Lektion 12

Den Laser zeichnen

Füge eine neue leere Figur hinzu mit der Option "Malen" (A).

Anschließend erstellst du ein kleines rotes Rechteck mit dem Rechteckwerkzeug **(B)**.

Damit es nicht zu groß wird, kannst du die Malfläche auch vergrößern **(C)**.

Achte darauf, das Rechteck oberhalb des Mittelpunkts zu erstellen **(D)**.



Den Laser abschießen

Wir wollen jetzt den Laser vom Raumschiff aus abschießen. Genauer gesagt, wollen wir den Laser unter dem Raumschiff erscheinen lassen und ihn dann gerade nach oben bewegen.

Baue die beiden Skripte bei (A) nach.

Das erste Skript versteckt den Laser beim Start des Spiels, bis der Laser abgefeuert wird. Außerdem wird der Laser auf die hinterste Ebene gesetzt.

Ebenen werden genutzt, um zu entscheiden, welche Figur oben/ vorne und welche unten/hinten ist. Das ist wichtig wenn sich zwei Figuren am selben Ort befinden, wenn sich ihre Grafiken also überlappen.

Das zweite Skript setzt den Laser auf die Position des Raumschiffes und lässt ihn erscheinen. Anschließend bewegt sich der Laser nach y=180, also dem oberen Rand der Bühne.

Wichtig ist, für x die aktuelle "x-Position" zu verwenden, damit der Laser gerade nach oben fliegt.

Wenn der Laser am oberen Rand angekommen ist, wird er wieder versteckt.



Treffer erkennen

Wenn der Laser einen Außerirdischen trifft, soll der Außerirdische aus dem Spiel entfernt werden.

(A) Klicke den Außerirdischen an und füge ihm das Skript rechts hinzu.

Das Skript stellt zuerst sicher, dass bei Spielstart der Außerirdische sichtbar ist. Anschließend wartet das Skript, bis eine Berührung mit dem Laser stattfindet. In diesem Fall wird ein Geräusch abgespielt und der Außerirdische wird versteckt. Außerdem werden alle laufenden Skripte dieser Figur gestoppt **(B)**.

Starte das Spiel und teste den Laser und ob du den Außerirdischen abschießen kannst.





Mehr Aliens hinzufügen

Bei **(A)** siehst du die Skripte der Außerirdischen. Überprüfe noch einmal, ob du alle Skripte hast. Wenn das bei dir genauso aussieht, kannst du, wie bei **(B)** gezeigt, die Außerirdischen duplizieren.

Der Block bei **(C)** ist jetzt wichtig! Hier müssen unterschiedliche Werte eingetragen werden, sonst starten alle Außerirdischen an der gleichen Position.

Hier siehst du mögliche Werte und wie das Ergebnis aussieht:

- Gobo1: X= -150, Y= 150
- Gobo2: X= -100, Y= 150
- Gobo3: X= -50, Y= 150
- Gobo4: X= -100, Y= 100
- Gobo5: X= -50, Y= 100
- Gobo6: X= 0, Y= 100
- Gobo7: X= -50, Y= 50





This is my Footer and I will change it later. This is my Footer and I will change it later. This is my Footer and I will change it later.

Die Schwierigkeit anpassen

Wenn dein Spiel funktioniert, wollen wir uns ansehen, wie du es leichter bzw. schwieriger machst.

Das ist wichtig, weil Spiele nur Spaß machen, wenn sie herausfordernd, also zwischen langweilig einfach und frustrierend schwer sind.

Dein Spiel wird schwerer, wenn du:

- mehr Außerirdische hinzufügst
- den Laser langsamer machst

Dein Spiel wird leichter, wenn du:

- weniger Außerirdische erstellst
- den Laser schneller machst

Du kannst auch die Geschwindigkeit der Außerirdischen ändern. Dafür musst du das aber für alle Gobos ändern.

Probiere verschiedene Varianten aus, bis dir das Spiel Spaß macht.





Geschwindigkeit der Außerirdischen ändern (optional, nur für Profis!)

Wenn du möchtest, kannst du den Code der Gobos nochmal vereinfachen, um nur an einer Stelle die Geschwindigkeit aller Gobos ändern zu können.

Lösche dazu alle Gobos außer einen.

Ändere dort die bei **(A)** abgebildeten Skripte. Du siehst, dieser neue Code legt keine Werte für die Geschwindigkeit fest. Stattdessen wird bei den Richtungswechseln die aktuelle Geschwindigkeit einfach mit -1 multipliziert. Das führt dazu, dass sich die Geschwindigkeit umkehrt.

Außerdem werden nicht mehr zwei Nachrichten versendet, sondern nur noch eine Nachricht, da in beiden Fällen das Gleiche passiert.

Aber halt! Irgendwo müssen wir die Geschwindigkeit ja festlegen. Das machen wir bei dem Skript in der Bühne, wie bei **(B)** abgebildet.

Wenn der neue Code funktioniert, dupliziere und positioniere deine Außerirdischen neu.



