

Ein Labyrinth mit Snap!

Heute sollst Du ein Minispiel entwickeln, bei dem eine Spielfigur von einem Startpunkt durch ein Labyrinth zu einem Ziel manövriert wird. Dazu sollen die Pfeiltasten genutzt werden. Es gibt verschiedene Möglichkeiten zur Umsetzung (dazu mehr später).

① Vorbereitungen

- Suche zunächst ein Hintergrundbild aus, auf das Du Dein Labyrinth malen kannst. Beachte dazu das Urheberrecht - wähle am besten ein unter CC0 lizenziertes Bild aus der Datenbank <https://ccsearch.creativecommons.org/> aus. Am besten besitzt das Bild eine Stelle, die als „Ziel“ erkennbar ist, zu dem die Spielfigur möchte.
- Füge das Bild als Hintergrund in Snap! ein und zeichne ein Labyrinth darauf. Alternativ kannst Du auch ein Objekt / eine Sprite anlegen, um damit das Labyrinth zu gestalten (dann kannst Du z.B. mehrere Level einbauen). Achte darauf, das Labyrinth nicht zu eng zu gestalten damit die Spielfigur nicht zu klein wird.
- Markiere deutlich und in einer anderen Farbe als das Hintergrundbild bzw. das Labyrinth das Ziel.
- Erstelle eine Spielfigur (Sprite/Objekt) in passender Größe.

② Steuerung - zunächst einfach

- Die Spielfigur soll mit den Pfeiltasten gesteuert werden (das kennst Du schon).
- Zur Erinnerung findest Du rechts eine bereits benutzte Steuerung.
- Andere Steuerungen (drehen und laufen getrennt, automatisches Laufen, steigende Geschwindigkeit, ...) sind denkbar. Entscheide Dich für eine Variante und setze sie um.
- Teste die Steuerung.



Beispiel für die Steuerung

③ Gewinnen und verlieren (und Umsetzen der Idee in Snap!)

- Wenn das Spiel gestartet wird, soll die Spielfigur auf einen Startpunkt befördert werden.
- Wenn die Spielfigur das Labyrinth berührt, soll sie zum Startpunkt teleportiert werden.
- Wenn die Spielfigur das Ziel erreicht, soll sie eine Erfolgsmeldung ausgeben
- Plane die Umsetzung zunächst als Ablaufplan vor.
- Setze das Spiel dann zunächst in einer einfachen Version in Snap! um und teste diese - wenn alles funktioniert, darfst Du es erweitern, zum Beispiel um weitere Level oder einen Punktezähler.

④ Speichere Dein Projekt ab und wechsele Dich mit anderen EntwicklerInnen beim testen eurer Ergebnisse ab. Lobt, was gut ist und gebt Hinweise, wenn etwas verbessert werden kann.