

# Parkour Game Spielanleitung

## Vor dem Spiel

- Gehe zu einem der Lernenden und frage, ob du spielen kannst. Sie fragen dich dann nach deinem Namen.
- Du bekommst dann den Micro:bit und wenn du bereit, kannst du das Spiel starten.

## Wie funktioniert das Spiel?

- Du "spawnst" als Pixel immer oben-links:

```
& 0 0 0 0
0 0 0 0 0
0 0 0 0 0
0 0 0 0 0
0 0 0 0 0
```

- Du kannst den Pixel bewegen, in dem du den Micro:bit neigst
- Wenn du ihn nach rechts neigst, bewegt sich der Pixel nach rechts
- Wenn du ihn nach links neigst, bewegt sich der Pixel nach links
- Wenn du ihn nach hinten neigst, geht der Pixel rückwärts
- Wenn du ihn nach vorne neigst, geht der Pixel vorwärts

- Auf dem Display gibt es jedoch noch mehr Pixel die leuchten. Es gibt Blöcke und Portale

Blöcke(x):

```
& 0 0 0 0
0 0 0 0 0
0 0 X X y
0 0 X X 0
0 0 0 0 0
```

Portale(y):

```
& 0 0 0 0
0 0 0 0 0
0 0 X X y
0 0 X X 0
0 0 0 0 0
```

- Dein Ziel ist es jetzt, den Pixel in dieses Portal zu lenken, ohne in einen Block hinein zu fahren. Wenn du im Portal ankommst, kommst du ins nächste Level.

```
& - - - -
0 0 0 0 |
0 0 X X y
0 0 X X 0
0 0 0 0 0
```

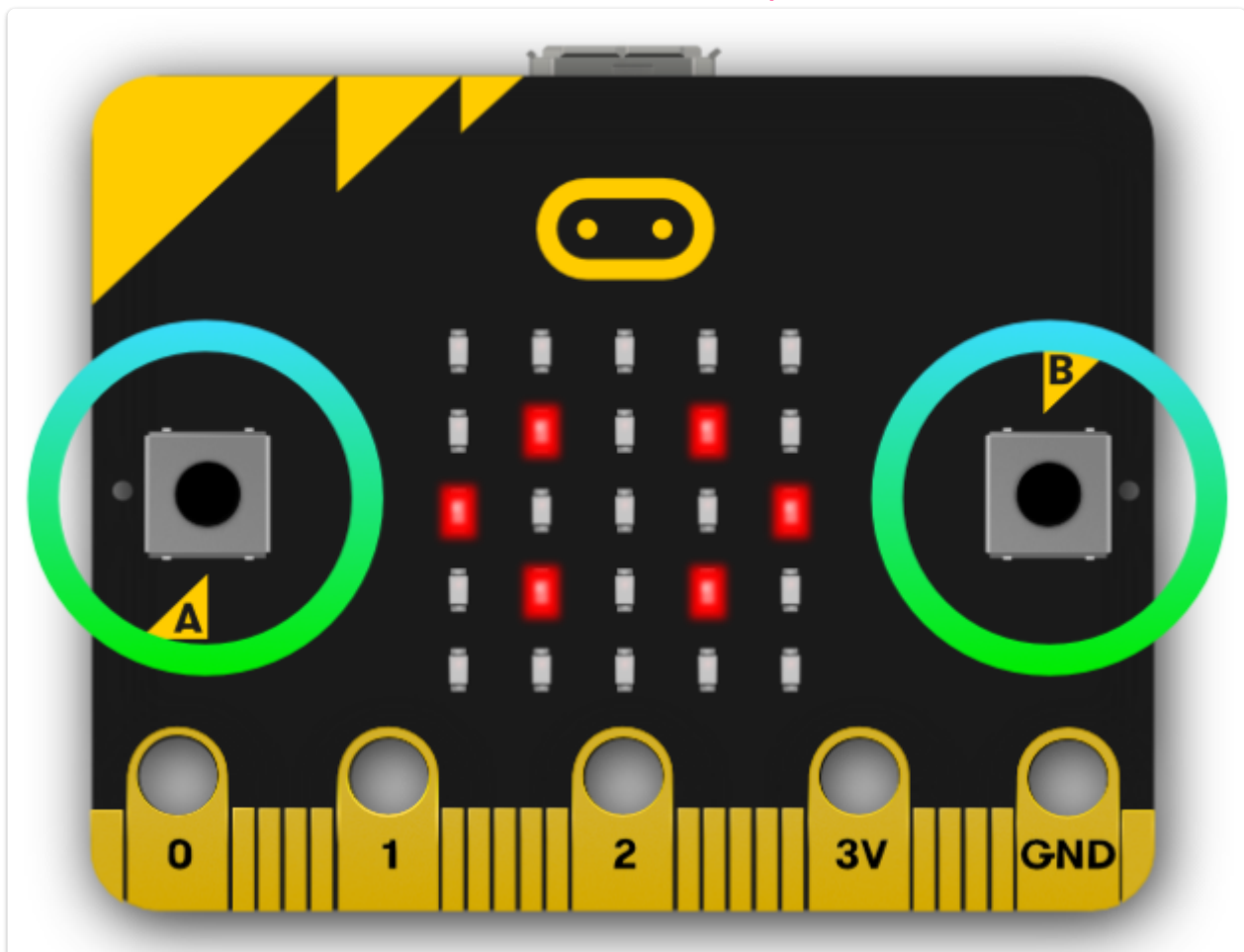
- Da der Display nicht Mehrere Farben darstellen kann, ist der Pixel am hellsten, die Portale am zweithellsten, und die Blöcke nicht sehr hell.

## Unmögliche Level

- Da die Level generiert werden, kann es passieren, dass sie nicht möglich sind:

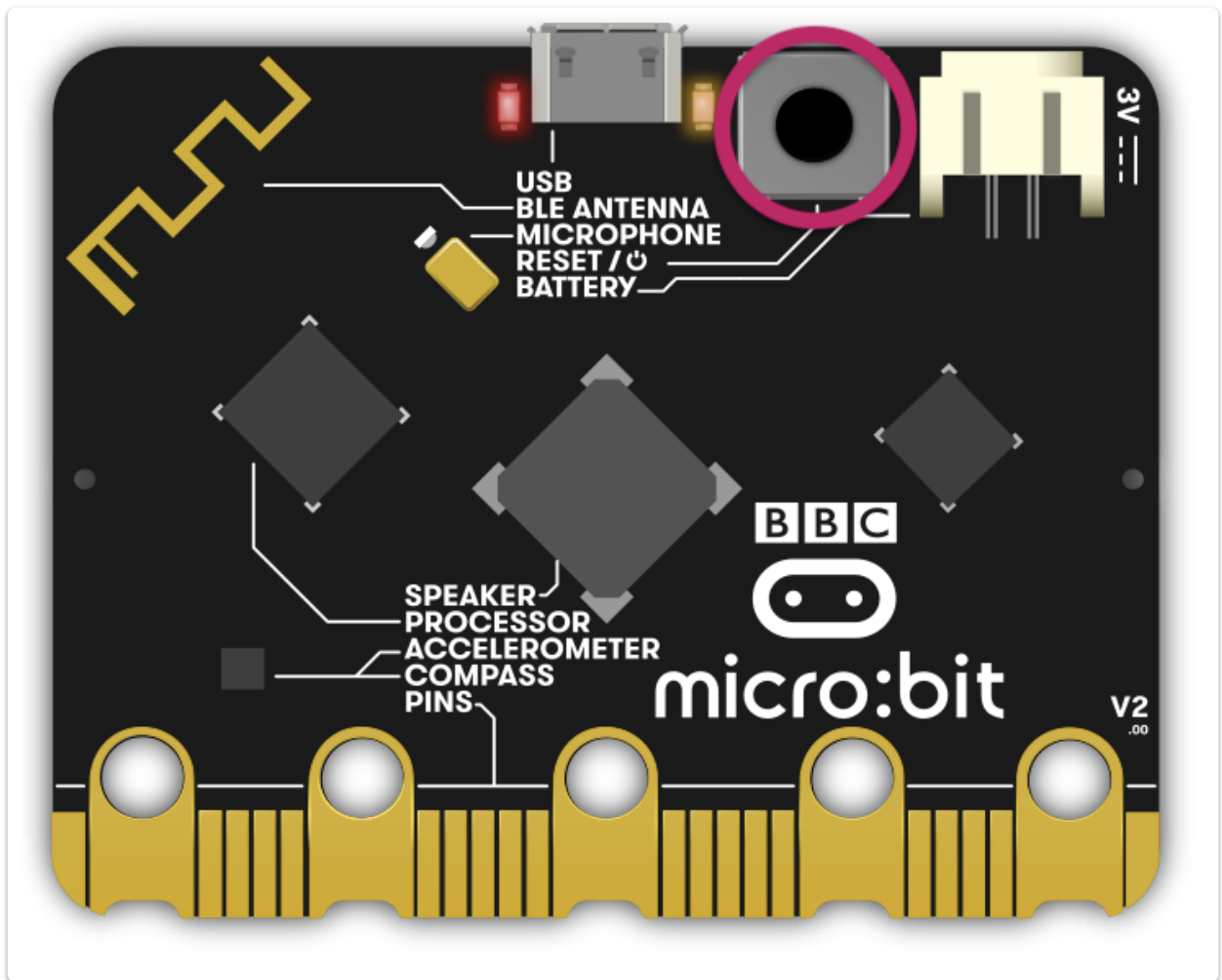
```
& 0 0 0 0
0 0 0 X X
0 0 0 X X
0 0 X X 0
0 0 X X y
```

In solch einem Fall drückst du den A-Knopf (links):



## Spiel starten

- Um das Spiel zu starten, musst du den "Reset-Knopf" auf der Rückseite des Micro:bit drücken.



Viel Spass!