

Checkliste für ein Labyrinthspiel in Scratch

Mit dieser Checkliste kannst du den Überblick behalten.

- Alle Teile, die dein Labyrinthspiel enthalten soll, sind hier aufgelistet.
- Mache hinter jeden Teil einen Haken, wenn er fertig ist.
- Lege die Checkliste immer am Ende der Stunde zurück in das Sammelfach.

① Geschichte und Design

	angefangen	fertig
Ich/Wir haben uns ein Szenario (Geister, Piraten, Magie,...) überlegt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Das Spiel hat eine Hauptfigur.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es gibt eine Geschichte zu unserem Spiel, warum die Figur ins Labyrinth muss und was sie dort machen soll.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es gibt mindestens zwei Labyrinth (zwei Level).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

② Steuerung und Programmierung

	angefangen	fertig
Unsere Spielfigur lässt sich steuern.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Unsere Figur geht zurück an den Anfang, wenn die Wand berührt wird.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mindestens ein Labyrinth hat einen Schalter und eine Türe.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sobald die Figur den Ausgang erreicht, wechselt sie ins 2. Labyrinth.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Im 2. Labyrinth startet die Figur an einer anderen Stelle.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es gibt eine Taste, mit der man das Spiel neu starten kann. Die Figur steht wieder am Start im 1. Labyrinth.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

③ Fertigstellung und Test

	angefangen	fertig
Es gibt einen Startbildschirm mit einer kurzen Erklärung zum Spiel und der Steuerung.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es gibt ein Spielcover für das fertige Spiel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mindestens eine andere Gruppe hat unser Spiel getestet und uns eine Rückmeldung gegeben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>