

The background is a painting of a forest. It features several tall, slender trees with textured bark in shades of brown, grey, and blue. The ground is covered in a mix of yellow and brown patches, suggesting sunlight filtering through the canopy. The overall style is impressionistic with visible brushstrokes.

Verlauf Dich Nicht

von

Heiko Klein und Julia Emmerich



Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	4
Installation.....	4
Spiel starten.....	5
Im Wald.....	5
Die Heinzelnisse.....	6
Das Buch der Weisheit.....	8
Fragen und Antworten.....	8
Begegnungen.....	10
Karteneditor.....	12
Technischer Kundendienst.....	13
Credits.....	13

Einleitung

Willkommen im Wald der Heinzelnisse. Hier kannst du deine norwegisch-deutsch Vokabelkenntnisse trainieren und den Lebensraum der Heinzelnisse kennenlernen.

Installation

Das Spiel benötigt eine aktuelle Java Version ($> =1.4$). Auf Linux und MacOS Systemen ist diese üblicherweise schon installiert. Für Microsoft Windows befindet sich eine Version auf der CD im WinJava Katalog, die man durch Doppel-Klick installiert. Für andere Betriebssysteme findet man aktuelle Java-Versionen unter <http://java.sun.com>.

Spiel starten

- Linux: Aufruf von: `java -jar verlaufdichnicht.jar`
- MacOS: Klick auf die Datei `verlaufdichnicht.jar`
- Microsoft Windows®: Doppel-Klick auf die Datei `verlaufdichnicht.jar`

Im Startbildschirm siehst du die verschiedenen Spiele die du spielen kannst. Je weiter das Spiel oben steht umso einfacher sind die Vokabeln. Wenn du mit dem Mauszeiger über die Schrift gehst, kommt eine kurze Erklärung über Thema der Vokabeln und Schwierigkeitsgrad des Karte. Wähle mit Anklicken ein Spiel aus.

Im Wald

Nachdem du ein Spiel ausgewählt und angeklickt hast, siehst du auf dem Bildschirm eine Heineznisse in einem Waldlabyrinth. Die Wege sind begrenzt durch Bäume und Flüsse. Man kann normalerweise nicht über Bäume gehen (Ausnahme siehe „Verborgene Pfade“). Flüsse können nur an den Stellen mit Brücken überquert werden. In den einfacheren Spielen gibt es meist nur einen Weg und nur kurze Irrwege. In schwierigeren Spielen kann es sehr lange Irrwege geben, die wie der richtige Weg aussehen aber dann doch nicht ans Ziel führen. Da gilt dann das Motto: Verlauf Dich Nicht!

Die Heinzelnisse



Du spielst die Heinzelnisse auf ihrem Weg durch den Wald auf der Suche nach dem „Buch der Weisheit“. Die Steuerung der Heinzelnisse geht mit den Pfeiltasten. Dabei ist es auch möglich 2 Pfeiltasten gleichzeitig zu drücken (zum Beispiel nach oben und nach rechts, dann läuft die Heinzelnisse nach schräg rechts-oben). Dies ist wichtig da du somit schneller um Kurven kommst und damit Zeit sparst. Du hast nämlich nicht unendlich Zeit um ans Ziel zu kommen. Am rechten oberen Bildschirmrand siehst du einen blau-grauen Balken. Dies ist dein Lebensbalken. Wenn er abgelaufen ist (ganz grau geworden ist) stirbt deine Heinzelnisse. Zu Beginn des Spiels ist der Lebensbalken etwa halb voll. Dies ist aber leicht unterschiedlich von Spiel zu Spiel, je nach

Schwierigkeitsgrad des Spiels. Es gibt zudem verschiedene Möglichkeiten zusätzlich Zeit zu gewinnen oder zu verlieren (siehe **Fragen und Antworten** und **Begegnungen**). Jedoch kannst du nie mehr als 60 Sekunden in deinem Lebensbalken haben.

Das Buch der Weisheit

 Ziel jedes Spiels ist es das **Buch der Weisheit** zu erreichen. Sobald du das **Buch der Weisheit** berührst gelangst du zu einem Bildschirm mit dem Resultat. Du erfährst wie viele Fragen du falsch beantwortet hast und wie die richtigen Antworten auf diese Fragen waren. Durch Klicken auf **Nochmal** kannst du das selbe Spiel nochmals spielen und durch Anklicken von **Neues Spiel** gelangst du wieder auf den Startbildschirm und kannst ein anderes Spiel auswählen.

Fragen und Antworten

Auf deinem Weg durch den Wald stößt du auf Wörter in roter und in blauer Schrift. Die roten Wörter sind die Fragen und die blauen Wörter sind die Antwortmöglichkeiten. Nur eine der Antworten ist richtig. Gehst du mit deiner Heinzelnisse durch eine richtige Frage hörst du einen Jubelschrei der Heinzelnisse und dein Lebensbalken ist 10 Sekunden länger geworden. Wenn du jedoch über eine falsche Antwort gehst, verlierst du 10 Sekunden. Wenn du mehr als einmal durch eine richtige Antwort gehst, gewinnst du nur einmal 10 Sekunden hinzu. Gehst du jedoch mehrmals durch eine falsche Antwort (oder durch beide falsche Antworten einer Frage) so werden dir jeweils 10 Sekunden abgezogen. Das gilt auch wenn du vorher schon über die richtige Antwort gegangen bist.

Umgekehrt kannst du aber eine Frage noch richtig beantworten (und damit die 10 Sekunden Zeitbonus einkassieren) wenn du nach dem Überqueren einer falschen Antwortmöglichkeit nachträglich die richtige Antwort berührst. Es ist übrigens egal ob du Antworten von rechts oder links berührst und ob die Frage rechts oder links steht.

Begegnungen

- Sonnenblume:
Sie ist ein ungefährlicher Zeitgenosse. Sie schaukelt ein wenig im Wind und tut dir weder Gutes noch Schlechtes wenn du sie berührst. 
Man sagt aber, dass sie gerne in der Nähe von **Verborgenen Pfaden** (siehe unten) steht. Wächst aber auch gut in **Gegenden ohne Verborgene Pfade**.

- Champignons:

Schmackhafte Pilze, auch für die Heinzelnisse.

Iss davon so viele du kannst wenn sie auf deinem Weg liegen. Für jeden Champignon werden dir auf deinem Lebensbalken 5 Sekunden gutgeschrieben.



- Fliegenpilz:

Schon kleine Heinzelnissekinder lernen, dass man die Finger von roten Pilzen mit weißen Punkten lassen sollte. Jeder gegessener Fliegenpilz kostet dich 5 Sekunden auf deinem Lebensbalken.



- Elch:

Die Elchart, die im Heinzelnissenwald lebt, ist recht gutmütig aber auch ziemlich träge. Sie liebt es der Heinzelnisse den Weg zu versperren. Manchmal kommst du schneller an einem



Elch vorbei wenn du ihn dazu bewegst die Richtung zu ändern. Dafür läufst du einfach gegen den Elch und er wird sich sofort umdrehen und in die andere Richtung trotten. Es ist nicht nett einen Elch am Ende eines Weges einzuklemmen, er wird sich dann an dir festbeißen.

- **Verborgene Pfade:**

Sie sehen aus wie normale Bäume des Waldes. Wenn du diese speziellen Bäume der **Verborgenen Pfade** berührst verschwinden sie und du befindest dich auf einem normal begehbaren Waldweg. Oft beginnen und enden **Verborgene Pfade** in der Nähe von Sonnenblumen.

Karteneditor

Mit dem Karteneditor kann man (in Zukunft) eigene Karten erstellen. Der Karteneditor wird wahrscheinlich ab Version VerlaufDichNicht 1.2.0. zur Verfügung stehen.

Anregungen / Probleme

Wir freuen und über Anregungen zum Spiel. Kontakt per e-Mail: Heiko.Klein@gmx.net. Auch für Probleme stehen wir gerne zur Verfügung. Bitte schicke dann auch Informationen über deinen Rechner mit: Betriebssystem, Java-Version und Rechner-Geschwindigkeit können eine große Hilfe sein..

Credits

Spielidee: Heiko Klein, Julia Emmerich

Programm: Heiko Klein

Maps und Vokabelliste: Julia Emmerich

Grafik: Heiko Klein, Julia Emmerich

Titelbild: Margitta Freyt

Sound:

- Soundtrack:
„Heinzelnisse on the Run“ von Michael Ashauer
- Soundevents aus Frozen-Bubble und Pingus