



Auch für  
kleine  
Screen  
geeignet



GAME:  
**Wo steckt Sharky?**

SPIELTYP:  
**Wissensspiel**

LERNZIEL:  
**Bilder zuordnen**

Zeit: 00:20;  
Punkte: 120

STOP



Frage: 1/10





Ordnen Sie schnell den Ort zu

# Bilderrätsel

Die entscheidende Frage, die dem Benutzer gestellt wird lautet: **“Wo befindet sich der Fotograf (oder ein Maskottchen) beim Erstellen dieses Bildes?”**

---

Spiel-Module

## Spielablauf

### Anleitung:

Das Bilderrätsel startet mit einer Anleitung. Sie **erklärt** kurz das Spielprinzip und dessen Funktion. Hier können Sie außerdem **Gewinne** vorstellen oder Aktionen **anteasern**. Die Anleitung sollt möglichst **kurz** und **knapp** sein, sonst wird sie meistens überlesen.

### Bilderrätsel:

Der Spieler sieht eine Fläche bei der sich, ähnlich einem **Mosaik**, Fragmente nacheinander aufdecken und verschiedene Bildausschnitte freigeben. Für den Benutzer deutlich sichtbar ist ein Button eingeblendet um das Aufdecken anzuhalten. Je **schneller** der Benutzer diesen Button drückt, desto **mehr Punkte** bekommt er. Gesetzt dem Fall seine Antwort ist **richtig**. Das Aufdecken wird “eingefroren” und es erscheint ein **Eingabefeld**. Dort trägt der Spieler seine Vermutung ein und sendet seine Eingabe ab.

### Feedback:

Das Bild wird nun **komplett aufgedeckt** und ein Feedbacktext blendet sich ein. Um schnell zu erfassen, ob man richtig oder falsch lag, kann zusätzlich ein **Maskottchen** oder **Icon** eingeblendet werden, das die Aussage “richtig” oder “falsch getippt” plakativ macht. Lag der Benutzer mit seiner Annahme daneben, erscheint außerdem der Name des **richtigen Ortes**. Anschließend wird das nächste Bild präsentiert.

### Spielende:

Das Spiel endet, sobald **alle Bilder** durchgespielt wurden. An dieser Stelle erscheint der Highscore (optional). Sie können als Ergänzung zusätzlich ein **individuelles Feedback** anzeigen – dabei gibt es für verschiedene Abstufungen, abhängig vom erspielten Ergebnis, einen anderen **Feedbacktext** als Zusammenfassung. Sie können das Bilderrätsel **optional** mit **qualitativem Feedback** kombinieren. Abhängig von der Punktezahl, geben wir einen kurzen Feedback-Text in **drei Abstufungen** aus:

- Sehr gut, tolle Leistung!
  - So mittelprächtig, da geht noch was!
  - Das geht besser, probier's nochmal!
-



Individuelles ausbauen

## Erweiterungen

### Fragenpool:

Sie können mehrere Bilder als Fragenpool hinterlegen. Aus diesem Pool werden in jedem Spieldurchlauf **Bilder zufällig gezogen** und angezeigt (z.B. 20-30 Bilder hinterlegen, davon immer 7-10 zufällig auswählen). So haben die Spieler mehr **Abwechslung** und es lohnt sich das Spiel **mehrmals** zu spielen.

### Pause-Buzzer:

Der Pause-Buzzer ist eine **Hilfe** bei schwere Fragen. Er **pausiert** das Spiel kurz und man hat etwas länger Zeit um die Frage zu beantworten. Man kann ihn **maximal 2x pro Spiel** einsetzen und muss nicht dafür bezahlen, d.h. es gibt keinen Punkte-/Zeitabzug oder einen sonstigen Nachteil.

### Speedy:

Wenn man die richtige Antwort gibt bevor die **Hälfte des Bildes** aufgedeckt ist, bekommt man **extra Bonuspunkte** für Schnelligkeit. Dieses Feature ist nicht sinnvoll, wenn es – wie momentan vorgeschlagen – ohnehin für jede geschlossene Kachel einen Punkt gibt. Es passt aber sehr gut, wenn es für richtige Antworten eine pauschale Punktezahl gibt.

Wissensstand abprüfen

## Auswertung

### Punkteählung:

Jedes **nicht aufgedeckte Kästchen bringt einen Punkt**, d.h. je früher man ein Bild erkennt, umso mehr Kästchen sind noch geschlossen und umso mehr Punkte gibt es.

+ Richtige Antwort:	Pro nicht aufgedecktem Kästchen: +1 Punkt
+ Falsche Antwort:	+/- 0 Punkte
+ Zu Langsam (keine Antwort):	+/-0 Punkte

### Zeitzählung:

Die Zeit wird **mitgezählt** während sich **das Bild öffnet** und **pausiert** während man die Antwort **eintippt** und überlegt.



Basismodul

## Übersicht der Module

**Das Basismodul für das „Bilderrätsel“ umfasst folgende Leistungen:**

- + Umsetzung mit **10 Bildern (exkl. Bildbearbeitung)**
  - + Anpassen der **Farben** im Spiel (Hintergrund, Text)
  - + Anleitung (**Textaustausch** und einbinden des eigenen **Logos**)
  - + **Zufallsgenerator** für 10 Aufdeckbilder (Bilder werden zufällig gezogen)
  - + Umsetzung in einer Größe mit **HTML5 und Javascript**  
(Minstdarstellungsbreite: **1.034 Pixel, -höhe: 768 Pixel**)
  - + **Testen** des Spiels auf folgenden Browsern / Geräten:
    - Internet Explorer 11, 10, 9 (Windows 7, 8)
    - Firefox in der aktuellsten Version und bis 2 Versionen zurück
    - Chrome in der aktuellsten Version
    - Safari auf dem iPad 4 mit iOS 8
    - Android 4 mit Stock Browser und Chrome auf:  
Samsung Galaxy S2, Samsung Galaxy Nexus und Acer Iconia A 100 Tablet  
(Stockbrowser auf bestimmten Geräten nicht unterstützt z.B. Samsung Galaxy S4)
  - + Die **Sicherheitsstufe** dieses Spiel: Leicht (optionaler Ausbau auf Mittel, Hoch oder Clientseitige Spiel-Auswertung auf Anfrage)
  - + **Designkonzept** und je **eine Korrekturschleife** für Design und Umsetzung.
- 

**Optionale Erweiterungsmöglichkeiten:**

- + Erweiterung: Individuelles Design (z.B: Änderung der Schriftart oder Einbinden von Bildern)
  - + Erweiterung: Bilderpool (zufälliges laden von Bildern aus dem Bilderpool)
  - + Erweiterung: Einbinden von 10 weiteren Fragen/Bilder
  - + Erweiterung: Bonus Speedy
  - + Highscore für eingeloggte Benutzer (Top 10)
  - + Schluss-Seite mit individuellem Feedback (gut-mittel-schlecht)
  - + Projektbetreuung, -planung, und -beratung
- 

Laufzeit

## Nutzung des Spiels

**Zeitliche Begrenzung:**

Leider können wir die Funktion der von uns entwickelten Spiele nur für einen Zeitraum von **6 Monaten** garantieren, da sich die Browser und damit das technologische Umfeld im Moment sehr schnell entwickeln. Sollte bei einer Wiedereinbindung eines Spiels zusätzlicher Aufwand entstehen, müssen wir diesen entsprechend abrechnen. Sie können auch ein Wartungspaket abschließen, falls ein Spiel länger als 6 Monate erreichbar sein soll.



## Rechte:

Mit der Bestellung dieses Spiel erhalten Sie ein **einfaches, nicht exklusives, räumlich und zeitlich auf 6 Monate** begrenztes Recht an der **Nutzung des Spiels**.

---

Haben Sie noch Fragen?

## Kontakt

### Melden Sie sich doch einfach:

Wir freuen uns Ihre Ideen individuell einzubinden oder Fragen zu diesem Spiel zu klären.

Katrin Hauf:

[kh@arsnavigandi.de](mailto:kh@arsnavigandi.de), 089 - 82 98 91 64

### Probieren Sie dieses Spiel aus: "Wo steckt Sharky?"

[www.spiele.arsnavigandi.de](http://www.spiele.arsnavigandi.de)

