



Randomazer ist ein Action Puzzler der schnelles Denken und noch schnellere Finger benötigt. Hier findest du die wichtigsten Symbole.

1. Die wichtigsten Action Buttons

Der Balldozer



Verwende die Balldozer, um Mauern einzureißen. Klick auf die Mitte eines Feldes im Level und alle vier Wände rund um das Feld fallen.

Balldozers können auf dem Spielfeld gesammelt werden oder zu Beginn eines Levels verfügbar sein.

Aber Vorsicht: Einige Wände sind unzerstörbar!

Der Geisterturm



Musst du mal mit dem Kopf durch die Wand? Werde zum Geist! Platziere den Geisterturm neben einer Wand und deine Murmel gleitet durch sich hindurch! Es ist wie Magie!

Geistertürme können auf dem Spielfeld gesammelt werden oder zu Beginn eines Levels verfügbar sein.

Speedup



Wird die Zeit knapp? Wenn alle Pfeile gesetzt sind, kannst du die Murmeln schneller rollen zu lassen, um das Zeitlimit einzuhalten.

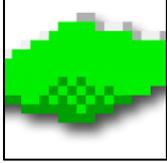
Einmal gedrückt, gibt es kein Zurück mehr! Du bekommst zusätzliche Punkte, wenn du das Speedup nicht verwendest.

Aufgeben



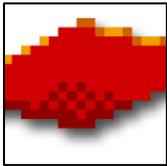
Es macht keinen Sinn mehr, weiter zu kämpfen? Du kannst dich ergeben und es erneut versuchen! Du müsst diese Taste zweimal drücken.

2. Die wichtigsten Felder



Das Ziel

In das grüne Ziel kannst du alle Murmeln leiten.



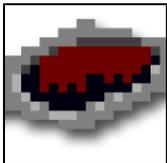
Farbspezifische Ziele

Wenn ein Ziel in Rot, Blau oder Gelb leuchtet, sammelt es nur Murmeln dieser Farbe.



Farbwechsler

Ein Farbwechsler kann helfen, die gewünschte Farbe zu erhalten.



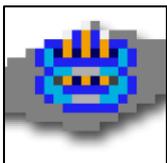
Loch

Einige Ebenen werden nicht ordnungsgemäß gewartet und haben Löcher im Boden. Das ist kein Golf-Spiel! Vermeide sie!



Geisterturm

Rolle über dieses Feld und die angrenzende Wand ist keine Barriere mehr. Es ist wie Magie!



Teleporter

Dieses Portal bringt dich an einen anderen Ort und zu einer anderen Zeit... ok... nein, nur an einen anderen Ort, die Zeit bleibt gleich. Es gibt Einweg- und Zweiweg-Teleporter.



Zeitbonus

Rolle über diese schöne Uhr, um zusätzliche Spielzeit zu gewinnen.



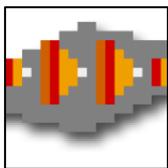
Bonus Balldozer

Wenn du das aufnimmst, bekommst du einen zusätzlichen Balldozer.



Bonus Geisterturm

Und dieser Bonus gibt dir einen zusätzlichen Geisterturm, den du auf dem Level platzieren kannst.



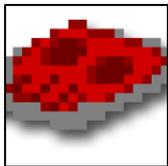
Murmel Speedup

Wenn deine Murmel den Speedup aufnimmt, wird sie die schnellste im Spiel!
Ob es dir gefällt oder nicht!



Crashmode

Eine Murmel, die das aufnimmt, wird für jede andere Murmel tödlich!



Chaos!

Ok ... das ist schlecht ... dein Labyrinth wird sich zufällig ändern! Viel Glück!

Mehr?

Finde mehr Symbole und Extras während des Spiels. Wie Laufbänder, Schalter, Farbtore und anderes.

3. Steuerungs Optionen

Randomazer verfügt über mehrere Spielmodi und verschiedene Möglichkeiten, diese zu steuern. Wähle deine bevorzugte Steuerungsoption! Diese Infos sind wichtig, um das letzte aus dem Spiel heraus zu holen!

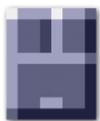
Für alle Optionen: Klicke und halte die rechte Maustaste gedrückt, um dir einen Überblick über das Labyrinth zu verschaffen.

Maus + Tastatur



Die Maus ist die grundlegende Steuermethode, für das Menü und den „Führe die Murmel“-Spielmodus.

Spielmodus „Führe die Murmel“



Klicke und halte die linke Maustaste über einen Kreuzungspunkt im Labyrinth, und „ziehe“ einen Wegweiser Pfeil in die gewünschte Richtung. Die Pfeile können nur in den verfügbaren Richtungen platziert werden. Klicke und ziehe erneut in dieselbe Richtung um den Pfeil zu löschen. Durch einen einfachen Klick dreht sich der Pfeil.

- Du kannst auch den Cursor oder den Nummernblock 1-7-9-3 verwenden, um den Pfeil zu setzen festzulegen. "5" löscht die Führungsmarkierung (siehe Tastatursteuerung)
- „W“ um einen Balldozer an Ihrer Mausposition zu aktivieren.
- „G“ um einen Geisterturm an deiner Mausposition zu platzieren.
- "S" um einen Stopper an Ihrer Mausposition zu platzieren.
- „P“ um die Murmeln für maximal 30 Sekunden an zu halten.

Spielmodus „Finde den Weg“ und „Killer“



Verwende die Cursorstasten, um deine Murmel zu rollen. Drücke dieselbe Taste erneut, um die Murmel anzuhalten*. Du kannst auch am Zahlenblock 1-7-9-3 verwenden und "5" um anzuhalten.

- „W“ um einen Balldozer an deiner Murmelposition zu aktivieren.

- „G“ um einen Geisterturm an deiner Murmelposition zu platzieren.
- „S“ um einen Stopper an deiner Murmelposition zu platzieren.
- „P“ um die Murmeln für maximal 30 Sekunden an zu halten.

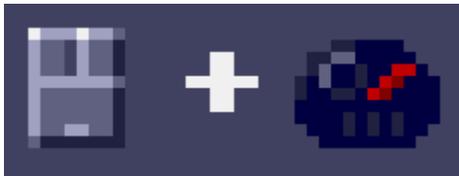
Spielmodus „Shadowswitcher“



Identisch mit "Finde den Weg"

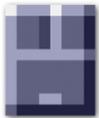
Drücke die Leertaste, um zur Schattenmurmeln zu wechseln.

Maus + Jagpad



Das Jagpad eignet sich ideal um deine Murmel zu kontrollieren.

Spielmodus „Führe die Murmel“



Klicke und halte die linke Maustaste über einen Kreuzungspunkt im Labyrinth, und „ziehe“ einen Wegweiser Pfeil in die gewünschte Richtung. Die Pfeile können nur in den verfügbaren Richtungen platziert werden. Klicke und ziehe erneut in dieselbe Richtung um den Pfeil zu löschen. Durch einen einfachen Klick dreht sich der Pfeil.

- Du kannst auch den Cursor oder den Nummernblock 1-7-9-3 verwenden, um den Pfeil zu setzen festzulegen. "5" löscht die Führungsmarkierung (siehe Tastatursteuerung)
- „W“ um einen Balldozer an Ihrer Mausposition zu aktivieren.
- „G“ um einen Geisterturm an deiner Mausposition zu platzieren.
- "S" um einen Stopper an Ihrer Mausposition zu platzieren.
- „P“ um die Murmeln für maximal 30 Sekunden an zu halten.

Spielmodus „Finde den Weg“ und „Killer“



- Verwende das D-Pad, um deine Murmel zu rollen.
- Drücke die Taste „A“ um einen Balldozer an deiner Murmelposition zu aktivieren.
- Drücke „B“ um einen Geiserturm an deiner Murmelposition zu platzieren.

- "OPTION" um einen Stopper an deiner Murmelposition zu platzieren.
- "PAUSE" um die Murmeln für maximal 30 Sekunden an zu halten.

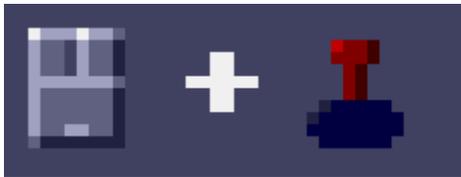
Spielmodus „Shadowswitcher“



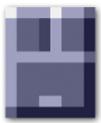
Identisch mit "Finde den Weg“

Drücken Taste „C“ um zur Schattenmurmeln zu wechseln.

Maus + Joystick



Spielmodus „Führe die Murmel“



Klicke und halte die linke Maustaste über einen Kreuzungspunkt im Labyrinth, und „ziehe“ einen Wegweiser Pfeil in die gewünschte Richtung. Die Pfeile können nur in den verfügbaren Richtungen platziert werden. Klicke und ziehe erneut in dieselbe Richtung um den Pfeil zu löschen. Durch einen einfachen Klick dreht sich der Pfeil.

- Du kannst auch den Cursor oder den Nummernblock 1-7-9-3 verwenden, um den Pfeil zu setzen festzulegen. "5" löscht die Führungsmarkierung (siehe Tastatursteuerung)
- „W“ um einen Balldozer an Ihrer Mausposition zu aktivieren.
- „G“ um einen Geisterturm an deiner Mausposition zu platzieren.
- "S" um einen Stopper an Ihrer Mausposition zu platzieren.
- „P“ um die Murmeln für maximal 30 Sekunden an zu halten.

Spielmodus „Finde den Weg“ und „Killer“



Verwende den Joystick um deine Murmel zu rollen.

- „W“ um einen Balldozer an deiner Murmelposition zu aktivieren.
- „G“ um einen Geisterturm an deiner Murmelposition zu platzieren.
- „S“ um einen Stopper an deiner Murmelposition zu platzieren.
- „P“ um die Murmeln für maximal 30 Sekunden an zu halten.

Spielmodus „Shadowswitcher“



Identisch mit "Finde den Weg"

Drücke die Leertaste, um zur Schattenmurmeln zu wechseln. Ein schneller Klick am Joystick wechselt auch die Murmel.