

enigma

Enigma Handbuch

für Version 0.92

Copyright © 2003, 2004, 2005, 2006 Daniel Heck (dheck@gmx.de)

Copyright © 2003, 2004, 2005, 2006 Daniel Heck

Das Kopieren und Verteilen dieser Datei, mit oder ohne Änderungen, ist gestattet, unter der Voraussetzung, dass obiger Copyright-Vermerk und dieser Abschnitt erhalten bleiben.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Über Enigma	1
1.2	Installation	1
1.3	Verbreitung von Enigma	2
2	Spielbeschreibung	3
2.1	Ein neues Spiel starten	3
2.1.1	Das Landschafts-Menü	3
2.1.2	Einstellungen	4
2.2	Spielregeln	5
2.2.1	Gewöhnliche Landschaften	5
2.2.2	Zwei-Spieler Landschaften	6
2.2.3	Meditationslandschaften	7
2.3	Steuerung	7
3	Objekte im Spiel	9
3.1	Gegenstände	9
3.1.1	Sprengstoffe	9
3.1.2	Schirme	9
3.1.3	Fähnchen	9
3.2	Steine	9
3.2.1	Totenköpfe und Ritter	9
3.2.2	Wechselsteine	10
3.2.3	Spiegel	10
3.2.4	Zaubersteine	10
3.2.5	Shogunsteine	11
3.2.6	Elektrische Steine	11
3.2.7	Puzzlesteine	11
3.2.8	Poststeine	11
4	Tipps und Tricks	13
4.1	Tipps zu ‘Enigma’	13
4.2	Hints for ‘Enigma 2’	14
5	Autoren und Danksagungen	15
5.1	Hauptentwickler	15
5.2	Special Thanks	15
5.3	Danksagungen	15
5.4	Verwendete Software	16

1 Einleitung

1.1 Über Enigma

Enigma ist eine Neu- und Weiterentwicklung des Spieleklassikers Oxyd, das unter Liebhabern als eines der originellsten und herausforderndsten Computerspiele der 90er Jahre gehandelt wird. Oxyd erschien zunächst nur auf dem Atari ST, wurde aber im Laufe der Zeit auf viele andere Plattformen portiert und in eine Serie von insgesamt vier Spielen ausgebaut: Oxyd 1, Per.Oxyd, Oxyd magnum, and Oxyd extra. Im Jahr 2002 zog sich der Oxyd-Entwickler Dongleware aus dem Spielegeschäft zurück.

Enigma ist im Wesentlichen eine Adaption von Oxyd—zwar hat es einige ganz speziellen Erweiterungen, aber insgesamt ist es dem ursprünglichen Spielprinzip sehr treu geblieben. Doch selbst dann wenn Sie Oxyd selbst nie gespielt haben, besteht eine gute Chance, dass Sie an Enigma Ihren Spaß finden werden, vorausgesetzt Sie mögen Knobeleyen und haben ein geschicktes Händchen.

Die offizielle [Homepage](#) von Enigma versucht, die wichtigsten Informationen rund um Enigma zu sammeln: hier finden Sie Bildschirmfotos, die aktuellsten Versionen, Informationen über die Weiterentwicklung von Enigma und außerdem die aktuellste Ausgabe dieses [Handbuchs](#). Die Entwickler von Enigma können jederzeit unter der Email-Adresse enigma-devel@nongnu.org erreicht werden.

Enigma ist freie Software, d.h. Sie sind ausdrücklich dazu aufgefordert, möglichst viele Kopien an Ihre Freunde zu verteilen (siehe [Abschnitt 1.3 \[Verbreitung\]](#), [Seite 2](#)). Enigma wird von einer kleinen Gruppe von Freiwilligen entwickelt, und wir alle arbeiten in unserer Freizeit. Wenn Ihnen das Spiel gefällt, würden wir uns über eine kleine Email an die oben genannte Adresse sehr freuen, sozusagen als kleine Anerkennung und Belohnung für die unzähligen Stunden, die wir in Enigma investiert haben.

1.2 Installation

Die aktuellste Version von Enigma findet sich stets auf der offiziellen [Download-Seite](#). Diese Seite stellt Pakete für die folgenden Betriebssysteme bereit:

Windows Die Windows-Version von Enigma wird in Form eines einfachen Installationsprogrammes vertrieben, das Enigma auf Ihrem Computer einrichtet. Laden Sie bitte einfach die bereitgestellte Datei auf Ihren Computer und führen Sie sie aus, um die Installation zu starten.

Unix Vorgefertigte Pakete existieren für einige verbreitete Linux-Distributionen wie SUSE, Redhat und Debian. Für andere Unix-ähnliche Betriebssysteme steht ein Paket mit dem vollständigen Quellcode bereit, das sich mit wenig Aufwand übersetzen lässt.

Mac OS X Unter OS X ist keine Installation nötig; entpacken Sie einfach die bereitgestellt `.dmg` or `.tar.gz` und kopieren Sie die enthaltene Applikation an den von Ihnen gewünschten Ort.

Die Download-Seite enthält üblicherweise detailliertere und aktuellere Informationen (allerdings nur auf Englisch). Falls Sie Probleme haben, Enigma auf Ihrem Rechner zum Laufen zu bringen, zögern Sie bitte nicht, uns unter enigma-devel@nongnu.org um Unterstützung zu bitten.

1.3 Verbreitung von Enigma

Enigma ist freie Software und darf gemäß den Bedingungen der GNU General Public License (GPL) verbreitet werden. Die englische Fassung dieser Lizenz ist jeder Kopie von Enigma beigelegt, die Datei heißt entweder ‘COPYING’ or ‘COPYING.txt’. Für den Fall, dass Sie Enigma lediglich *spielen* wollen, müssen Sie die Lizenz eigentlich nicht studieren (Sie hätten es ja vermutlich ohnehin nicht getan). Für Sie besagt die Lizenz im Wesentlichen: Spielen Sie Enigma so viel Sie wollen, so lange Sie wollen und geben Sie auf jeden Fall allen Ihren Freunden eine Kopie!

Falls Sie dagegen Änderungen an Enigma vornehmen oder an der weiteren Entwicklung teilnehmen möchten, nehmen Sie sich bitte die Zeit, die Lizenz durchzulesen. Die GPL gewährleistet, dass Enigma auch in Zukunft freie Software bleiben wird und ohne zusätzliche Einschränkungen benutzt und verbreitet werden kann. Insbesondere müssen Derivate von Enigma unter sehr ähnlichen Lizenzbedingungen wie Enigma selbst verfügbar gemacht werden.

Die beiden vorstehenden Absätze sind kein Ersatz für die eigentliche Lizenz, lediglich eine Umschreibung ihrer Grundintention. Für Details konsultieren Sie bitte den originalen Lizenztext oder fragen Sie auf der Enigma-Mailingliste.

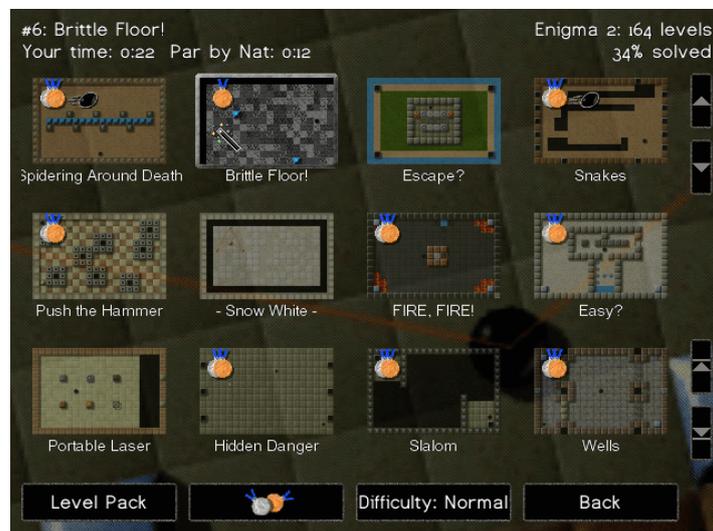
2 Spielbeschreibung

2.1 Ein neues Spiel starten

Enigma präsentiert sich nach dem Starten mit einem kleinen Hauptmenü, von dem aus Sie ein neues Spiel starten, einige Einstellungen ändern oder das Spiel wieder verlassen können, sobald Sie genug haben. Die folgenden Abschnitte werden Ihnen einen kurzen Überblick über das Landschafts-Menü und das Options-Menü geben, in der Hoffnung, dass sich der Rest von selbst erschließt.

2.1.1 Das Landschafts-Menü

Wenn Sie im Hauptmenü den Eintrag “Neues Spiel” anwählen landen Sie im Landschafts-Menü, das ungefähr folgendermaßen aussieht:



Der Bildschirm ist in drei Bereiche unterteilt: der obere Bereich enthält Informationen über die gerade angewählte Landschaft und das aktuelle Landschafts-Paket, der mittlere Bereich enthält eine Übersicht über alle verfügbaren Landschaften, und am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Leiste mit Aktionsknöpfen.

Durch die Landschafts-Übersicht können Sie mithilfe der kleinen Pfeil-Knöpfe am rechten Rand oder mit den Pfeiltasten auf der Tastatur navigieren. Um ein neues Spiel zu starten, klicken Sie einfach auf das gewünschte Vorschaubildchen oder Sie drücken die Eingabetaste, um die momentan ausgewählte Landschaft zu starten.

In der Übersicht werden die bereits gelösten Landschaften mit einer kleinen Medaille in der oberen linken Ecke des Vorschaubildes markiert (eine Silbermedaille, falls Sie die Landschaft im einfachen Spielmodus gelöst haben, eine Goldmedaille ansonsten). Sie können direkt zur nächsten ungelösten Landschaft springen, indem Sie entweder die **(F5)**-Taste oder den Knopf mit den beiden Medaillen am untern Bildschirmrand drücken.

Eine Landschaft ist möglicherweise außerdem mit einem kleinen roten Dreieck mit Ausrufezeichen markiert: das Symbol signalisiert, dass die Landschaft aktualisiert wurde, seit Sie sie zuletzt gelöst haben.

Im Landschafts-Menü können folgende Tastaturkürzeln verwendet werden:

(ESC) Rückkehr zum Hauptmenü

(F1) Hilfe

(F5) Zur nächsten ungelösten Landschaft

Pfeiltasten

Auswahl einer Landschaft

(Eingabe) Ausgewählte Landschaft spielen

(Leertaste) Nächstes Landschaftspaket

(Backspace) Voriges Landschaftspaket

Enigma enthält viele Landschaften. Viele, viele Landschaften sogar. Um ein bisschen Ordnung zu bewahren wurden sie daher in einen Satz von “Landschafts-Paketen” unterteilt:

- Tutorial
- Enigma
- Enigma 2
- Oxyds
- Esprit
- Sokoban

Um das Landschaftspaket zu wechseln können Sie entweder die Leertaste und die “Levelpaket”-Knopf, um in ein Auswahlmenü zu gelangen.

2.1.2 Einstellungen

Das Optionsmenü ermöglicht es Ihnen, Enigma an Ihre Vorlieben anzupassen.

Sprache Wählen Sie hier die Sprache, in der die Nachrichten in den Menüs dargestellt werden. Texte im Spiel werden leider bisher noch nicht übersetzt.

Vollbild Schaltet zwischen Vollbild- und Fensterdarstellung um. Sie können dazu auch das Tastenkürzel **Alt**-(**Eingabe**) verwenden, auch dann, wenn Sie sich nicht im Optionsmenü befinden. *Hinweis:* Auf einigen System wird diese Einstellung erst dann übernommen, wenn Sie ins Hauptmenü zurückkehren.

Grafikmodus

Benutzen Sie diesen Knopf um die Bildschirmauflösung zu wählen, die Enigma für die Darstellung verwendet. Diese Einstellung wird erst übernommen wenn Sie ins Hauptmenü zurückkehren.

Gamma-Korrektur

Regeln Sie hier falls nötig die Helligkeit der Bildschirmdarstellung.

Maustempo

Stellen Sie hier ein, wie schnell Ihre Kugel beschleunigen soll wenn Sie die Maus bewegen. Während des Spiels können Sie dazu die linke/rechte Pfeiltaste verwenden.

Nur ungelöste Level

Ist diese Option aktiv, überspringt Enigma automatisch alle Landschaften, die Sie bereits gelöst haben.

Rekordjagd

Setzen Sie diese Option auf “Ja” wenn Sie auf Rekordjagd sind und vor allem spielen, um die bestehenden Bestzeiten zu unterbieten. In diesem Modus wird die momentane Landschaft automatisch neu gestartet, sobald Sie die momentane Bestzeit überschritten haben.

Effekt-lautstärke

Regeln Sie hier die Lautstärke von Klangeffekten im Spiel.

Sound Schema

(Für Oxyd-Kenner.) Mit diesem Knopf können Sie das Klangschemata wechseln, das Enigma während des Spiels verwendet. Nach Installation der Oxyd-Daten können Sie hier die originalen Soundeffekte einschalten.

Musik-Lautstärke

Regeln Sie hier die Lautstärke der Hintergrundmusik im Menü.

Stereo Erlaubt das Umschalten zwischen Links-Rechts-Stereo, Rechts-Links-Stereo und Mono-Klang.

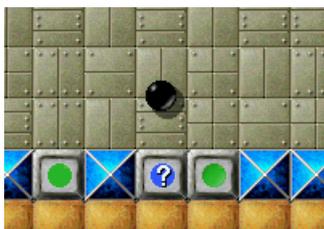
2.2 Spielregeln

2.2.1 Gewöhnliche Landschaften

Die grundlegende Idee hinter Enigma ist recht einfach: in dem meisten Landschaften steuern Sie eine kleine schwarze Kugel, und Ihr Ziel ist es, identische Paare sogenannter *Oxyd-Steine* zu finden und zu öffnen. Geschlossene Oxyd-Steine sehen folgendermaßen aus (es gibt insgesamt vier äußerlich verschiedene Varianten, die sich aber alle gleich verhalten):



Berühren Sie einen Oxyd-Stein mit Ihrer Kugel, dann öffnet er sich und zeigt ein blinkendes farbiges Symbol. Je zwei Oxyd-Steine in jeder Landschaft tragen dasselbe Symbol. Diese Paare gilt finden und direkt hintereinander zu berühren, damit sie permanent geöffnet bleiben—stimmen die Symbole nicht überein, schließt sich der erste Oxyd-Stein wieder. Eine Landschaft gilt als gelöst, sobald Sie alle Paare von Oxyd-Steinen gefunden und geöffnet haben. In der folgenden Abbildung sehen Sie ein Paar von grünen Oxyd-Steinen, das bereits geöffnet wurde. Das Fragezeichen im blauen Oxyd-Stein signalisiert, dass das zweite blaue Symbol noch irgendwo versteckt ist.



Übrigens: falls Sie es noch nicht getan haben, ist jetzt ein guter Zeitpunkt, Enigma einmal zu starten und die ersten paar Landschaften auszuprobieren!

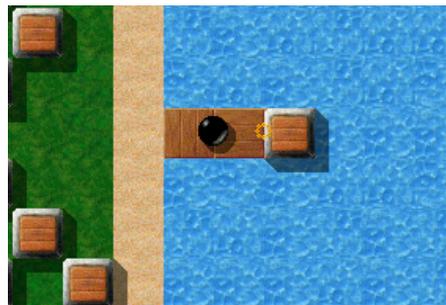
Sie können auf dem Boden liegende Objekte aufsammeln, indem Sie einfach darüber rollen. Das Inventar am unteren Rand des Bildschirms zeigt alle Gegenstände an, die sich gerade in Ihrem Besitz befinden. Zu Beginn des Spiels sind Sie lediglich mit zwei Ersatzkugeln ausgerüstet. Die folgende Abbildung zeigt ein Inventar, das bereits eine Schaufel, ein Stück Papier, zwei Stangen Dynamit, Ihre Ersatzleben und einen Regenschirm enthält:



Das Objekt, das sich ganz links im Inventar befindet, kann durch Drücken der linken Maustaste benutzt werden: damit legen Sie es entweder auf dem Boden ab oder Sie aktivieren das Objekt. Dynamit beginnt beispielsweise zu brennen, wenn Sie es ablegen, und Sprungfedern bewirken, dass Ihre Kugel in die Luft hüpfet. Mit der rechten Maustaste oder dem Mausrad können Sie die Einträge im Inventar umordnen.

Möchten Sie einmal (aus welchem Grund auch immer) keine Objekte einsammeln, halten Sie einfach eine der Maustasten gedrückt, während Sie die Kugel bewegen. In einigen Situationen werden Sie das vielleicht hilfreich finden.

Viele Steine lassen sich verschieben wenn man sie nur kräftig genug anschubst. Einer der nützlichsten beweglichen Steine ist der Holzstein, der etwa dazu verwendet werden kann, Brücken über Wasser und Abgründe zu errichten. Das folgende Bild zeigt, wie man eine Brücke baut, indem man Holzsteine ins Wasser hineinschiebt:



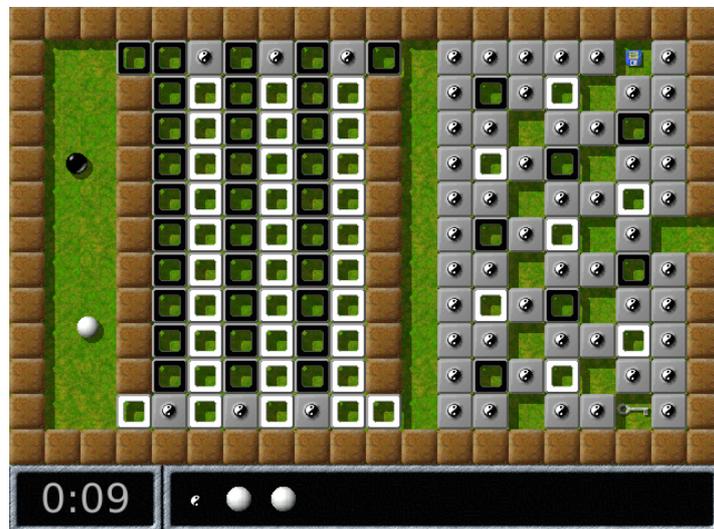
Häufig interagieren Spielobjekte auf überraschende Weise: Gegenstände, die auf dem Boden liegen können beispielsweise mit Laserstrahlen oder beweglichen Steinen transformiert werden. Und viele Steine verhalten sich bei Berührung anders als normal wenn Sie bestimmte Gegenstände im ersten Eintrag Ihres Inventars haben (der Zauberstab ist der berühmteste Vertreter dieser Gattung).

Eine letzte Bemerkung: Fühlen Sie sich nicht gleich entmutigt durch die scheinbare Komplexität des Spiels—die genaue Verhaltensweise der meisten Objekte wird im Laufe der Zeit klar werden. Einige der merkwürdigeren Objekte werden außerdem in [Kapitel 3 \[Spielobjekte\]](#), [Seite 9](#) näher vorgestellt..

2.2.2 Zwei-Spieler Landschaften

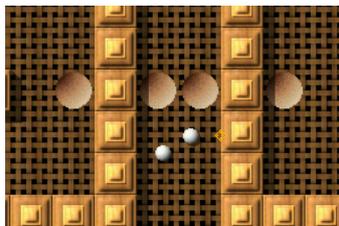
Zunächst eine schlechte Nachricht: bislang unterstützt Enigma noch keine Spiele lokale Netzwerke oder das Internet. In dieser Hinsicht sind also Zwei-Spieler Landschaften in Wirklichkeit Ein-Spieler Landschaften, in denen Sie zwischen zwei Kugeln hin- und herschalten können: die schwarze Kugel kennen Sie bereits, und eine zusätzliche weiße Kugel.

Zwei-Spieler Landschaften können Sie an dem kleinen Yin-Yang Symbol in Ihrem Inventar erkennen. Wenn Sie dieses Objekt aktivieren können Sie die Mauskontrolle auf die weiße bzw. wieder zurück auf die schwarze Kugel legen.



2.2.3 Meditationslandschaften

Die sogenannten Meditationslandschaften unterscheiden sich im Spielprinzip deutlich von gewöhnlichen Landschaften: hier besteht Ihre Aufgabe nicht darin, passende Paare von Oxyd-Steinen zu finden, sondern darin, eine Anzahl kleiner weißer Kugeln in Vertiefungen im Boden zu befördern. Die Landschaft gilt als gelöst, sobald alle Kugeln in je einer Mulde liegen und sich nicht mehr bewegen.



Aber seien Sie vorsichtig: Alle Kugeln bewegen sich gleichzeitig und eine ruckartige Mausbewegung kann einige der Kugeln wieder aus Ihren Vertiefungen herausschubsen. Meditationslandschaften erfordern gewöhnlich ein sehr ruhiges Händchen und eine ordentliche Portion Geduld (sie heiß nicht umsonst Meditationslandschaften!).

2.3 Steuerung

Folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Tastenbelegung im Spiel. Sie müssen sich diese Liste nicht einprägen—sie kann während des Spiels jederzeit mit der **(F1)**-Taste abgerufen werden.

Linke Maustaste

Benutze den ersten Gegenstand im Inventar

Rechte Maustaste / Mausrad

Sortiere die Gegenstände im Inventar um

(ESC) Zeige das Spielmenü

(F1) Zeige den Hilfebildschirm

- F3 Zerstöre die momentane Kugel
- Umschalt + F3
Starte die Landschaft von Neuem
- F4 Gehe zur nächsten Landschaft
- F5 Gehe zur nächsten ungelösten Landschaft
- F10 Erzeuge ein Bildschirmfoto
- Pfeil links Verringere Mausgeschwindigkeit
- Pfeil rechts Erhöhe Mausgeschwindigkeit
- Alt - RET Zwischen Vollbild- und Fensterdarstellung umschalten (funktioniert nicht auf allen Systemen, notfalls kann das Einstellungsmenü verwendet werden)
- Alt - X Kehre zurück zum Landschaftsmenü

3 Objekte im Spiel

In diesem Kapitel bekommen Sie einige der wichtigsten und am häufigsten anzutreffenden Spielelemente vorgestellt. Enigma enthält insgesamt mehrere Hundert verschiedene Objekttypen, von denen die meisten allerdings lediglich Dekorationszwecken dienen.

3.1 Gegenstände

3.1.1 Sprengstoffe



In Enigma werden Sie im Laufe der Zeit über drei verschiedene Arten von Sprengstoff stolpern. Am harmlosesten ist die Dynamitstange, mit der Sie zwar nur geringen direkten Schaden anrichten können, die sich aber hervorragend als Zünder für naheliegende Bomben eignen.

Schwarze Bomben haben genügend Sprengladung, um tiefe Löcher in die meisten Bodentypen zu reißen und etwaige anliegende Gegenstände zu zerstören. Für die meisten Zerstörungsarbeiten sind sie daher das Mittel der Wahl. Weiße Bomben haben die kombinierte Sprengladung von fünf schwarzen Bomben—bringen Sie ihr Kugel auf sichere Distanz wenn Sie eine von ihnen brennen sehen!

3.1.2 Schirme



Benutzen Sie Schirme, um ihre Kugel für kurze Zeit (10 Sekunden um genau zu sein) unverwundbar zu machen. Solange wie ein Schirm aktiv ist, wird ein weißer blinkender Ring um Ihre Kugel herum angezeigt. Sobald der Halo anfängt zu flackern ist Eile angesagt: Ihnen bleiben dann nur noch 3 Sekunden, um Ihr Kugel in sicheres Terrain zu manevrieren.

3.1.3 Fähnchen



Fahnen sind insbesondere auf langen und gefährlichen Reisen hilfreiche Begleiter. Wenn Ihre Kugel unterwegs zu Bruch geht, können Sie die Landschaft dort fortsetzen, wo Sie zuletzt ein Fähnchen abgelegt haben, und müssen nicht noch einmal ganz am Anfang starten. Es existieren zwei verschiedene Fahnen: eine schwarze und eine weiße, die jeweils die Startposition der schwarzen oder weißen Kugel festlegen.

3.2 Steine

3.2.1 Totenköpfe und Ritter



Um zwei Steinarten sollten Sie auf jeden Fall einen möglichst großen Bogen schlagen, zumindest solange Sie keinen Schirm haben, um Ihr kostbare Kugel zu schützen.

Der *Totenkopfstein* ist genauso ungesund wie er aussieht; schon die erste Berührung ist tödlich. Im Ernst, wir haben Sie gewarnt. Vom Totenkopfstein gibt es auch noch eine besonders hinterhältige unsichtbare Variante, also stecken Sie auf jeden Fall Ihre Zauberbrille ein.

Der *schwarze Ritter* bewacht oftmals wichtige Durchgänge, und gewöhnlich hat er kein gesteigertes Interesse, sie passieren zu lassen. Bringen Sie ein gutes Argument mit, mit dem sie ihn “überzeugen” können.

3.2.2 Wechselsteine



Wechselsteine bewegen sich nicht einfach auf das nächstgelegene Feld wenn sie geschoben werden. Stattdessen tauschen sie ihren Platz mit demjenigen Stein, in den sie hineingeschoben werden. Auf ein leeres Feld kann so ein Stein gar nicht geschoben werden—die einzige Möglichkeit, ihn von A nach B zu befördern ist also, ihn wiederholt mit “normalen” Steinchen zu vertauschen.

3.2.3 Spiegel



Laserstrahlen können mithilfe der verschiedenen Spiegel umgelenkt oder aufgespalten werden. Es gibt in Enigma zwei grundsätzliche Typen von Spiegeln: planare Spiegel und dreieckige Spiegel. Ein planarer Spiegel verhält sich so, wie man es erwartet: ein auftreffender Laserstrahl wird reflektiert wenn er senkrecht zum Spiegel steht und er wird nach links oder recht abgelenkt wenn er den Spiegel in einem Winkel von 45 Grad trifft.

Dreieckige Spiegel sind etwas kniffliger: seien drei Seitenflächen verhalten sich wie gewöhnliche Spiegel, indem sie einen eintreffenden Lichtstrahl entweder zurückwerfen oder umlenken. Fällt ein Strahl allerdings auf die Spitze des Dreiecks, teilt er sich *zwei* Strahlen auf, die den Spiegel in entgegengesetzter Richtung verlassen.

Beide Spiegeltypen gibt es außerdem in halbtransparenter und verschiebbarer Variante. Halbtransparente Spiegel lenken einen einkommenden Strahl zur Hälfte um, lassen die andere Hälfte allerdings unverändert passieren. Verschiebbare Spiegel sind auf einem hellgrauen Stein befestigt, unbewegliche auf einem dunkelgrauen Stein.

Die Ausrichtung eines Spiegels kann geändert werden, indem man ihn leicht mit einer Kugel berührt. Aber passen Sie auf bei Spiegeln, die bereits im Strahlengang eines Lasers stehen: eine unbedachte Änderung kann Sie schnell das Leben einer Kugel kosten. . .

3.2.4 Zaubersteine



Zaubersteine sind ein Überbleibsel aus den alten Oxyd-Spielen, wo sie als eine Art Kopierschutz fungierten. In Enigma werden Sie diesen Steinen nur selten über den Weg laufen, und ein kräftiger Stoß mit der Kugel reicht, um sie verschwinden zu lassen.

3.2.5 Shogunsteine



In einigen Landschaften werden Ihnen blinkende blaue Punkte auf dem Boden begegnen. Diese können mit der richtigen Kombination von *Shogunsteinen* aktiviert werden, wobei sie dann üblicherweise etwas Sinnvolles tun und z.B. Tür öffnen oder einen Laser ein- oder ausschalten

Ein kleiner blinkender Punkt wird aktiviert, indem man einen Shogunstein mit einem kleinen Loch auf den Punkt schiebt. Um die größeren Punkte zu aktivieren benötigen Sie mehrere Shogunsteine, die Sie passend stapeln müssen. Um etwa einen mittelgroßen Punkt zu aktivieren müssen Sie erst einen Shogunstein mit mittelgroßem Loch auf den Punkt schieben und dann noch einen Shogunstein mit kleinem Loch in den größeren hineinschieben. Bei großen blinkenden Punkten verhält es sich entsprechend.

3.2.6 Elektrische Steine

Elektrische Steine können verwendet werden, um eine elektrische Ladung auf eine Ihrer Kugeln oder ein beliebiges anderes bewegliches Objekt zu übertragen. Objekte können entweder eine positive oder eine negative Ladung tragen, oder aber überhaupt keine Ladung, was der Normalzustand ist. Elektrische geladene Objekte verhalten sich wie ungeladene Objekte, solange kein anderes geladenes Objekt in der Nähe ist. Treffen allerdings zwei geladene Objekte aufeinander dann stoßen sie sich entweder ab oder sie ziehen sich an, je nachdem, ob sie die gleiche oder unterschiedliche Ladungen tragen.

Glücklicherweise muß man kein Physiker sein, um diese Form der elektrischen Ladung zu verstehen, die Effekte sind meistens mehr als offensichtlich!

3.2.7 Puzzlesteine

Puzzlesteine verdanken ihren Namen der Tatsache, dass einzelne Steine dieser Gattung zusammengesteckt werden können wie die Teile eines Puzzles. Puzzlesteine haben an einigen oder allen ihrer vier Seiten Anschlüsse mit denen sie an benachbarte Puzzlesteine andocken können. Sobald Puzzlesteine auf diese Weise zusammengefügt sind, bewegen sie sich zusammen als ein großer Puzzlestein. Diese großen Blöcke können Sie z.B. verwenden, um sichere Wege über Abgründe oder Wasser zu konstruieren.

Puzzlesteine ändern ihr Verhalten wenn man sie mit einem Zauberstab berührt. Ist der berührte Puzzlestein vollständig verbunden, besitzt er also keine offenen Anschlüsse mehr, beginnt er augenblicklich zu explodieren, Stein für Stein. Existieren noch offene Anschlüsse, verschiebt die Berührung mit dem Zauberstab alle Steine innerhalb einer Zeile oder Spalte des Puzzlesteins um eine Stelle. Am besten, Sie probieren das einfach mal aus.

Berichten zufolge existiert noch eine seltene Abart des gewöhnlichen Puzzlesteins. Man findet ihre Vertreter hauptsächlich in den Landschaften von Oxyd 1 an, und man erkennt sie daran, dass sie orangefarbene und nicht blaue Verbindungsrohre besitzen. Diese Puzzlesteine lassen sich nicht verschieben und man muss keinen Zauberstab benutzen, um Zeilen und Spalten umzuordnen oder die Steine zum explodieren zu bringen.

3.2.8 Poststeine



Poststeine dienen dazu, Gegenstände aus Ihrem Inventar an einen anderen Ort in der Landschaft zu transportieren. Wenn Sie einen Poststein berühren, wird der erste Gegenstand aus

Ihrem Inventar entfernt und an das Ende des Rohrsystems transportiert, das an den Poststein angeschlossen ist. In den meisten Fällen müssen Sie dieses Rohrsystem erst einmal selbst zusammenbauen, etwa indem Sie die einzelnen Stücke des Rohres nacheinander “verschicken”.

Vorsicht: Poststeine funktionieren nicht mehr, sobald bereits ein Gegenstand am Ende des Rohres liegt. Wenn man nicht aufpasst, kann es leicht passieren, dass man irrtümlich ein falsches Objekt verschickt, das danach den Postweg versperrt!

4 Tipps und Tricks

Dieses Kapitel enthält Tipps für einige der etwas schwierigeren Landschaften in Enigma. Lesen Sie diese Hinweise bitte nur dann, wenn Sie wirklich verzweifelt sind und nicht mehr weiter wissen. Einige Landschaften sind absichtlich schwer und selbst Enigma-Veteranen benötigen Stunden um sie zu knacken. Einige Landschaften lassen sich im einfachen Spielmodus (siehe [Abschnitt 2.1.2 \[Einstellungen\]](#), Seite 4) leichter lösen.

4.1 Tipps zu ‘Enigma’

#3: Pharaohs’ Tombs

Nehmen Sie nicht das Papyrus.

#5: Sokoban Revival

Erinnern Sie sich? Die erste Lagerhalle im originalen Sokoban sah genauso aus... So schwierig kann es also nicht sein!

#9: Floppy Swapping

Erstens, suchen Sie zunächst die beiden Disketten und den Zauberstab, Sie werden sie benötigen. Zweitens, tragen Sie diese drei Objekte immer bei sich. Drittens, einige Steine sehen identisch aus, sind es aber nicht.

#14: Lasers 101

Schieben Sie zwei der Spiegel an den oberen und einen an den unteren Rand. Wenn Sie die Spiel geeignet verschieben und sorgfältig zielen, können Sie alle Oxyd-Steine mit dem Laser erreichen.

#15: The Grim Reaper

Haben Sie schon einmal daran gedacht, Ihre Maus zumzudrehen???

#16: Knock Knock

Hören und sehen Sie genau hin.

#22: Way to Go

Einer der blauen Punkte verhält sich anders als die anderen. Nutzen Sie das aus!

#29: Push Your Way

Suchen Sie zunächst den Zauberstab!

#30: Meditation

Richten Sie die Kugeln horizontal aus.

#32: Space Pirates

Diese Landschaft ist knifflig. Zünden Sie eine Bombe in der Nähe der Holzsteine.

#37: Twelve doors

Sie haben alle Türen geöffnet und kommen immer noch nicht durch? Sie scheinen etwas übersehen zu haben!

#48: Tricks and Traps

Sie kommen nicht aus dem ersten Raum? Richten Sie Ihre Aufmerksamkeit zunächst auf den kleinen blinkenden Punkt. Sie finden den letzten Oxyd-Stein nicht? Aktivieren Sie drei große blinkende Punkte im ersten Bild und den kleinen im dritten.

#56: Hidden Treasure

Stellen Sie sicher, dass Sie immer in den Raum mit dem Bodenschalter haben. Suchen Sie dann nach dem zweiten Bildschirm mit dem “versteckten Schatz”.

#71: Light Switches

Blockieren Sie die Laser wenn Sie nicht schnell genug sind.

#81: Flood Gates

Das vorsichtige Überfluten von Gebieten kann hilfreich sein. Legen Sie auf jeden Fall den untern Schalter im ersten Raum um.

#96: Where Am I?

Nutzen Sie die Holzsteine falls Sie den Überblick verlieren.

#110: Draggers

Zugegeben, die Landschaft ist böseartig. Ein Steinsamen ist in der Nähe der Startposition versteckt.

#113: Robbery

Dringen Sie durch brüchige Bodenplatten in die Bank ein.

#115: Laser Magic

Es ist an der Zeit, einige Grundlagen über Objekt-Transformationen zu lernen. Experimentieren Sie!

#135: Control Panel

Die Nachricht im linken Raum erklärt, wie Sie die Steine auf der ersten Schalterreihe platzieren müssen. Danach folgen Sie einfach den im linken Raum angegebenen Farbcodes.

4.2 Hints for ‘Enigma 2’

#12: Easy?

Schieben Sie den ersten Shogunstein in die obere linke Ecke und den zweiten in das Feld *über* dem am weitesten rechts gelegenen Punkt.

#16: Wells

Haben Sie Angst vor dem Tod?

#33: Welcome to the Machine

Die Nachricht in der oberen rechten Ecke enthält einen wichtigen Tipp.

#34: Use the PIN

... oder greifen Sie zur Enzyklopädie Ihrer Wahl, falls Sie die Nummer vergessen haben.

#62: TNT Shortage?

Mit einem Hammer geht's leichter!

#68: What's the Problem?

Falsche Fährten überall... es ist eine Meditationslandschaft.

5 Autoren und Danksagungen

5.1 Hauptentwickler

Siegfried Fennig

Landschaftsdesign, Grafik

Martin Hawlisch

Landschaftsdesign, Grafik, Programmierung

Daniel Heck

Hauptentwickler, Grafik, Dokumentation

Petr Machata

Landschaftsdesign, Programmierung

Nat Pryce Landschaftsdesign**Jacob Scott**

Landschaftsdesign

Sven Siggelkow

Landschaftsdesign und besondere Oxyd-Expertise

Ralf Westram

Programmierung, Landschaftsdesign

5.2 Special Thanks

Johannes Fortmann

Mac OS X Portierung, Programmierunterstützung, Grafik

Dustin Norlander

Designer der Schriftart “Dustismo”

Jeremy Sawicki

Entschlüsselung des Oxyd-Dateiformats, Oxydlib

Erich Schubert

Debian/Ubuntu-Pakete

Meinolf Schneider

Ursprüngliche Spielidee—*Vielen Dank!*

Andrew “Necros” Sega

Menü-Musik (*Pentagonal Dreams*)

David W. Skinner

Viele Sokoban-Landschaften von <http://users.bentonrea.com/~sasquatch/sokoban> ■

5.3 Danksagungen

Für verschiedene kleiner Beiträge danken wir:

- Samuel Elas Martinez lvarez (Spanische Übersetzung)
- Stephanie Fabian (Wertvolle Fehlerberichte)
- Edwin Groothuis (FreeBSD Portierung)
- Immanuel Herrmann (Landschaftsdesign)
- Samuele Kaplun (Italienische Übersetzung)

- Manuel Knig (Landschaftsdesign, Fehlerberichte)
- Jens-Christian Korth (Landschaftsdesign)
- Edward Leuf (Fehlerberichte)
- Ingo van Lil (Fehlerberichte)
- Frank van der Loo (Niederländische Übersetzung)
- Achim Settelmeier (RPM specfile)
- Jon Sneyers (Landschaftsdesign)
- Peter Santo (Landschaftsdesign)
- Andrzej Szombierski (Landschaftsdesign)
- Michael Terry (.desktop file)
- Ray Wick (Landschaftsdesign)
- Joe Wreschnig (Manual page für Unix)

5.4 Verwendete Software

SDL <http://www.libsdl.org/>

SDL_image
http://www.libsdl.org/SDL_image

SDL_mixer
http://www.libsdl.org/SDL_mixer

Lua <http://www.lua.org>

Oxydlib <http://www.sawicki.us/oxyd>

tolua <http://www.tecgraf.puc-rio.br/~celes/tolua>

zipios <http://zipios.sourceforge.net>