



Auch für
mittlere
Screens
geeignet



GAME:

Lösungswort

SPIELTYP:

Wissensspiel

LERNZIEL:

Fragen beantworten



20

Was macht den Unterschied zwischen einer Jolle und einer Yacht aus? Der



Zeichen

PRÜFEN

Suchen Sie den Lösungssatz!

SEGELN | STATT | SURFEN

Vielen Dank für's Mitmachen!

Punkte:
200



Ordnen Sie schnell den Ort zu

Lösungswort

Bei diesem **Quiz** kann sich der Benutzer Frage für Frage ein Lösungswort mit richtigen Antworten erarbeiten. Für jede richtig beantwortete Frage gibt es **einen Buchstaben**. Dieser ergibt zusammengesetzt den **Lösungssatz**. Damit es nicht ganz so einfach wird, werden die Buchstaben **durcheinander** angeliefert, so dass der Spieler noch ein bisschen **rätseln** kann.

Spiel-Module

Spielablauf

Anleitung:

Das Spiel 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, um vom Spieler auch zur Kenntnis genommen zu werden.

Lösungswort:

Der Spieler bekommt eine Frage dessen richtige Lösung **ein Wort** ist. Die **Anzahl** der **Buchstaben des gesuchten Wortes** wird dem Benutzer zusammen mit der **Frage** und einem **Bild** präsentiert. In die **Eingabemaske** für das gesuchte Wort trägt er nun **seinen Vorschlag** ein. In jedem Wort wird **ein Buchstabe hervorgehoben**, der dann in den **Lösungssatz** wandert. Je mehr Fragen der Benutzer **richtig** beantworten kann, desto **mehr Buchstaben** bekommt er für den **Lösungssatz** am Ende des Spiels. Wird eine Frage **falsch** beantwortet bekommt er statt einem Buchstaben ein **Fragezeichen** angezeigt, damit wird es schwieriger des Lösungssatz richtig zu erraten.

Feedback:

Wird eine Frage richtig beantwortet erscheint **sofort Feedback** in Form eine **Buchstabens** und eines Symbols. Konnte die Frage **nicht richtig beantwortet** werden wird statt dessen ein anderes **Symbol** wie ein **Fragezeichen** an Stelle des Buchstabens eingesetzt.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald **alle Fragen** durchgespielt wurden. Am Schluss erscheint der gesamte **Lösungssatz** mit den erarbeiteten Buchstaben aus den einzelnen Fragen. Nun kann der Benutzer per Drag&Drop die Buchstaben noch an die richtige Stelle ziehen, so daß der Lösungssatz korrekt erscheint. Dieser Satz kann am Schluss abgeschickt werden. Optional ist es auch möglich pro Frage zusätzlich Punkte zu vergeben und die Zeit mitlaufen zu lassen, so daß sich die Spieler am Ende in einen Highscore eintragen können. Sie können 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 mittelpfändig, da geht noch was!
- Das geht besser, probier's nochmal!

Individuelles Ausbauen

Erweiterungen

Die Zeit zählt mit

Um Ergebnisse im Highscore (optional) besser differenzieren zu können empfehlen wir die Zeit während des Sieles mitzählen zu lassen.

Punkte vergeben

Pro richtig erarbeitetem Buchstaben kann zusätzlich ein Punkt vergeben werden. Dies ist wichtig für die Ergebnisabstufung falls ein Highscore (optional) gewünscht wird.

Speedy:

Wenn man die richtige Antwort innerhalb einer bestimmten Zeitspanne absendet, bekommt man **extra Bonuspunkte** für Schnelligkeit. Dieses Feature ist besonders sinnvoll, wenn am Ende ein Highscore angezeigt werden soll.

Hilfestellung

Der richtige Buchstabe für das Lösungswort kann als Hilfestellung bei den einzelnen Fragen angezeigt werden. Damit hat der Spieler es leichter das gesuchte Wort zu finden.

Wissensstand abprüfen

Auswertung

Punktezahlung (optional):

Jede Mehr Fragen der Benutzer richtig beantwortet umso leichter fällt ihm später die Lösung des Satzes. Zusätzlich können noch Punkte vergeben werden (z.B. für den Highscore):

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

Zeitzählung (optional):

Die Zeit kann optional **mitgezählt** werden, während einer Frage. So kann das Spiel schiereriger gestaltet werden um den Zeitdruck zu erhöhen. Falls ein Highscore angezeigt werden soll, können so klarere Ergebnisse erzielt werden.



Basismodul

Übersicht der Module

Die Basisversion für das Quiz „Lösungswort“ umfasst folgende Leistungen:

- + Umsetzung mit **30 Fragen (inkl. Bildbearbeitung)**
 - + Anpassen der **Farben** im Spiel (Hintergrund, Text)
 - + Anleitung (**Textaustausch** und einbinden des eigenen **Logos**)
 - + Anzeige eines **Lösungswortes** pro Frage mit max. 15 Buchstaben
 - + Anzeige eines **Lösungssatzes** am Ende des Spiels
 - + Möglichkeit die Buchstaben im Lösungssatz per Drag&Drop zu verschieben
 - + 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)
 - + Erweiterung: Einbinden von 10 weiteren Fragen/Bilder
 - + Erweiterung: Bonus Speedy
 - + Erweiterung: Hilfestellung indem ein Buchstabe angezeigt wird pro Frage
 - + 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

