

Inhalt

Einführung	8
Hallo, zukünftige Gamedesign-Profis!	8
Über Gamedesign	8
Über Scratch	9
Über dieses Buch.	10
Über dich	10
Über die Symbole, die wir in diesem Buch verwenden	11
Kapitel 1: Auf die Plätze	13
Erstelle deinen Scratch-Account	13
Erste Schritte mit Scratch – die Benutzeroberfläche.	14
Der Zaubertrick.	16
Die Spielfigur	17
Der Soundeffekt	20
Das Hintergrundbild	21
Fühler, wechsele dich!	23
Ordnung ist das halbe Leben	26
Das Projekt speichern	26
Das Projekt laden	26
Dein Projekt veröffentlichen	27
Andere Projekte entdecken	28
Zauber-Fangspiel	30
Kapitel 2: Spaß beim Fensterputzen	35
Das Projekt vorbereiten	36
Einen Fleck zeichnen.	36
Den Countdown für den Spielstart zeichnen	37
Die Auswertung für das Spielende zeichnen.	40
Die Figuren zurechtrücken	40
Jubelschreie finden	42

Variablen anlegen	43
Die Variablen zurechtrücken	46
Mehr Möglichkeiten dank Erweiterungen	47
Das Spiel programmieren	48
3... 2... 1... Los!	48
Alles vollklecksen	51
Die Flecken wegwischen	54
Spielende.	56
Eine neue Bestzeit erreichen.	57
Ideen zum Gamedesign	59
Spiespaß durch Zahlen	59
Balancing-Werte	60
Die Spielidee verändern.	61

Kapitel 3: Höhlenexpedition **63**

Die Spielfigur	64
Steuerung für die Spielfigur	65
Animieren der Spielfigur	69
Begrenzen der Spielfigurbewegung	71
Helm hinzufügen	72
Die Höhle	73
Vorsicht, Stalaktiten!	75
Die Stalaktiten spüren.	80
Helme zählen	81
Betreten der nächsten Höhle	83
Neue Höhlenhintergründe für die Bühne.	84
Höhlen mitzählen und Spiel mit der Zeit schwieriger machen	85
Game Over!	86
Ideen zum Gamedesign	87
Balancing	87
Gehen oder Rennen?	88
Noch mehr Balancingwerte	90
Zugänglichkeit und Spiespaß.	91
Was mache ich hier eigentlich?!.	92

Die Spielmechanik verändern	92
Geräusche hinzufügen	93
Nett sein oder auslachen?	93

Kapitel 4: Virtuelles Haustier **95**

Das Projekt vorbereiten	96
Hast du 'nen Vogel?	96
Zeichne den Vogel	96
Entferne den Hintergrund	97
Zeichne das Hintergrundbild für die Bühne	98
Wir haben da etwas vorbereitet.	100
Das Bühnenbild hochladen	100
Die Vogelbilder hochladen	101
Den Vogel zurechtrücken.	102
Es dem Vogel gemütlich machen.	105
Die Objekte zurechtrücken.	106
Geheime Orte einfügen.	107
Dem Vogel durch Programmieren »Leben« einhauchen	108
Den Vogel kitzeln	108
Eigene Blöcke für eigene Ideen	110
Dem Vogel beibringen zu schlafen.	111
Dem Vogel das Fliegen beibringen.	113
Dem Vogel noch mehr beibringen	114
Den Vogel selbst entscheiden lassen	118
Musik programmieren und kombinieren	119
Ideen zum Gamedesign	121
Der Vogelsimulator.	121
Selbst kreativ werden	122
Ein kleines Spiel hinzufügen	123

Kapitel 5: Notarzt, ein 3D-Projekt! **126**

Projekt anlegen und Bühnenbild zeichnen	128
Straße	129
Unser Fahrzeug	133

Berge und Himmel am Horizont einbauen	136
Die Straße verschiebbar machen	138
Andere Fahrzeuge hinzufügen	139
Der Unfall.	142
Ideen zum Gamedesign	145
Punkte sammeln	145
Das Fahrzeug ändern	146
Spurwechsel des anderen Fahrzeugs	148

Kapitel 6: Weltraum-Abenteuer **149**

Springen und Laufen	150
Vorbereitung des Spiels	150
Dein Hunde-Astronaut	150
Der Weltraum – unendliche Weiten	153
Die Plattformen	154
Hindernisse	155
Sterne	157
Steuerung deines Astronauts	159
Starteinstellungen	159
Lauf, Hund, Lauf!	161
Hoch hinaus!	164
Schwerkraft	165
Plattform-Berührung.	168
Berührung von Hindernissen und Fall in Schluchten	170
Ordentlich punkten!.	171
Sterne erzeugen	171
Sterne sammeln.	173
Von Level zu Level	174
Bereite die Level vor	174
Nächstes Level aufrufen.	176
Ideen zum Gamedesign	178
Tipps fürs Leveldesign.	178
Ziel und Endsequenz einbauen	179

Kapitel 7: Eigene Projekte entwickeln	183
Eine Idee entwickeln	184
Nutze deine Erfahrung	184
Der Zufall kann dir helfen.	184
Andere fragen	185
Gamedesign-Fragen beantworten	185
Dein Spiel entwickeln.	188
Fange klein an.	188
Die »Einkaufsliste« schreiben	189
Bilder und Geräusche von anderen	189
Testen, testen und noch mehr testen.	191
Selber testen.	191
Mit anderen testen.	191
Macht's Spaß?	191
Wenn mal etwas schiefgeht.	192
Detektivarbeit	192
Mach mal Pause.	193
Einen Schritt zurückgehen	194
Fehler passieren auch den Besten	194
Mache Sicherheitskopien.	194
Man lernt nie aus.	195
Noch mehr Anleitungen	195
Remixen, Verändern, Lernen	196
Andere um Hilfe bitten	197
Das Scratch-Wiki	198
Dein Spiel veröffentlichen	198
Aufmerksamkeit für das Spiel bekommen.	199
Zwei Tipps zum Schluss	200
Bleib dran.	200
Niemand ist perfekt	200
Zum Wiederfinden	201
Über die Autoren	205

Diese Leseprobe haben Sie beim
 edv-buchversand.de heruntergeladen.
Das Buch können Sie online in unserem
Shop bestellen.

[Hier zum Shop](#)