

Let's create a game



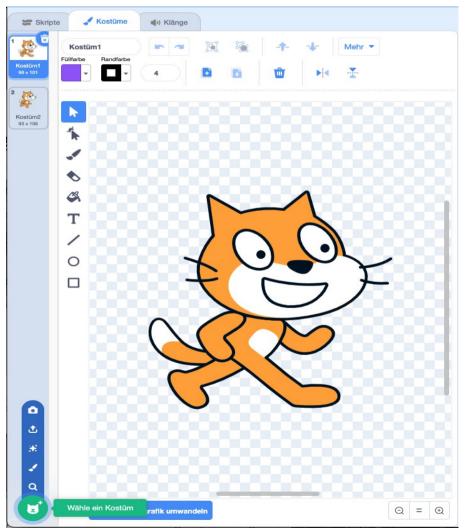








- Design the main character
- Choose the main character's costume









• Set the starting position of the main character









```
Wenn angeklickt wird

setze Richtung auf 90 Grad

setze x auf -198

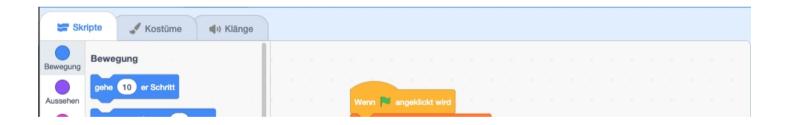
setze y auf -144
```







• Teach the main character how to run









```
wechsle zu Kostüm normal ▼
                                               wechsie zu Kostům normal 🕶
setze Richtung auf 90 Grad
                                               setze Richtung auf (-90) Grad
gehe 5 er Schritt
                                               gehe 5 er Schritt
wechsle zu Kostüm laeuft ▼
                                               wechsie zu Kostüm laeuft 🕶
 warte 0.05 Sekunder
                                                varte 0.05 Sekunder
gehe 5 er Schritt
                                               gehe 5 er Schritt
 vechsle zu Kostüm normal 🕶
                                               wechsie zu Kostüm | normal 🕶
wechsle zu Kostüm normal +
                                             wechsle zu Kostūm normal 🕶
setze Richtung auf 0 Grad
                                             setze Richtung auf 180 Grad
gehe 5 er Schritt
                                             gehe 5 er Schritt
wechsle zu Kostüm laeuft ▼
                                             wechsle zu Kostům laeuft 🕶
warte 0.05 Sekunder
                                              varte 0.05 Sekunder
gehe 5 er Schritt
                                             gehe 5 er Schritt
wechsle zu Kostüm normal 🔻
                                              vechsle zu Kostům normal 🕶
```





The stage



- We choose a background
 - On the right-hand side, you will find the stage







The imaginary horizon



- The main character should only move where we allow them to
- To do this, we need a new character without a costume and draw a red line

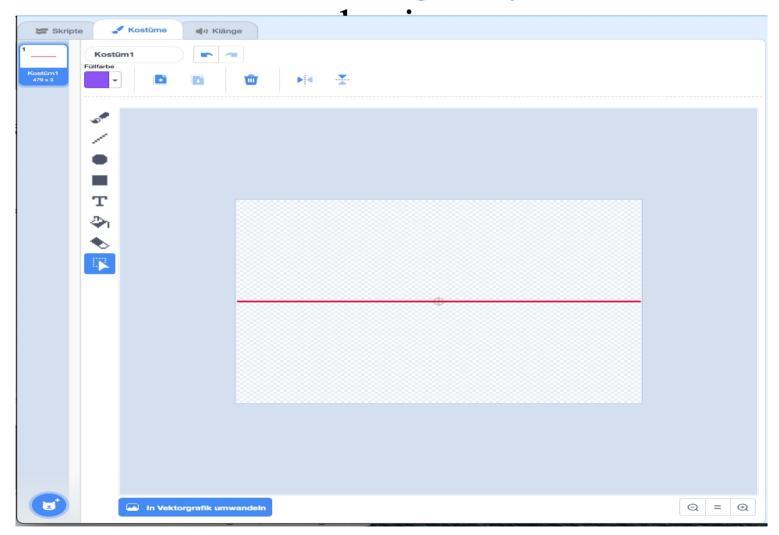






The imaginary











The imaginary horizon



- The main character must remain below the line.
- To do this, we need to check if the main character touches the line if so, they take two steps back.







The imaginary horizon

```
Setze Richtung auf 90 Grad

setze x auf -198

setze y auf -144

wiederhole fortlaufend

falls wird Horizont berührt?, dann

setze Richtung auf 180 Grad

gehe 2 er Schritt

falls wird Horizont2 berührt?, dann

setze Richtung auf 180 Grad

gehe 2 er Schritt
```











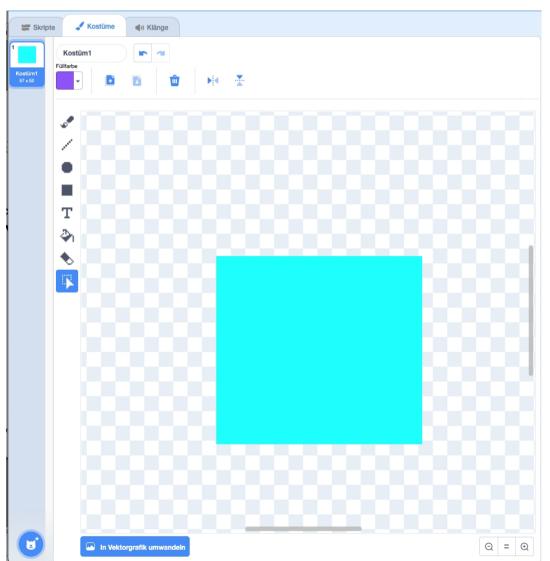
- When the main character reaches a specific point, something should happen
 - The special point here is the light blue square.

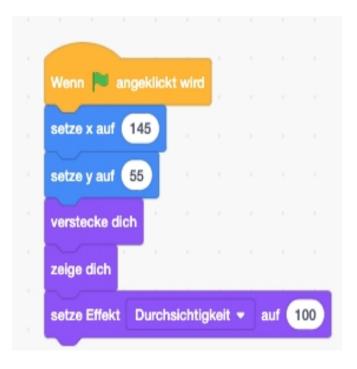
















- Something should happen when the main character touches the special point.
 - Have the character look in a different direction or turn around.







```
Wenn angeklickt wird
setze Richtung auf 90 Grad
setze x auf (-198
setze y auf (-144
         wird Horizont ▼ berührt?
   setze Richtung auf 180 Grad
   gehe 2 er Schritt
         wird Horizont2 ▼ berührt?
   setze Richtung auf (180) Grad
   gehe 2 er Schritt
         wird Haus_action ▼ berührt?
   setze Richtung auf (-90) Grad
```

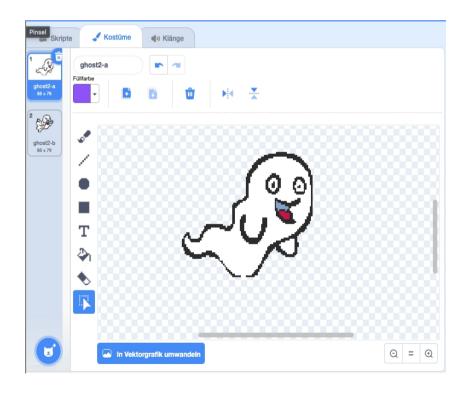




A new friend



- A secondary character appears
 - Select another character with a costume









• The secondary character should be invisible at the start







A new friend



```
Wenn angeklickt wird

setze Größe auf 50

setze x auf 208

setze y auf 57

verstecke dich
```





A new friend



• The secondary character should become visible when the main character reaches the light blue square









• To make the secondary character visible, we need a "variable"







- Something happens
- We create our own "variable" called "Scene
 - You can find variables at the bottom (dark orange)→ Click on New Variable
 - Set the variable to 1 when the game starts











- Set the variable to 2 when the main character reaches the special location.
 - \rightarrow Then, the second character should appear when scene= 2







```
Wenn | angeklickt wird
setze Größe auf 50
setze x auf 208
setze y auf 57
verstecke dich
setze Szene ▼ auf 1
wiederhole bis
   zeige dich
```







- Have the second character greet the main character.
- Ask the main character their name.







```
setze Größe auf 50
setze x auf 208
setze y auf 57
verstecke dich
setze Szene ▼
   zeige dich
          Wie heißt Du?
                         und warte
```







- Have the second character reply that it's a nice name.
- The second character should say that there is a treasure hidden in the house and that the main character should look for it.
- Then the second character should slowly disappear again
- Set the scene to 3







```
setze y auf 57
verstecke dich
   zeige dich
   sage oh Hi! für 3 Sekunden
   frage Wie heißt Du? und warte
          verbinde Antwort und , ein schöner Name!
           verbinde In diesem Haus ist ein SCHATZ versteckt! lass uns den suchen
   setze Effekt Durchsichtigkeit ▼ auf
    warte 0.5 Sekunden
   setze Effekt Durchsichtigkeit ▼ auf 90
```







- We're changing the stage
 - Create another stage for the interior of the house
 - Change the stage as soon as the friend disappears









- We change the stage
 - Create another stage for the interior of the house









- Select the stage on the right
 - Then select the top left "Stage sets"
 - Then select another stage image at the bottom left







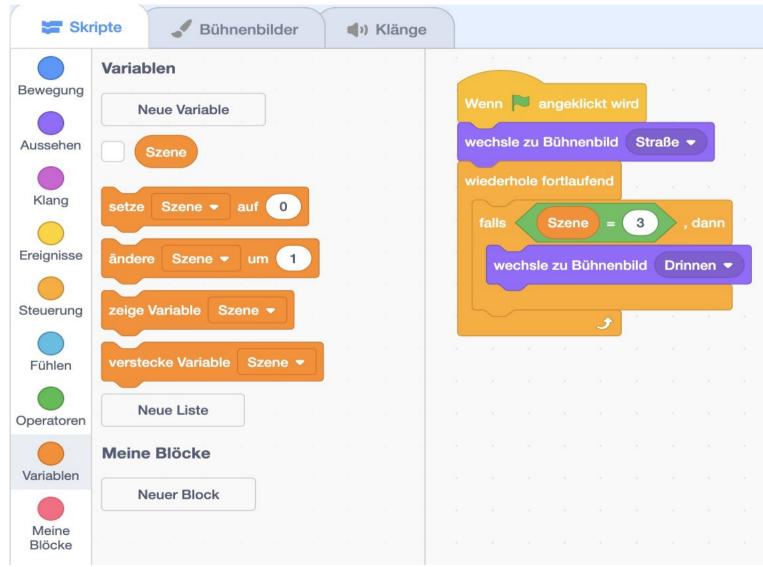


- We change the stage
 - Change the stage as soon as your friend has disappeared and the scene has changed to 3













A treasure emerges



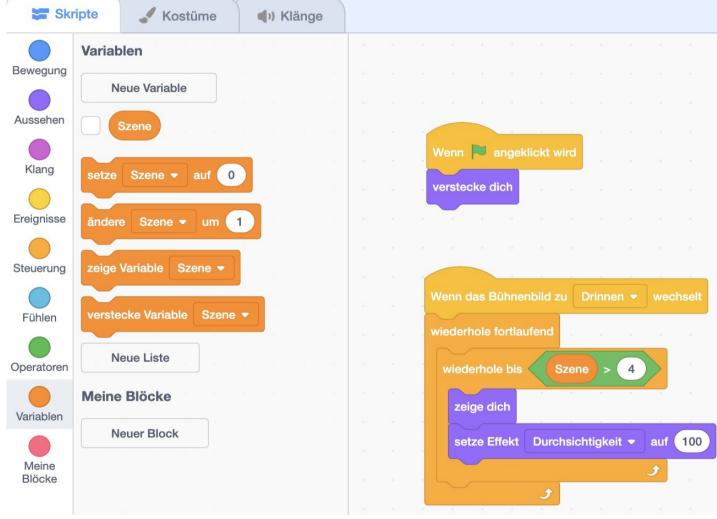
- A treasure appears inside
 - We need another "character" with the treasure costume
 - Must not show itself
 - (Optionally, the treasure appears in a random position)





A treasure emerges



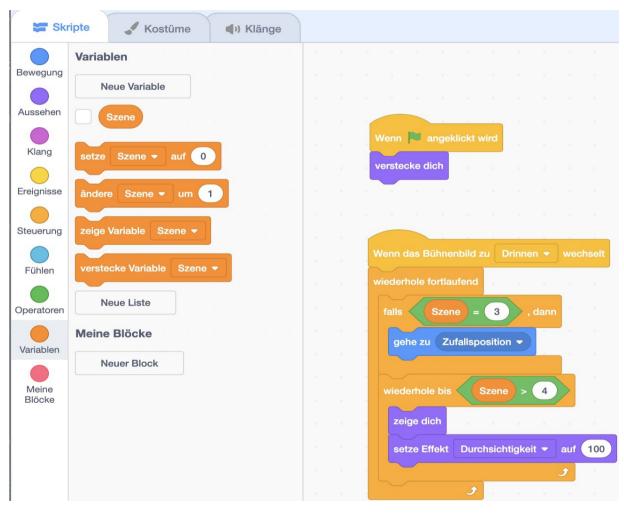






A treasure emerges









The end



- The game is over when the player touches/finds the treasure
- The stage changes to the "Won" screen

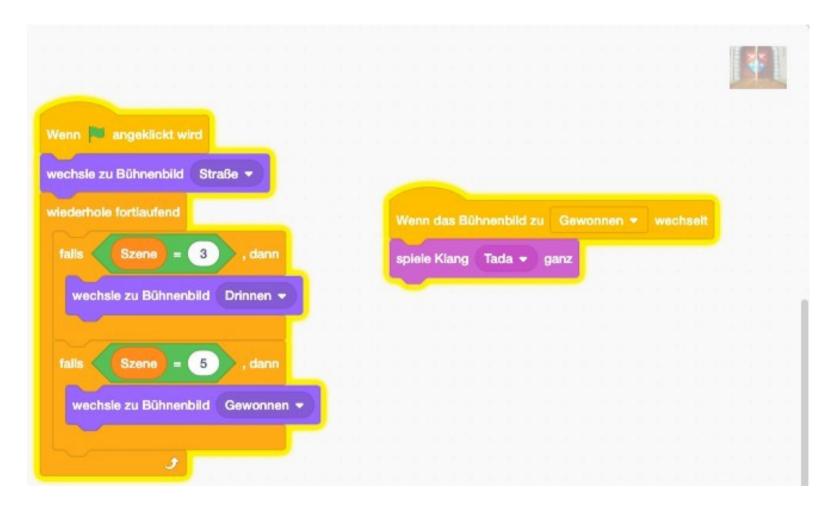






The end (stage)







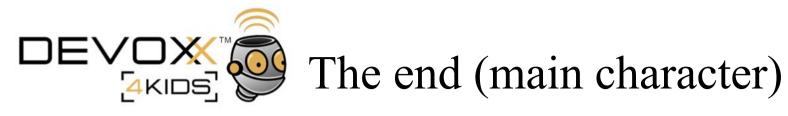


The end (treasure)



														-5	20	
enn angeklickt w	rd													4	4	,
rstecke dich																
nn das Bühnenbild zu	Drinner		wech	selt												
derhole fortlaufend							das B	ühner	nbild		Gew	onne	n ·		hselt	
	2	dann				-		ühner	nbild		Gew	onne	n *	wec	hselt	
	3 ,	dann			2	zeige d	1ich				Gew	onne	n *	wec	hselt	
		dann			2	-	1ich	-20			Gew	onne	n *	wec	hselt	
alls Szene =		dann			2	zeige d	dich cauf	-20	1		Gew	onne	n *	wec	hselt	
gehe zu Zufallspo	sition •	dann	1		2 8	zeige o setze x setze y	dich cauf (-20 -116	1	-			1	wec	hselt	
gehe zu Zufallspo					2 8	reige o	dich cauf (-20 -116	1	-			uf (o o	hselt	
gehe zu Zufallspo	sition •		5		2 8	zeige o setze x setze y	dich cauf (-20 -116	1	-			1	o o	hselt	
gehe zu Zufallspo	sition •	4	auf	100	2 8	zeige o setze x setze y	dich cauf (-20 -116	1	-			1	o o	hselt	
gehe zu Zufallspo	sition ▼	4	auf (100	2 8	zeige o setze x setze y	dich cauf (-20 -116	1	-			1	o o	hselt	













The end (ghost)



Wenn das Bühnenbild zu		
verstecke dich		
Wenn das Bühnenbild zu Gewonnen ▼ wechselt		
setze Richtung auf -90 Grad		
setze x auf 63		
setze y auf -105		
setze Effekt Durchsichtigkeit ▼ auf 0		
setze Größe auf 80		
zeige dich		
sage Du hast den Schatz gefunden. für 3 Se	ekunden	
	to (to	

