



Auch für
kleine
Screen
geeignet



GAME:
Labyrinth

SPIELTYP:
Wissensspiel, Spaß

LERNZIEL:
**Gelerntes Wissen durch
Fragen abrufen**





Navigieren Sie sich zu den Fragen

Labyrinth

Diese **interaktive Schatzsuche** lädt zum Erkunden ein. Egal ob als Spielfeld-Umgebung ein Dschungel, eine Inselwelt oder ein gruseliger Friedhof gewählt wird, ein Labyrinth ist immer eine **Herausforderung**. Ziel ist es den **schnellsten Weg** zum Ziel zu erreichen, so **viele Punkte** wie möglich zu sammeln, dabei **alle Fragen** richtig beantworten und den unzähligen **Gefahren**, die im Labyrinth lauern zu entgehen.

Spiel-Module

Spielablauf

Anleitung

Das Labyrinth 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.

Labyrinth

Der Spieler sieht, je nach dem ob das Spiel auch auf **kleinen Screen-Auflösung** spielbar sein soll, entweder einen **Ausschnitt** oder das **gesamte Labyrinth** in der er mit den Pfeiltasten navigieren kann. Um für **Chancengleichheit** zu sorgen, falls das Spiel mit einem Highscore umgesetzt wird, empfehlen wir auch bei größeren Bildschirmauflösungen nur einen **Ausschnitt** anzuzeigen.

Zur Orientierung gibt es eine **Übersichtskarte** auf der man seine eigene Position in Relation zum gesamten Labyrinth sieht. Die Übersichtskarte kann entweder dauerhaft sichtbar sein oder bei Bedarf eingeblendet werden (Icon).

Wird nur ein **Ausschnitt** des Labyrinth gezeigt, bleibt die Figur immer an der gleichen Stelle, aber der **Hintergrund bewegt sich** in Richtung der gedrückten Pfeiltasten. Entscheiden Sie sich für das Darstellen des **gesamten Labyrinths**, wird die **Spielfigur** in Richtung der gedrückten Pfeiltasten verschoben. Das Verschieben bzw. die Steuerung des Spiels erfolgt über die **Cursor-tasten**. Bei Touch- Geräten durch Tap auf **Steuerungsbuttons** (diese Buttons können Pfeil-Buttons sein, oder auch unsichtbare Schaltflächen am Spielrand).

Hindernisse

Auf dem Weg, der in möglichst **kurzer Zeit** gefunden werden sollte, liegen **Hindernisse**, **Bonus-Symbole** und **Fragen**. Die Bonus-Symbole muss man einsammeln während man den Hindernissen besser ausweicht. Bei den **Fragesymbolen** öffnet sich ein Fenster mit einer **Einfach- oder Mehrfachauswahl-Frage** (ohne Bild). Die **Zeitählung, die während des Spieles herunter zählt**, pausiert während man eine Frage bearbeitet.



Spielende

Das Spiel endet mit dem **Highscore**, nachdem die Zeit abgelaufen ist. Wir werden das Spiel so gestalten, dass es kaum möglich ist **alle Bonus-Symbole** und **Fragen** in der **Spielzeit** einzusammeln bzw. zu beantworten, falls es ein Teilnehmer dennoch schafft endet das Spiel ebenfalls. Der Highscore zeigt die **besten 10 Spieler** sowie das **eigene Ergebnis** zum Vergleich (und optional auch den besten eigenen Rang im Highscore). Man kann das Spiel an dieser Stelle **neu starten** und erneut spielen.

Individuelles ausbauen

Erweiterungen

Überraschungen

Wir können sehr schön mit dem Ausschnitt arbeiten und ab und zu etwas Unerwartetes passieren lassen, z.B. das Abspielen kleiner Animationen die zum Umfeld des Labyrinth passen.

Nebelfeld

Wenn man auf ein „Nebelfeld“ kommt, gibt es keinen Punkteabzug, aber es verschlechtert sich die Sicht. Für ein paar Sekunden sieht man die Spielwelt kaum und muss blind navigieren.

Bonus-Symbol „Übersichtskarte“

Anstatt den Lageplan dauerhaft anzuzeigen, können wir mit einem Karten-Symbol arbeiten, das eingesammelt wird und den Lageplan für ein paar Sekunden zur Orientierung anzeigt. Optional kann das Karten-Symbol zu einem Punkteabzug führen.

Symbol „Zeitbonus“

Wenn man das Zeit-Symbol einfängt, bekommt man ein paar Sekunden gutgeschrieben und verbessert seine Zeit für den Highscore.

Wissensstand abprüfen

Auswertung

Punktezahlung:

+ Bonus-Symbole:	+5 Punkte
+ Hindernisse:	-2 Punkte
+ Frage: Richtige Antwort:	+10 Punkte
+ Frage: Falsche Antwort:	+/- 0 Punkte
+ Kompass-Symbol (Karte):	-2 Punkte



Zeitählung:

Aufsteigende Zeitählung über das gesamte Spiel – je weniger Zeit man insgesamt für alle Fragen benötigt hat, umso besser. Empfohlen werden 2 - 3 Minuten für das Spiel.

Basismodul

Übersicht der Module

Das Basismodul für das „Labyrinth“ umfasst folgende Leistungen:

- + Designvorschlag
- + Spielanleitung (Erklärung des Spiels mit Infografik)
- + Individuell gestaltetes Spielfeld (1Level)
- + 5 Symbole (z.B. 2 Bonus-Symbole, 2 Hindernisse, 1 Fragen-Symbol)
- + Umsetzung mit HTML5 und Javascript für Smartphones, Tablets und PCs (bis zu einer Mindest-Darstellungsgröße: 320x480 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: 10 Spielfragen (**Einfach- oder Mehrfachauswahl-Frage**) ohne Bild
 - + Erweiterung: „Übersichtskarte“ (inkl. Symbol)
 - + Erweiterung: „Zeitbonus“ (inkl. Symbol)
 - + Erweiterung: „Überraschungs-Gimmick“ (Aufwand je nach Länge der Animation)
 - + Erweiterung: Nebelfeld
 - + Erweiterung: Design von zusätzlichen „Hot-Sports“ die mit Klick gesammelt werden können
 - + Highscore für eingeloggte Benutzer (Top 10)
 - + 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

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: "Boandlgrama" oder "Odyssee"

www.spiele.arsnavigandi.de

