



Westparker Wherigo Würfel Wettlauf



GC3E88P

Spielversion V1.9-2.3

SPIELPRINZIP UND SPIELSTART:

4W ist ein Würfelspiel, das ihr alleine oder mit mehreren Spielern gegeneinander spielen könnt. Durch die zufälligen Würfelergebnisse geht ihr allerdings getrennte Wege. Am Ende lässt sich dann der Gewinner unter euch per Punktezahl oder Spielzeit ermitteln. Das Spiel beginnt, wenn ihr euch auf dem Startplatz, im Bereich des Rosengartens des Münchner Westpark befindet. Wie bei einem normalen Brettspiel müsst ihr euch dann würfelnd, von Spielfeld zu Spielfeld, bewegen. Gewürfelt wird in diesem Fall mit einem virtuellen Würfel im Spiel. 16 Spielfelder müsst ihr dabei überwinden. Schaut euch auf dem Weg zum Startplatz die Hinweisschilder über den Westpark an. Dort befinden sich Informationen, die ihr vielleicht im Laufe des Spiels gebrauchen könnt! Ziemlich direkt am Startfeld gibt es einen großen kostenlosen Parkplatz (N48° 7.422 E11° 30.516)



WEGSTRECKE UND SPIELDAUER:

Die einfache Wegstrecke beträgt ca. 1,8 km... nur wenn ihr Pech beim Würfeln habt, kann sie sich etwas verlängern. In meinen Test war ich spätestens nach 1,5 h am Ziel (aber ich kenne auch die Antworten :-). Die Wegstrecke ist größtenteils asphaltiert, enthält aber einige Steigungen und mindestens 2 Felder (nicht das Final) sind per Kinderwagen, Fahrrad oder mit einem Rollstuhl nicht direkt befahrbar.

PERSONEN IM SPIEL:



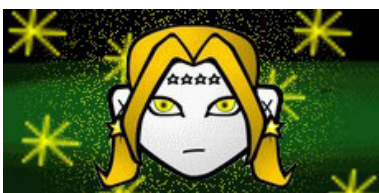
Der virtuelle **Würfel** im Spiel ist ein gewöhnlicher Würfel mit 6 Zahlen, aber Obacht... nur die Zahlen **1-3** bringen euch die entsprechende Würfelzahl an Felder voran. Bei einer **4** müsst ihr wiederholt eine Frage beantworten. Eine **5** schleudert euch ein Feld zurück und eine **6** sogar Zwei. Aber keine Angst... es stehen euch zur Not Joker zur Verfügung, um die ‚ungeliebten‘ Zahlen abzuwehren.



Die Moderation im Spiel übernimmt euer persönlicher **Showmaster Richy!** Er erklärt euch wie es weitergeht und auf was ihr achten müsst!



Auf jedem Spielfeld müsst ihr eine von mehreren möglichen Fragen beantworten, die mit der jeweiligen Umgebung des Spielfeldes zu tun haben. Die stellt euch euer **Quizmaster Thorsten**. Erst nach dem Beantworten erlaubt er euch den Würfelzug zum nächsten Feld. Aber Vorsicht... beantwortet ihr seine Frage falsch, kann euch nur ein Joker davor bewahren, dass er euch ein Feld zurück schickt!



Überall wo ihr **Sternenröschen**, die hübsche **Glücksfee** des Westparks antrefft, werdet ihr mit Jokern beschenkt. Schon am Spielstart dürft ihr euch einige bei ihr aussuchen und manchmal überrascht sie euch auf einem Feld, einfach nur um euch ein zusätzliches Geschenk zu machen. Während des Spiels wartet sie in ihrem Feenreich und wie es mit mystischen Orten so ist, kann es an verschiedenen Plätzen liegen.



Dann sollte ich euch noch **Martin** euren **Sicherheitsexperten** vorstellen. Er agiert meist irgendwo im Hintergrund, hilft euch aber sofort, wenn ihr in eine brenzlige Situation geratet und Hilfe benötigt. Zusätzlich ist es ihm möglich ein ganzes Spielfeld zu sperren, für den Fall, dass dieses, aus welchen Gründen auch immer, nicht erreichbar sein sollte.

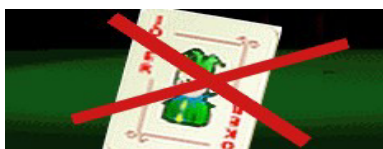
JOKER:



Wie in jedem guten Spiel stehen euch zur Hilfe diverse Joker zur Verfügung. **Martin** als Joker „**Feld sperren**“ habe ich ja bereits erwähnt. Dann gibt es noch den „**Noch mal würfeln**“ Joker der, glaube ich, selbsterklärend ist.



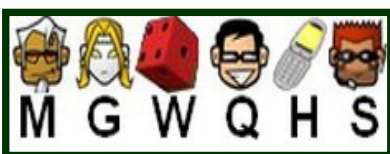
Den Joker „**Frage tauschen**“ benötigt ihr um zu verhindern, dass ihr bei einer falsch beantworteten Frage ein Feld zurückgeschickt werdet, oder eine Frage nicht beantwortet werden kann. Es lässt sich nicht gänzlich verhindern, dass immer wieder einzelne Antwortmöglichkeiten vor Ort verschwinden. Beim gleichzeitigen Einsatz von 2x „**Frage tauschen**“ Joker gilt die Frage als beantwortet und ihr dürft weiterwürfeln.



Wenn eure Joker mal ausgegangen sein sollten, könnt ihr bei eurer Glücksfee **zusätzliche Joker** erspielen. Zwei Spiele stehen euch zur Verfügung, die sie mit Freude mit euch spielt, wenn ihr sie in ihrem Feenreich aufsucht.



Da gibt es zum einen das **Zahlenspiel**. Bei diesem werden euch mehrere Würfelzahlen schnell nacheinander angezeigt, die ihr im Kopf addieren müsst. Die Anzahl der Würfelzahlen steigt dabei von Spielzug zu Spielzug ständig an (erst 2, dann 4, 6, usw.).



Dann noch das **Bildersuchspiel**. Bei dem ihr unter 6 bekannten Motiven jeweils nur 5 angezeigt bekommt und schnell herausbekommen müsst, welches fehlt. Die Antwort erfolgt über die Eingabe des Namenskürzel (Moderator, Glücksfee, Würfel, Quizmaster, Handy und Sicherheitsexperte) Auch hier steigt der Schwierigkeitsgrad ständig. Außerdem müsst ihr

mindestens das vierte Spielfeld überquert haben um es freizuschalten.

INVENTAR:



In eurem Inventar befindet sich unter anderem ein **Handy**. Mit diesem könnt ihr **Martin anrufen**. Dann kommt er sofort zu euch um zu helfen. Das Handy benötigt ihr ebenfalls wenn ihr eure **Glücksfee aufsuchen** wollt. Ruft sie an und sie öffnet euch die Pforte zu ihrem Feenreich und weist euch den Weg dorthin. Ihr könnt sie aber auch nur nach dem aktuellen Stand eurer Joker fragen.



Eine verkürzte Fassung der **Spielanleitung** könnt ihr ebenfalls im Inventar nachlesen. Um Frust durch falsche Antworten durch fehlerhafte Eingaben zu vermeiden, findet ihr in der Spielanleitung auch eine **Eingabe-Übung**, um euch mit eurem Gerät zu Hause vertraut zu machen!



Folgende **Einstellungen** stehen euch zur Verfügung:

Sound ein/aus: Wenn das Geipöse nervt oder wenn es zu Abstürzen kommt, lohnt es sich den Sound abzuschalten.

Automatisch speichern: Ich empfehle diese Einstellung aktiv zu lassen (Starteinstellung). So ist gewährleistet, dass euch bei Spielabbruch der letzte Spielstand erhalten bleibt.



Unter den **Spielinformationen** findet ihr nach Spielbeginn Wichtiges zu eurem Spielstand, wie eine Übersicht eures **aktiven Spielfelds**, den Zwischen- bzw. Endstand eurer **Spielpunkte** und **Restspielzeit** und nach Erreichen des Zielfeldes den **Freischaltcode** dieses Cartridges.

SPIELENDE:

Das Spiel ist zu Ende, wenn ihr das letzte Feld (16 = Zielfeld) betreten habt. Lasst euch überraschen, wo das sein wird. Das Spiel ist nicht zu ende, wenn die Spielzeit (2h) abgelaufen sein sollte... es gibt lediglich keine Punkte mehr für verbleibende Spielzeit.

Wenn ihr mit mehreren Spielern gestartet seid, könnt ihr hier eure Punktezahl oder Restspielzeit vergleichen und so den Gewinner untereinander ermitteln, der von den anderen Spielern zur Belohnung zu einem Bierchen eingeladen werden muss!!!

Das Spiel wäre hier an für sich zu ende. Wenn du den Cache aber ordnungsgemäß loggen willst, musst du noch die Cashedose am Final suchen. Sollte diese mal nicht erreichbar sein, genügt auch ein Fotolog vom Zielfeld unter Angaben eurer Punktezahl und Kontrollzahl!

PUNKTEWERTUNG:

Die Gesamtpunktezahl setzt sich nach Ablauf des Spiels wie folgt zusammen:

- +400 Punkte -> Spielende erreicht
- +25 Punkte -> für jeden verteidigten Dieb (hab ich dazu noch nichts geschrieben? Etwas Überraschung muss sein ☺)
- +1 Punkte -> für jede verbleibenden 10 Sekunden Spielzeit von 2 Stunden (max. 720).
- 20 Punkte -> für jeden *benutzten* Joker „Frage tauschen“
- 40 Punkte -> für jeden *benutzten* Joker „Noch mal Würfeln“
- 50 Punkte -> Joker „Feld sperren“ *benutzt*

Eure Punktezahl wird euch in eurem INVENTAR (Spielinformationen) angezeigt. Dort findet ihr ebenfalls den Freischaltcode für diesen Cartridge. Wenn ihr beim Loggen eure Punktzahl angebt, vergesst nicht die Kontrollzahl anzugeben. Ohne diese haben eure Punkte keine Gültigkeit!

SPIELETIPPS:

- Die Fragen die ich vor Ort ausgesucht habe, besitzen durch Umbaumaßnahmen und leider auch durch Vandalismus teilweise eine labile Existenz. Unter anderem dafür gibt es den Joker ‚Frage tauschen‘. Schaut aber vor eurem jeweiligen Spieltag nach einer aktuellen Spielversion des Cartridge, da ich die Fragen so gut wie möglich, aktualisieren werde.
- Schaut euch auf dem Weg zum Startplatz die Hinweisschilder über den Westpark an. Dort befinden sich Informationen, die ihr vielleicht im Laufe des Spiels gebrauchen könnt!
- Um Frust durch falsche Antworten durch fehlerhafte Eingaben im Spiel zu vermeiden, findet ihr vor Spielbeginn in der Spielanleitung eine Eingabe-Übung um euch mit eurem Gerät zu Hause vertraut zu machen.
- Die Glücksfee beschenkt euch zu Spielbeginn mit Jokern. Die holt ihr am besten gleich nach dem ersten Würfelzug ab, da sich das Feenreich gleich ums Eck zum Startfeld befindet.
- Wenn ihr schon bei der Glücksfee seid empfehle ich euch, eure Anzahl an Joker gleich mit ein paar Spielen zu erhöhen... das könnt ihr aber auch jederzeit wiederholen.
- Auch wenn euch mitten im Spielverlauf die Joker ausgehen, könnt ihr jederzeit die Glücksfee in ihrem Reich aufsuchen und euch Neue erspielen. Wenn ihr z.B eine 6 Würfelt, müsst ihr den Zug nicht ausführen, sondern könnt ihn abbrechen, die Glücksfee aufsuchen und anschließend den erknoelbten Joker einsetzen. Bei einer falsch beantworteten Frage ebenso.
- Ladet euch auch die Spielkarte herunter, die alle Spielfelder anzeigt, die euch im Spielverlauf für Zug- und Wegentscheidungen hilfreich sein kann.
- Selbst wenn ihr das Spiel durchgespielt habt und euch schon geloggt habt, lohnt es sich das Spiel mehrmals durchzuspielen, da sich durch die zufälligen Würfelzüge und größere Anzahl an Fragestellungen an den Spielfeldern immer wieder neue Spielvarianten und -situationen ergeben.

Viel Spaß bei meinem Würfel- Wherigo wünscht euch Hugo-Habicht :-)

FEHLERBEHEBUNG:

Wenn es beim Spielen zu Programmabstürzen kommt, versucht und beachtet folgendes:

- Prüft, ob ihr die für euer Gerät entsprechende Cartridgeversion herunter geladen habt (Garmin, Pocket PC...)
- Prüft ob ihr die aktuellste Cartridgeversion verwendet
- Achtet vor dem Spielstart auf volle Batterien/ Akkus
- Schaltet euer Gerät zwischen den Spielfeldern nicht aus oder in Standby
- Gebt dem Spiel bei der Bedienung Zeit. Wildes Herumdrehen kann zu Abstürzen führen. Besonders nach dem Ausführen des Würfelwurfes kann es zu Verzögerungen kommen, da an diesem Punkt der Spielstand gespeichert wird.
- Deaktiviert in den Einstellungen (unter Inventar) den Sound
- Deaktiviert in den Einstellungen die Würfelanimation, wenn es beim Würfeln zu Fehlern kommt
- Deaktiviert in den Einstellungen das automatische Speichern (letzte Möglichkeit, denn wenn das Programm dann abstürzt, ist der letzte Spielstand nicht gesichert.

FEHLER MELDEN:

Für die Weiterentwicklung des Spiels wäre ich dankbar, wenn ihr mir Fehler meldet.

Schaut bitte in euer Verzeichnis, in dem ihr das Cartridge gespeichert habt. In diesem, oder in einem Unterverzeichnis wird normal eine Logdatei abgelegt, die die Dateiendung *.gwl trägt.

Wenn ihr mir diese bei auftretenden Fehlern zusätzlich zusenden würdet, wäre mir sehr geholfen.

Zur Kontrolle was ihr mir da zusendet, könnt ihr die Datei vorher selbst in einem Texteditor betrachten.

Vergesst aber vor allem nicht, mir mitzuteilen auf welchem Gerät ihr das Cartridge gespielt habt.

FRAGEN IM SPIEL:

Es wird sich nicht verhindern lassen, dass immer wieder einzelne Fragen im Westpark verschwinden.

Bitte meldet mir es, wenn einzelne Antwortmöglichkeiten nicht mehr vorhanden sind.

Wenn ihr zudem Ideen habt für zusätzliche Fragen vor Ort... immer her damit :-)

LINKS:

Cachelisting: <http://coord.info/GC3E88P>

Wherigo Cartridge: <http://www.wherigo.com/cartridge/details.aspx?CGUID=5d947748-956c-4350-9421-8e060aeee612>