



Auch für
kleine
Screen
geeignet



GAME:
Entscheidungsfrage

SPIELTYP:
Wissensspiel

LERNZIEL:
**Gelerntes Wissen
abfragen**



LÜGE



AHRHEIT

LÜGE

dem
legenden Holländer"ste
tragische Geschichte
es Geisterschiffes.



Entscheiden Sie sich möglichst schnell, richtig:

Entscheidungsfrage

Dem Spieler wird eine Aussage präsentiert und darunter **zwei Entscheidungsmöglichkeiten**. Ist diese Aussage **wahr, oder falsch**? Der Spieler muss sich vor Ablauf der Zeit mit einem Klick auf "Wahrheit" oder "Lüge" entscheiden.

Spiel-Module

Spielablauf

Anleitung:

Die Entscheidungsfrage 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.

Entscheidungsfrage:

Dem Spieler werden hintereinander acht Fragen gestellt, die eindeutig mit "Lüge" oder "Wahrheit" beantwortet werden können. Für maximale Abwechslung mischen wir die Fragen bei jedem Spieldurchlauf zufällig. Als Zeitzählung gibt es pro Frage einen Countdown. Dabei ist die Dauer recht **knapp dosiert**, sie soll eher einen Tick zu kurz als zu lange sein. Der Spieler sollte sich jetzt möglichst schnell für eine Antwort entscheiden.

Feedback:

Der geklickte Button färbt sich ein (visuelles Feedback) und es erscheint ein Feedback-Text. Läuft die Zeit ab, ohne dass man sich für eine Antwort entschieden hat, wird als Feedback ein „zu langsam“ angezeigt. Es erscheint ein Weiter-Button mit dem man zur nächsten Frage gelangt. Hat sich der Spieler richtig entschieden sammelt er die Hintergrundfarbe für diese Frage und einen Punkt ein. Insgesamt kann er 8 Farben sammeln. Wurde die Aussage falsch entschieden bleibt die Skala am unteren Rand des Spiels an dieser Stelle grau und es wird kein Punkt dazu gezählt.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald man alle Fragen durchgespielt. 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.

Individuelles ausbauen

Erweiterungen



Fragenpool:

Sie können mehrere Fragen als Fragenpool hinterlegen. Aus diesem Pool werden in jedem Spieldurchlauf **Fragen zufällig gezogen** und angezeigt (z.B. 20-30 Fragen 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 eine Frage **besonders schnell**, z.B. innerhalb des halben Countdowns, beantwortet, erhält man einen **Punktebonus**.

Wissensstand abprüfen

Auswertung

Punktezählung:

- + **Richtige** Antwort: +1 Punkt
- + **Falsch** oder zu **langsam**: +/- 0 Punkte

Zeitzählung:

Aufsteigende Zeitzählung über das gesamte Spiel – je weniger Zeit man insgesamt für alle Fragen benötigt hat, umso besser. Bei den einzelnen Fragen haben wir eine **absteigende Zeitzählung** mit einem **Countdown**.

Basismodul

Übersicht der Module

Das Basismodul für die „Entscheidungsfrage“ umfasst folgende Leistungen:

- + Entscheidungsfrage mit **zwei Antwortmöglichkeiten** (richtig und falsch)
- + Anpassen der **Farben** im Spiel (Hintergrund der Fragen)
- + Anleitung (**Textaustausch** und einbinden des eigenen **Logos**)
- + **Keine** Anpassung an: Evaluierungsanimation mit Waage und Schriftart
- + Umsetzung mit Fragenpool von **max. 30 Fragen**.
- + **Zufallsgenerator** für 8 Spielfragen (Fragen werden zufällig gezogen)



- + Umsetzung in einer Größe mit **HTML5 und Javascript**
(Minstdarstellungsbreite: **920 Pixel**, -höhe: **600 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:

- + Individuelles Design (z.B: Änderung der Schriftart oder Einbinden von Bildern)
 - + Bonus Pause-Buzzer
 - + 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, 089 - 82 98 91 64

Probieren Sie dieses Spiel aus: "Wahrheit oder Lüge?"

www.spiele.arsnavigandi.de

