



Auch für
kleine
Screens
geeignet



GAME:

Hütchenspiel

SPIELTYP:

Konzentration

LERNZIEL:

Spaß & Konzentration

Referer: 🍷 🍷 🍷



Referer: 🍷 🍷 🍷





Konzentration auf das

Hütchenspiel

Konzentrieren und gut hinschauen heißt hier die Devise. Das Hütchenspiel ist ein **unterhalt-sames** und **intuitiv** bedienbares Spiel. Da es ein **bekanntes** Spiel ist, kann es ohne lange Anleitung sofort gespielt werden. Dem Benutzer wird zunächst eine **Grafik** z.B. in Form eines **Logos** **oder ein Bild** präsentiert. Die Aufgabe besteht darin, sich die **Position** dieses Bildes einzuprägen es nach dem Mischen aus den übrigen Hütchen **heraus zu finden**. Der versteckte Bild oder Logo, sowie die Spielumgebung sind dabei **individuell anpassbar**.

Spiel-Module

Spielablauf

Anleitung:

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

Jump & Run:

Dem Benutzer wird eine **Grafik** z.B. in Form eines **Logos** **oder ein Bild** präsentiert. Die Aufgabe besteht darin, sich die **Position** dieses Bildes einzuprägen. Der gesuchte Gegenstand wird **umgedreht** oder unter dem "Hütchen" **versteckt** so dass diese nicht mehr voneinander zu unterscheiden sind. Anschließend werden die Hütchen gemischt: Je nach **Schwierigkeitsgrad** kann das Mischen langsamer oder schneller geschehen. Der Benutzer sollte nun heraus finden unter **welchem Hütchen**, oder an welcher Stelle, sich der am Anfang gezeigte Gegenstand befindet.

Feedback:

Der **Punktstand** wird während des Spieles angezeigt. Nach **Klick** auf das Hütchen hinter dem sich der versteckte Gegenstand vermuten läßt, wird **aufgedeckt**. Der Benutzer sieht sofort ob er **richtig getippt** hat oder nicht. In jeder Runde wird die **Geschwindigkeit** beim Mischen erhöht. Das fördert die **Konzentration** und erhöht den **Spaßfaktor**.

Spielende:

Das Spiel ist nach einer gewissen **Anzahl von Spielrunden** in denen sich die **Geschwindigkeit steigert** beendet.



Individuelles ausbauen

Erweiterungen

Weitere Level:

Im Basispreis enthalten sind drei Level mit dem selben Hintergrundbild, wobei sich die Geschwindigkeit beim Mischen jeweils pro Level erhöht. Bei Bedarf können weitere Level hinzugefügt werden.

Verschiedene Hintergründe pro Level:

Auf Wunsch können pro Level auch eine andere Hintergrundgrafik angezeigt werden sowie die Grafik von Hütchen und Gegenstand verändert werden. So kann z.B. das Hütchenspiel pro Level in einem anderen Land oder einer anderen Reisedestination stattfinden.

Wechselnde Gegenstände aus einem Bildpool (10 Bilder):

Auf Wunsch können pro Level auch verschiedene Gegenstände, die sich unter dem Hütchen verstecken aus einem Bildpool gezogen werden. Bei unserem Spiel "Kürbis Boogie" sind z.B. 10 verschiedene Kürbis-Gesichter hinterlegt. Vor dem Beginn einer neuen Spielrunde wird aus dem Bildpool eines der 10 Gesichter gezogen und dem Benutzer als das zu findende Gesicht präsentiert. So wird das Spiel nicht langweilig, da die Aufgabenstellung immer ein wenig variiert.

Frage pro Level:

Falls bei diesem Spiel auch Wissen abgefragt werden soll, kann am Ende eines Levels auch eine Frage mit drei Antwortmöglichkeiten (Einfach oder Mehrfachauswahl) angezeigt werden.

Wissensstand abprüfen

Auswertung

Punktezahlung:

+ Richtig lokalisierten Gegenstand	+1 Punkt
+ Falsch lokalisierten Gegenstand	-1 Punkt
+ Frage:	
Richtige Antwort:	+10 Punkte
Falsche Antwort:	+/- 0 Punkte



Basisversion

Übersicht der Module

Der Basispreis für das Hütchenspiel umfasst folgende Leistungen:

- + Individuell gestaltetes Spielfeld (**ein Hintergrundbild für drei Level**)
- + **Spielanleitung** (Erklärung des Spiels mit Infografik)
- + **1 Gegenstand** (z.B. Logo, Foto, Produktbild)
- + Anleitung (**Textaustausch** und einbinden des eigenen **Logos**)
- + Umsetzung in einer Größe mit **HTML5 und Javascript**
(Minstdarstellungsbreite: **320 Pixel**, -höhe: **480 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 um ein weiteres **Level**
- + Ein anders gestaltetes **Hintergrundbild**
- + Wechselnde **Gegenstände** aus einem Bildpool (10 Bilder):
- + Einfügen von **Fragen** (Einfach- oder Mehrfachauswahl) zwischen den Spielrunden
- + **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

