



Auch für
kleine
Screens
geeignet



GAME:

Jump & Run

SPIELTYP:

Konzentration

LERNZIEL:

Spaß & Konzentration





Abenteuerspielplatz:

Jump & Run

Ausweichen und dabei **Punkte sammeln** heißt die Devise. Das Umfeld für die Spielumgebung kann dabei **flexibel** angepasst werden. Wichtig ist dabei ein **Geschichte zu erzählen** in der die Spielfigur agieren kann. Wir haben beispielsweise eine kleine Halloween-Hexe auf die Reise zum Blocksberg geschickt. Sie muss durch permanente Klicks, mit der Pfeiltaste nach oben, am Fliegen gehalten werden um nicht abzustürzen. In der Wallpurgisnacht ist allerdings ziemlich viel Flugbetrieb, daher muss sie einigen Hindernissen ausweichen und dabei Punkte sammeln. Genauso könnte die **Spielumgebung** beispielsweise auf See oder in einem Zoo stattfinden - der Phantasie sind also **kaum Grenzen** gesetzt.

Spiel-Module

Spielablauf

Anleitung:

Das Jump & Run 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:

Die Spielfigur kann durch die **Steuerung der Pfeiltasten**, auf dem Desktop, und durch **Wischbewegungen** bzw. durch die **Haltung des Geräts** auf Mobiltelefonen und Tablets gesteuert werden. Durch ständige Wischbewegungen nach oben auf dem Mobiltelefon bzw. durch permanentes Klicken der Pfeiltaste nach oben, auf dem Desktop, wird die **Höhe** der Spielfigur reguliert. Wischt man schneller hintereinander steigt sie höher an den oberen Bildschirmrand. Während des Spiels müssen auf diese Weise **Hindernisse** auf den unterschiedlichen Ebenen umgangen und **Punkte** eingesammelt werden.

Feedback:

Der Punktestand sowie die Zeit wird während des Spieles angezeigt. Außerdem wird jeweils eine kurze Animation eingeblendet, wenn sich die Spielfigur über Punkte freut bzw. mit einem Hindernis kollidiert.

Spielende:

Das Spiel ist beendet, nachdem die **Zeit** komplett herunter gezählt wurde oder wenn die Spielfigur zu vielen (je nach Festlegung) **Hindernissen** nicht ausweichen konnte.



Individuelles ausbauen

Erweiterungen

Verschiedene Level:

Das Jump & Run lebt von möglichst verschiedenen Leveln (Welten) in denen die Häufigkeit und die Art der Hindernisse variieren kann.

Fragen einbauen:

Statt nur Punkte zu sammeln lassen sich auch Frage-Symbole einsammeln. Die gestellte Frage kann mit einer Einfach- bzw. Mehrfachauswahl von 3 verschiedenen Möglichkeiten beantwortet werden.

Hindernisse unschädlich machen (Gegenmittel):

Um für eine bestimmte Zeitspanne verschiedene Hindernisse "auszuschalten" und trotz Kollision damit keine Punkte abgezogen zu bekommen, kann die Spielfigur auf ihrem Weg verschiedene Gegenmittel einsammeln. Durch Klick darauf kann das Gegenmittel aktiviert werden und die Spielfigur ist für eine bestimmte Zeitdauer immun gegen die Hindernisse.

Sichtverhältnisse erschweren:

Um den Benutzer zu irritieren können sich von Zeit zu Zeit die Sichtverhältnisse auf die Szene verändern, so dass der Benutzer schwieriger navigieren kann. Das Sichtverhältnis kann sich pro Level an die Umgebung anpassen z.B: es kommt Nebel auf, wenn die Szene im Freien spielt oder eine Häuserwand versperrt, bis auf die Fenster die Sicht auf die Spielfigur etc.

Wissensstand abprüfen

Auswertung

Punktezahlung:

+ Bonus-Symbole:	+5 Punkte
+ Hindernisse:	-2 Punkte
+ Frage korrekt beantwortet:	+10 Punkte
+ Frage:	
Richtige Antwort:	+10 Punkte
Falsche Antwort:	+/- 0 Punkte

Zeitzählung:

Aufsteigende Zeitzählung, je schneller desto besser.

.....



Basisversion

Übersicht der Module

Die Basisversion für das Jump & Run umfasst folgende Leistungen:

- + Individuell gestaltetes Spielfeld (**1Level**)
- + **Spielanleitung** (Erklärung des Spiels mit Infografik)
- + **5 Symbole** (z.B. 2 Bonus-Symbole, 2 Hindernisse, 1 Fragen-Symbol)
- + 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**
 - + Weitere **5 Symbole** (z.B. 2 Bonus-Symbole, 2 Hindernisse, 1 Fragen-Symbol)
 - + Einfügen von Fragen (Einfach- oder Mehrfachauswahl)
 - + Gegenmittel sammeln (Immunität für eine bestimmte Zeitdauer gegen Hindernisse)
 - + Sicht zum Navigieren verschlechtern
 - + 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: "Walpurgisnacht"

www.spiele.arsnavigandi.de

