

Annas Geheimnis

Annas Geheimnis ist wirklich eins, denn nicht einmal sie selbst weiß davon.

Anna ist ein Geist, dessen Erinnerung über die Jahre ein wenig verschwommen ist. Manche würden von Anna sogar behaupten, sie sei ein klein wenig verwirrt. So irrt die Arme, an einen PDA gebunden, im Labyrinth der Geisterwelt ziellos umher, ohne genau zu wissen wer sie ist oder was sie dort tut! Sie können Anna helfen, wenn Sie Anna auf ihrem Weg durch den Ilmpark begleiten und ihre Erinnerungen wecken. Nur erinnert sich Anna nicht mehr an alle Einzelheiten, denn die Erinnerung an das Geheimnis vermischt sich mit Eindrücken aus Annas Lebzeit.

Im Laufe dieses abenteuerlichen Spieles wird Ihnen Annas Identität immer deutlicher werden. Ihnen wird ersichtlich, wo Anna entlangeführt werden will und was zu tun ist, um ihrem Geheimnis auf die Spur zu kommen. Sie werden feststellen, daß Anna etwas verlegt hat, das ihr viel bedeutet und ‚das‘ es zu finden gilt.



1. Anleitung

Anna ist ein Geist, der in einem PDA gefangen ist. Anna weiß nur, daß sie sich verlaufen hat und etwas sucht. Annas Erinnerungen kehren meist dann zurück, wenn sie Orte besucht, an denen sie schon einmal war - zu Lebzeiten als Mensch oder als (zeitloser) Geist. Manche Orte haben etwas mit ihrem Geheimnis zu tun, andere verbindet Anna mit sehr persönlichen Geschehnissen. Sie können Anna helfen, indem Sie mit Anna einen bestimmten Weg im Park zurücklegen. Dann erinnert Anna sich vielleicht bruchstückhaft an ihr Geheimnis. Nur nicht mehr an alle Einzelheiten, denn ihre Erinnerungen vermischen sich mit Erlebnissen aus ihrer Lebzeit.

Anna stellt Ihnen Rätselfragen, die Sie lösen müssen, um den richtigen Weg und drei entscheidende Hinweise zum Versteck zu finden. Hier sind sowohl Kombinationsfähigkeit, Wissen als auch Geschick gefragt! Haben Sie alle Hinweise gefunden, ist Annas Geheimnis fast gelüftet!

Dieses Spiel ist die abenteuerliche¹ Suche nach Annas Geheimnis. Ein Spieler begibt sich mit einem GPS-fähigen PDA auf die Suche nach einem ‚versteckten Objekt‘ durch den Ilmpark. Sein Weg führt ihn entlang an Statuen², die zur Lösung des Geheimnisses von Bedeutung sind, denn die Statuen bieten entscheidende Hinweise.



¹ Siehe: *adventure games*

² Mit ‚Statuen‘ meine ich auch Gebäude, Denkmäler, Höhlen, Brücken und Aussichtspunkte.

2. Spielziele

Ziel des Spieles ist es, Annas Geheimnis zu lüften und den Weg zum ‚Schatz‘ zu finden!

Unterwegs müssen Sie Annas Rätsel lösen. Dies hilft Ihnen den richtigen Weg zu finden und das Geheimnis weiter offen zu legen. Die meisten Rätsel und Aufgaben (*Quest*³) können durch genaues Umschauen im Raum⁴ gelöst werden, da sich die Antwort auf die Frage in verschlüsselter Form in der näheren Umgebung befindet. Andere Rätsel können durch Allgemeinwissen, Kombinationsfähigkeit, dem Bewegen zu einer bestimmten Position oder durch Geschick gelöst werden. Ihnen (dem Spieler) bleibt dabei größtmöglicher Handlungsfreiraum erhalten. Sie können ihren ‚eigenen‘ Weg durch das Abenteuer und den Ilmpark beschreiten. SIE entscheiden, ob Sie rechts, links, geradeaus oder zurück gehen, eine Pause machen oder eines der Museen besuchen, die auf dem Weg liegen.

Unterwegs lösen Sie Annas Rätsel! Die Rätsel bieten immer eine Auswahl von drei möglichen richtigen Antworten.

An manchen Stellen sammeln Sie virtuelle Artefakte auf, welche entscheidende Hinweise auf ‚das Geheimnis‘ liefern. Manchmal werden sie dann mit der Erfüllung eines *Quests* beauftragt.

Sind alle erforderlichen *Quests* erfolgreich abgeschlossen (also alle Rätselfragen richtig gelöst und alle virtuellen Artefakte eingesammelt) kann zumindest Anna sich denken, was ihr Geheimnis ist. Schnell eilt sie los, um es zu holen. Können sie das auch? Sie haben 75 Minuten Zeit! . Und bitte: halten Sie dabei die Parkordnung ein!



³ Mit *Quest* werden in *adventure games* ‚zu erledigende Aufgaben‘ bezeichnet. Die Erfüllung eines *Quests* zieht oft eine Belohnung nach sich, entweder in Form von Informationen oder wertvollen Gegenständen.

⁴ Gemeint sind konkrete Örtlichkeiten, an denen Sie sich als Spieler befinden.

Annas Geheimnis



Annas Geheimnis



Start



Spiel

- Spielregeln
- Menü im Park
- Technik
- Spielprinzip



Filme

- Trailer
- Dokumentation
- Musik



Texte

- ubiquitous games
- Annas Geheimnis



Impressum



Technik



GPS Informationen werden verwendet, um mediale Inhalte an bestimmten Positionen im Park bereitzustellen. Die GPS Informationen werden über ein XML-Socket an FCR MACROMEDIA FLASH übergeben.



Was heißt das Ende eines, das das
Beginn des nächsten komponiert?



William Blake
1731-1800



Lord George Byron
1788-1824



William Shakespeare
1564-1616

