

WordsMakeHappy

Ahmet Bölükcü, Mustafa Sengül, Ute Kesselheim

Buchstaben sammeln und Wörter bilden und dabei nicht sterben!

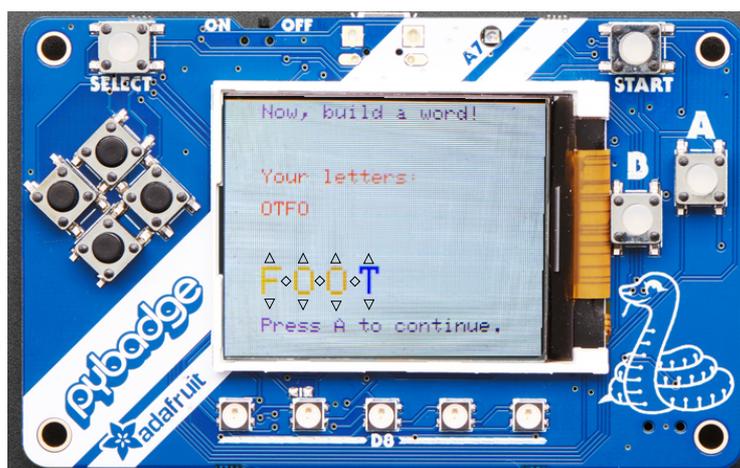
Gameplay:

Collecting letters



Bewege dich mit dem Steuerkreuz und sammle die Buchstaben. Stoße nicht mit den Monstern zusammen.

Guessing words



Wähle einen Buchstaben, indem du die Pfeiltasten hoch oder runter drückst. Mit der rechts- und links-Taste wechselst du zwischen den Buchstaben hin und her.

Das Spiel

Idee:

In „WordsMakeHappy“ sammelt der Spieler, ein Pinguin, vier Buchstaben ein. Dabei muss er vermeiden, mit Hindernissen zu kollidieren und mit Monstern, seinen Feinden, zusammenzustoßen. Sobald er seine vier Buchstaben gesammelt hat, werden diese ihm präsentiert in einer zufälligen Reihenfolge. Nun ist es an ihm, aus diesen vier Buchstaben das richtige Wort zusammenzusetzen. Dazu hat er drei Versuche. Falls er erfolgreich ist, darf er eine neue Runde spielen. Falls nicht, wird ihm das richtige Wort angezeigt.

Das Spiel kann als solches motivierend sein für alle, die Wörter lieben. Es kann auch als Lernanforderung verstanden werden. Dann lernt der Spieler aus vorgegebenen Buchstaben Wörter zusammenzusetzen und trainiert Lese- und Rechtschreibfähigkeit.

Anleitung:

Installation:

Man muss einen Ordner auf dem Flash anlegen der "music" heißt und darin dann the-last-piano.wav ablegen.

Dies geht am einfachsten, indem man einmal CircuitPython auf den PyBadge installiert (geht wie ein Bootloader Update). Der dann erkannte USB-Stick ist direkt der korrekt formatierte Flash auf dem man arbeiten kann.

Gameplay:

Zum Starten des Spiels drückt der Spieler den Button START. Nun erkennt er einen Pinguin, vier zu sammelnden Buchstaben, die Feinde des Pinguins und Hindernisse auf dem Spielfeld. Über das Steuerkreuz kann er den Pinguin UP, DOWN, LEFT, RIGHT bewegen und muss dabei den Feinden und den Hindernissen ausweichen. Bei Kollisionen mit den Buchstaben verschwinden diese vom Screen, d.h. sie sind gesammelt und werden sich nach Abschluss des Sammelns präsentieren, um in eine sinnvolle Ordnung, nämlich die des gesuchten Wortes, gebracht zu werden.

Diese Spielphase ist im Vergleich zu der ersten, in der der Spieler schnell und geschickt agieren muss, eher ruhig und von einem Reflexionsprozess begleitet. Der Spieler hat drei Versuche, das gesuchte Wort zu bilden. Dazu benutzt er wieder den UP, DOWN Steuerknopf, um den Buchstaben auszuwählen, und den LEFT, RIGHT Steuerknopf, um zum nächsten Buchstaben zu gelangen. Mit dem Button A gibt er das zusammengestellte Wort ein und erhält die Reaktion CORRECT oder INCORRECT:

Sollte das Zusammenstellen der Buchstaben gelingen, darf ein neues Wort erraten werden. Falls nicht heißt es „your word was : ...“ Wenn der Pinguin es nicht schafft, alle Buchstaben einzusammeln, da die Feinde schneller sind, heißt es „Oh no. Start over.“ Ein neues Spiel kann durch Drücken des Button A gestartet werden.

Das gesamte Spiel wird von passendem Sound begleitet.