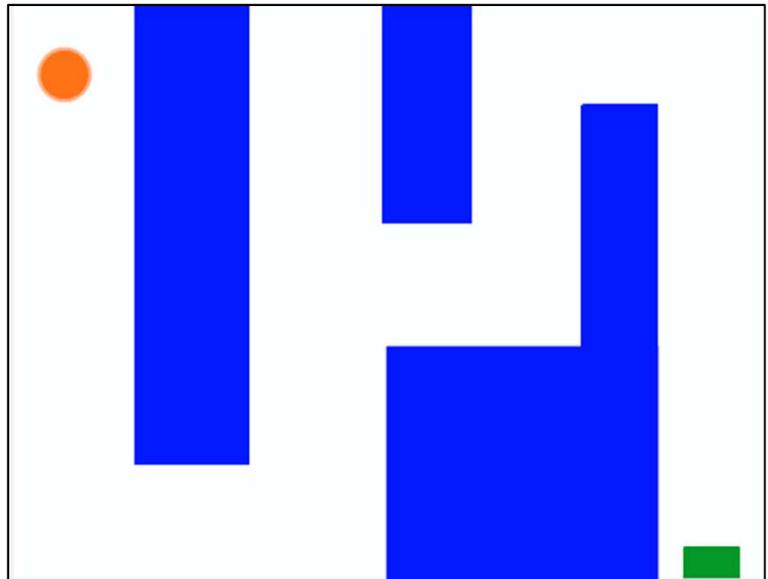


# LABYRINTH

## WIE KANNST DU SCRATCH VERWENDEN, UM EIN INTERAKTIVES SPIEL ZU ERSTELLEN?

In diesem Projekt erstellst du ein Spiel. Dieses Spiel beinhaltet Interaktionen zwischen Figuren, Punkten und Levels. Du bewegst eine Figur vom Anfang eines Labyrinths bis zum Ende, ohne dabei die Wände zu berühren.



## LEG LOS!

- Zeichne ein Labyrinth. Benutze verschiedene Farben für die Wände und für das Zielfeld.
- Füge eine Spielfigur dazu.
- Mache dein Spiel interaktiv!

## IDEEN UND VORSCHLÄGE

- Füge deinem Spiel mehrere Level hinzu! Verwende verschiedene Hintergründe und Broadcast-Blöcke, um das nächste Level zu starten.
- Erstelle Variablen-Blöcke für einen Score!
- Experimentiere mit Timer-Blöcken um weitere Challenges in dein Spiel einzubauen!

```
when right arrow key pressed
  point in direction 90
  move 10 steps
```

```
when down arrow key pressed
  point in direction 180
  move 10 steps
```

```
when left arrow key pressed
  point in direction -90
  move 10 steps
```

```
when up arrow key pressed
  point in direction 0
  move 10 steps
```

Diese Skripte geben dem Spieler die Kontrolle über die Bewegung der Figur im Labyrinth.

```
when clicked
  go to x: -205 y: 140
```

Dies teilt deiner Figur mit, wo sie starten soll. Diese Position markiert den Beginn des Labyrinths.

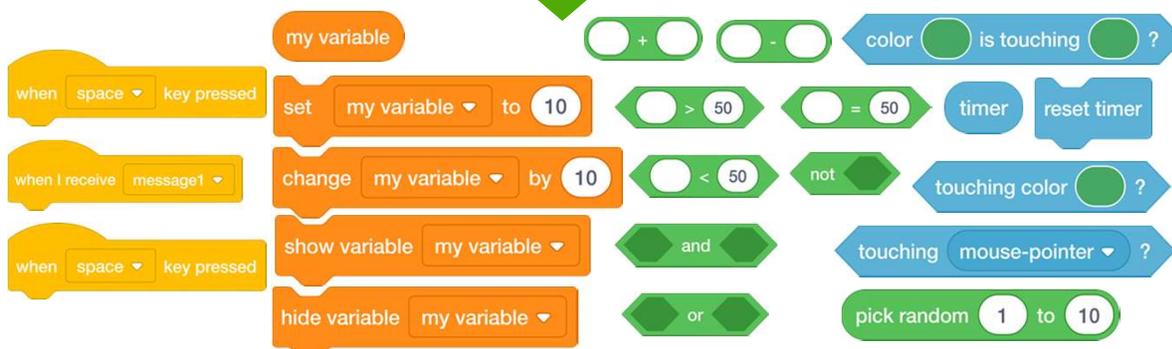
```
when clicked
  forever
    if touching ball ? then
      say you win!
```

Dieses Skript teilt Figur beim Zielbereich im Labyrinth mit, dass der Spieler gewonnen hat, wenn der Ball diesen Zielbereich berührt.

```
when clicked
  forever
    if touching color ? then
      move -10 steps
```

Dadurch prallt deine Figur von den blauen Wänden des Labyrinths ab.

## NÜTZLICHE BLÖCKE ZUM AUSPROBIEREN



## SCHON FERTIG?

- + Lade dein Projekt ins Games Studio hoch:  
<http://scratch.mit.edu/studios/487504>
- + Lasse einen Partner dein Spiel spielen und tausche dich mit ihm über eure Kreationen aus.