



Kriterienraster „Game Design“

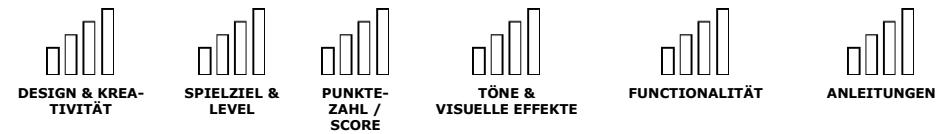
Criteria	ungenügend	genügend	gut	sehr gut
DESIGN & KREATIVITÄT <i>Werden vorhandene Elemente kreativ genutzt? Ist das Spiel ästhetisch gestaltet??</i>	Verwendet nur Standard-Figuren. Unvollständiges Labyrinth oder Spiel, fehlende visuelle Elemente. Kein originelles Design verwendet, ästhetisch wenig ansprechend gestaltet. <input type="checkbox"/>	Verwendet Standard-Figuren. Einige Elemente des Labyrinths sind unvollständig, fehlen oder funktionieren nicht richtig. Das Gesamtdesign weist eine gewisse Originalität auf. <input type="checkbox"/>	Verwendet unterschiedliche und passende Figuren aus der SCRATCH-Bibliothek. Kreativer Einsatz von Ideen zur Gestaltung eines originellen Labyrinths oder Spiels. Ästhetisch ansprechendes Spieldesign. <input type="checkbox"/>	Verwendet auch importierte oder selber bearbeitete Figuren. Bearbeitete Figuren sind sehr genau und sorgfältig gestaltet. Kreative Ideen sind in einem originellen Spiel umgesetzt, mit gut durchdachtem Spieldesign. <input type="checkbox"/>
SPIELZIEL & LEVEL <i>Hat das Spiel ein motivierendes Ziel? Wie endet das Spiel? Gibt es verschiedene Level?</i>	Das Spiel hat kein klar definiertes Ziel oder kein Ende. Es gibt kein Spielziel und somit keinen Grund, das Spiel zu spielen. Es gibt nur 1 Level. <input type="checkbox"/>	Das Spiel hat ein klar definiertes Ziel und ein Ende. Der Spieler kann auch verlieren. Mehr als 1 Level ist programmiert, aber nicht alle funktionieren richtig. Es gibt Probleme beim Übergang von Level zu Level. <input type="checkbox"/>	Das Spiel hat ein klar definiertes Ziel und ein Ende. Der Spieler kann auch verlieren. Mehr als ein Level ist programmiert und die Übergänge von Level zu Level funktionieren ordnungsgemäss. <input type="checkbox"/>	Das Spiel hat ein klar definiertes Ziel. In diesem Spiel werden mindestens 3 Level verwendet. Jedes Level ist zunehmend schwieriger als das vorhergehende und führt den Spieler durch entsprechend spannende Umgebungen. <input type="checkbox"/>
PUNKTEZAHL / SCORE <i>Zeigt eine Punktzahl den Spielerfolg an? Ermöglicht ein Highscore den Vergleich von Ergebnissen und motiviert dies die Spieler, das Spiel erneut zu versuchen?</i>	Die Punktezah / der Score fehlt oder funktioniert nicht richtig und der Highscore fehlt ganz. <input type="checkbox"/>	Die Punktezah / der Score ist programmiert, es gibt aber keinen funktionierenden Highscore. Die Punktzahl wird beim Neustart des Spiels auf Null gesetzt. <input type="checkbox"/>	Punktezah / Score und Highscore sind programmiert, funktionieren genau und die Punktezahlen sind angemessen gewählt. Die Punktzahl wird beim Neustart des Spiels auf Null gesetzt. <input type="checkbox"/>	Die Punktzahl wird beim Neustart des Spiels auf Null gesetzt. Durch ein einzigartiges Ereignis im Spiel werden Plus- oder Minuspunkte vergeben. Zum Beispiel: Wenn ein bestimmtes Level erreicht ist, wird eine Bonuspunktzahl vergeben. <input type="checkbox"/>
TÖNE & VISUELLE EFFEKTE <i>Werden Figuren entsprechend ihren Aktionen und Spielereignissen animiert? Ist das Spiel optisch attraktiv? Verbessern Soundeffekte das Spielerlebnis?</i>	Figuren sind nicht animiert und es gibt keine Soundeffekte, die dem Spieler ein Feedback geben. <input type="checkbox"/>	Nur wenige Figuren werden auf einfache Weise animiert. Einige Aktionen oder Ereignisse haben Soundeffekte. <input type="checkbox"/>	Die meisten Figuren sind entsprechend animiert und reagieren auf verschiedene Aktionen. Soundeffekte geben dem Spieler wichtige und passende Rückmeldungen. <input type="checkbox"/>	Alle Figuren sind hervorragend animiert und reagieren auf Ereignisse und Aktionen auf verschiedene Weise. Soundeffekte geben dem Spieler wichtiges Feedback und verbessern das Spielerlebnis. Das Spiel ist optisch und akustisch attraktiv. <input type="checkbox"/>
FUNKTIONALITÄT <i>Funktioniert das Gameplay? Gibt es Lücken, die das Spiel zu einfach machen? Gibt es keine Aufgaben, die nicht zu lösen sind? Ist das Spiel aufregend, weiter zu spielen?</i>	Es ist schwer zu verstehen, wie das Spiel funktioniert. Es gibt viele Komponenten, die nicht richtig funktionieren. Dieses Spiel ist für Benutzer schwer zu spielen oder es bietet den Spielern wenig bis gar keine Herausforderung. <input type="checkbox"/>	Es ist nicht immer klar zu verstehen, wie das Spiel funktioniert. Die wichtigen Komponenten des Spiels funktionieren genau. Die Aufgaben sind meistens sinnvoll und ermutigen den Spieler, weiterzuspielen. <input type="checkbox"/>	Es ist gut zu verstehen, wie das Spiel funktioniert. Die meisten Komponenten des Spiels funktionieren genau. Die Aufgaben des Spiels sind sinnvoll und abwechslungsreich und ermutigen den Spieler, weiterzuspielen. <input type="checkbox"/>	Es ist sehr gut zu verstehen, wie das Spiel funktioniert. Jede Komponente des Spiels funktioniert genau. Die Aufgaben des Spiels sind sinnvoll und abwechslungsreich. Mit der Spielzeit steigt auch die Herausforderung für den Spieler. <input type="checkbox"/>
ANLEITUNGEN <i>Gibt es klare Anweisungen zur Steuerung der Figur? Gibt es klare Hinweise darauf, welche Ziele im Spiel erreicht werden können und welche Regeln gelten?</i>	Fehlende Benutzeranweisungen. Der Spieler muss raten, wie das Spiel gesteuert wird oder was das Ziel ist. <input type="checkbox"/>	Das Spiel enthält eine Funktionstaste oder eine Figur, um Anweisungen anzuzeigen. Einige Anweisungen sind mit Rechtschreib- oder Grammatikfehlern geschrieben. <input type="checkbox"/>	Das Spiel enthält einen Menübildschirm zum Anzeigen von Anweisungen. Die Anweisungen sind klar, genau und leicht verständlich mit wenigen Rechtschreib- oder Grammatikfehlern geschrieben. <input type="checkbox"/>	Das Spiel enthält einen Menübildschirm zum Anzeigen von Anweisungen und eine Funktionstaste, die zum Starten / Neustarten des Spiels verwendet wird. Die Anweisungen sind klar, genau und leicht verständlich geschrieben, ohne Rechtschreib- oder Grammatikfehler. <input type="checkbox"/>

Peer Feedback "Game Design"



Name des Spiels:

Name des Gamedesigners: Feedback von:



Verbesserungsvorschläge:

.....

.....

.....

.....

.....

Mein Highlight:

.....

.....

.....

Wie gebe ich ein gutes Feedback

1. Sei ehrlich, aber nicht gemein.
2. Sei genau und spezifisch
3. Sprich positiv
4. Konzentriere dich auf nur zwei Kriterien
5. Mache gute, klare Vorschläge
6. Überleg dir vorher, was du sagen wirst

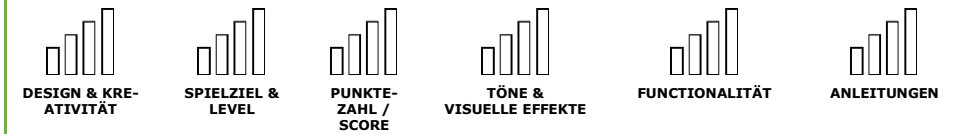


Peer Feedback "Game Design"



Name des Spiels:

Name des Gamedesigners: Feedback von:



Verbesserungsvorschläge:

.....

.....

.....

.....

.....

Mein Highlight:

.....

.....

.....

Wie gebe ich ein gutes Feedback

7. Sei ehrlich, aber nicht gemein.
8. Sei genau und spezifisch
9. Sprich positiv
10. Konzentriere dich auf nur zwei Kriterien
11. Mache gute, klare Vorschläge
12. Überleg dir vorher, was du sagen wirst