen. Hier werden ebenfalls Punkte und insbesondere Bonuspunkte vergeben. Nach einer abgeschlossenen Bonusstufe gelangt der Spieler in die nächste Spielebene und beginnt dort auf Stufe 0.

Die Spielstufen:

Das orangene Hilfs- und Navigationsfeld unten enthält links 'Pause', 'Hilfe?' und 'Beenden'. Nach erfolgreichem Abschluss der jeweiligen Spielstufe wechselt die Anzeige von 'Pause' zu 'zur Übersicht'. Damit wird angezeigt, dass der Spielstand gespeichert wurde.

An jedem Spielort sind viele Gegenstände zu sehen (es wimmelt sozusagen von Objekten: **Wimmelbild**). Im unteren Bildschirmbereich sind 12 davon benannt, die der Spieler im Bild finden und durch Anklicken auswählen kann. Die gefundenen Gegenstände verschwinden dann aus dem Bild und der Liste. Für jeden Gegenstand erhält der Spieler 10 Punkte.

Es gibt keine Zeitbeschränkung oder Umrechnung von Zeit in Punkte.

Klickt der Spieler auf 'Pause', wird das Übersichtsbild aufgerufen.

Klickt der Spieler auf 'Hilfe?', wird ein Bildschirmbereich mit kurzen Informationen zum Spielablauf angezeigt und im orangenen Feld rechts oberhalb der Suchbegriffe ein Feld zum Anklicken geöffnet, mit dem man die Anzahl der zu findenden Gegenstände um eins verringern kann; und die Anzahl der zu findenden Objekte wird angezeigt. Nach Anklicken ist diese Schaltfläche eine zeitlang nicht anwählbar. Die 'Aufladung' wird mittels Balken angezeigt. Ein Punktabzug erfolgt nicht.

Die Bonusspiele:

Nach drei Bildsuchstufen in Ebene 0, **Kartengedächtnisspiel:**

Ein Feld aus 6 x 6 aneinander liegenden quadratischen Kartenrücken, von denen jeweils zwei durch Anklicken umgedreht werden können. Stimmen die beiden Kartenmotive überein, werden sie von der Spielfläche entfernt.

Bei diesem Spiel werden 120 Punkte und 2 Bonuspunkte vergeben.

Nach fünf Bildsuchstufen in Ebene 1, **Eine Antwort ist richtig:**

Bei einer 'richtigen' Schnitzeljagd gibt es an den einzelnen Stationen Aufgaben zu lösen, das wird mit diesem klassischen sogenannten Quiz umgesetzt: eine Frage und vier Antwortmöglichkeiten. Es gilt allgemeine Fragen und besondere zur Osnabrücker Geschichte* zu lösen. Die Antwort wird angeklickt, je richtiger Lösung gibt es 12 Punkte. Die Bonusspielstufe besteht aus 7 bis 10 Fragen (bei eingestellter maximaler Schwierigkeit 9 - 14). Werden alle Fragen richtig beantwortet, gibt es 2 Bonuspunkte, ansonsten keine.

*Die Antworten auf die Osnabrücker Fragen finden sich bei den nicht aufgedeckten Bonusmünzen in der Übersicht: werden diese angeklickt, so werden kurze Informationen zur Stadtgeschichte und den Spielorten angezeigt.

Nach sieben Bildsuchstufen in Ebene 2, **Früchtesammeln:**

Auf einem quadratischen Spielfeld sind 64 Früchte (8 x 8) dargestellt, durch Anklicken von zwei waagrecht oder senkrecht benachbarten Früchten (das erste wird mit einem Kreis hinterlegt) werden diese ausgetauscht, um Gruppen (mindestens drei) gleicher Früchte zu bilden. Begonnen wird mit fünf unterschiedlichen Fruchtarten. Die gruppierten Früchte verschwinden vom Bildschirm, die leeren Flächen werden von oben zufällig nachgefüllt, bis eine genügende Anzahl gesammelt ist. Die Punkte werden unterhalb des Spielfeldes angezeigt.

Die Schwierigkeit dieses Bonusspiels wird nach 6, 12, 18 und 25 Durchläufen erhöht, indem jeweils eine neue Frucht in das Spiel eingefügt wird. Wenn kein Tausch mehr möglich ist, wird das Spielfeld neu aufgebaut.

Bei diesem Spiel werden mindestens 133 Punkte und ein Bonuspunkt vergeben.

Nach elf Bildsuchstufen in Ebene 3, **Wortsuche:**

Im orangeunterlegten Bereich werden in Fünferspalten zu suchende Begriffe angezeigt. Sie können im Buchstabenfeld darüber horizontal, diagonal oder vertikal (waagrecht, schräg, senkrecht), vorwärts oder rückwärts angeordnet sein. Klickt der Spieler nacheinander auf den ersten und letzten (oder umgekehrt) Buchstaben des Wortes, verschwindet der Begriff unten aus der Liste, im Buchstabenfeld wird das gefundene Wort leicht dunkler unterlegt.

Bei diesem Spiel werden 75 Punkte und je Wortspalte (2 bis 5) Bonuspunkte vergeben.

Nach dreizehn Bildsuchstufen in Ebene 4, **Kopierfehler:**

Das klassische Unterschiede-finden-Spiel. Zwei auf den ersten Blick gleiche nebeneinander stehende Bilder weisen kleine Unterschiede auf. Durch Anklicken des Bereichs, in dem der Unterschied auf einem der beiden Bilder zu sehen ist, wird der Unterschied ausgeglichen, bis die Bilder wirklich identisch sind.

Bei diesem Spiel werden je entdecktem Unterschied 12 Punkte und drei bis vier Bonuspunkte vergeben (wenn weniger als drei Unterschiede ohne Einsatz der Hilfe gefunden wurden, werden keine Bonuspunkte vergeben).

Nach siebzehn Bildsuchstufen in Ebene 5, **Schnitzelpuzzle**:

Die Suchbilder enthalten jeweils ein Schnipsel (oder auch Schnitzel), die in dieser Spielstufe zusammengesetzt werden. Dies ist also nach 56 gespielten Bildsuchstufen die Minispielaufgabe vor der letzten Spielstufe, der Suche nach dem geheimen Objekt. Die losen Teile sind dunkel umrandet und werden mit dem Mauszeiger aufgenommen, bewegt und abgelegt (klicken und festhalten, loslassen). Wird ein Teil am richtigen Platz im hell unterlegten Feld abgelegt, kann es nicht wieder aufgenommen werden, der dunkle Rand um das Teil verschwindet. Zusammenpassende Teile können auf dem Bildschirmspielfeld zusammengesetzt und dann wie ein Teil bewegt werden. Bei einem Mausklick außerhalb bewegen sich diese zusammengesetzten Teile langsam nach links, um sie leichter erkennen zu können. Die Abschluss-Spielstufe läßt sich nur über dieses Puzzle aufrufen.

Die letzte Spielstufe:

besteht aus mehreren Teilen: das im Schnitzelpuzzle zusammengesetzte Bild wird vergrößert angezeigt. Der Spieler startet an einem zufällig gewählten Ort in der Karte und kann den sichtbaren Ausschnitt durch 'Ziehen' der Maus bewegen (festhalten, bewegen und loslassen: Drag and Drop), um den richtigen Bildausschnitt zu finden, der den letzten Spielort zeigt. Die erspielten Boni können in dieser Spielstufe eingesetzt werden, um die Himmelsrichtung anzuzeigen (einmalig) und den Bildausschnitt zu erweitern (in mehreren Schritten). Ist der Spielort der letzten Spielstufe gefunden, kann der Spieler den Hinweisen auf dem Bildschirm folgen ...

Systemvoraussetzungen:

Das Spiel kann mit jedem Computer mit einer Internetverbindung und einem zugehörigen heute üblichen Zusatzprogramm (Flash-Plugin) gespielt werden. Die Bedienung der Spielstufen und der Steuerung erfolgt grundsätzlich mit der Maus.

Das Spiel ist nicht angelegt, in einem Stück vollständig gespielt zu werden. Der Spieler wählt zu Beginn einen Benutzernamen und ein Kennwort. Die Spielstände am Ende einer jeden Stufe werden in einer Online-Datenbank zu diesem Namen gespeichert. Dazu ist eine Verbindung ins Internet erforderlich. Sollte der Name oder das Kennwort Sonderzeichen (zum Beispiel !\$%ß?) oder Umlaute (ä ö ü) enthalten, ist es erforderlich, dass die UTF8-Codierung für Zeichensätze (internationaler Unicode) beim Internetprogramm (Browser) eingestellt ist.

Empfehlenswert ist eine schnelle Internetverbindung (zum Beispiel sog. DSL) und die Abschaltung der Speicherung von Online-Daten (meist Cache genannt oder 'zur Verwendung von Offline-Browsen').

Der gemeinnützige Verein Safer Sex Team Osnabrück, der Programmierer oder andere am Betrieb des Spiels und der Plattform beteiligte Personen haften nicht für die Nutzbarkeit oder aus der Bedienung möglicherweise entstehende Schäden.

Antworten zu möglichen Problemen:

Mein Spielstand wird nicht gespeichert, ich beginne immer an der gleichen Stelle.

Nachdem eine Spielstufe erfolgreich abgeschlossen wurde, wird das Ergebnis gespeichert. Das Spielprogramm überprüft die Anfrage zur Speicherung in einer Datenbank und zeigt dann die Option 'zur Übersicht'. Je nach Verbindungsgeschwindigkeit des Internet kann es jedoch vorkommen, dass die Daten dann noch nicht in der Datenbank abgelegt sind. Wenn das Ergebnis der Spielstufe im weißen Feld angezeigt wird, solltest Du gegebenenfalls noch ein paar Sekunden warten, bevor Du 'zur Übersicht' klickst. Ein verbreiteter Browser weist grobe Mängel in Sicherheit und Datenkonsistenz auf. Es kann vorkommen, dass die Daten im Internet und in der Datenbank richtig abgelegt werden, jedoch dieser Browser nicht darauf zugreift, sondern auf eine lokale Datei, die im sogenannten Cache-Speicher hinterlegt ist. Sollte ein Neuaufruf (oder Ab- und wieder Anmelden) keine Veränderung bewirken, einfach zunächst den Cache-Speicher löschen und eventuell 'bei jedem Zugriff auf Webseite nach Aktualisierungen suchen' aktivieren.

Die Minispiele funktionieren nicht mehr.

Wenn die Minispiele aktiv sind (also mindestens einmal erfolgreich gespielt wurden), lassen sie sich über die Bonusmünzen in der Übersicht aufrufen. Ein bekannter Browser liest jedoch bei bestimmten Einstellungen nicht die Datenverbindung aus, sondern versucht den Programmaufruf über sog. offline gespeicherte Dateien (Cache). Einfach den Cache zurücksetzen und gegebenenfalls 'bei jedem Zugriff auf Webseite nach Aktualisierungen suchen' aktivieren. Da bei 'Firefox' dieser Fehler nicht auftritt, wird serverseitig dem nicht Abhilfe geleistet, indem Cookies und Sessions programmiert werden, das ist ein Versprechen des SST.

Ich kann mich nicht mehr einloggen.

Enthält das Kennwort Sonderzeichen oder zum Beispiel Umlaute, so werden diese beim Anlegen in der Datenbank (Ersteingabe) exakt so hinterlegt, wie sie der Browser übermittelt. Wird dann der Anmeldeaufwurf an einem anderen Rechner oder mit einer anderen Zeichenkodierung gestartet, kann es sein, dass diese Zeichen nicht übereinstimmen. Die meisten Systeme sind auf 'Westlich 1252' oder 'ISO 8859-1' eingestellt. Einfach ausprobieren, wenn Ihr nicht sicher seid, wie der Rechner bei Erstanmeldung eingestellt war. Diese Einstellung ändert sonst keine Funktionen. Und: ist die Feststelltaste für Groß-/Kleinschreibung oder 'Numlock' deaktiviert?

Das Laden dauert sehr lange, ich sehe dann einen weißen oder blauen Bildschirm.

Die Spielelemente sind jeweils etwa ein Megabyte (1 MB) groß.

Es sollte stets angezeigt sein, welche Prozesse ablaufen und ob und welche Internetaktivität in Abhängigkeit von Verbindungs- und Ladegeschwindigkeit gerade ausgeführt wird. Möglicherweise läuft im Hintergrund ein anderes Programm, das die Ausführung des Spiels verlangsamt. Zum Beispiel laden einige 'Virens Scanner' erst die komplette Datei herunter, prüfen sie auf Viren und zeigen sie erst dann an. Das Spiel selbst ist so angelegt, dass der Ladevorgang dargestellt wird, um keinen leeren Bildschirm zu verursachen.