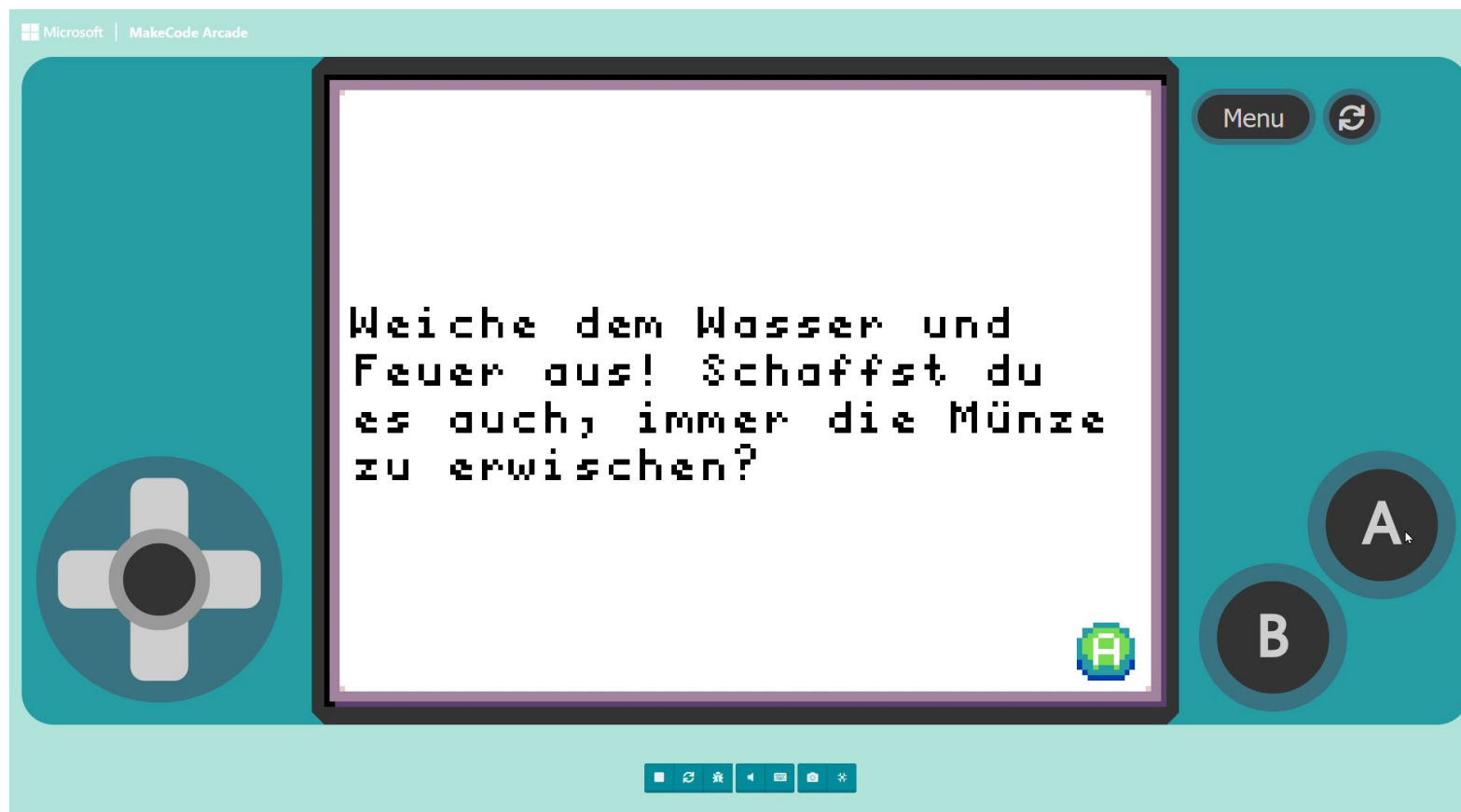


# Videospiele selbst programmieren!

mit MakeCode Arcade





Quelle: <https://arcade.makecode.com/#editor>

# Figuren und Gegenstände



Alle Elemente im Spiel,  
die **besonders** sind.

Z.B. Players, Gegner,  
Sammelobjekte,....



Player

## Auto

Was ist die Aufgabe der Figur?

Fährt durch das Bild  
Sammelt Münzen ein.

Wie gewinnt die Figur?

Indem sie viele Münzen  
sammelt und am Ende bei der  
Wand ankommt.



## Sammelobjekt

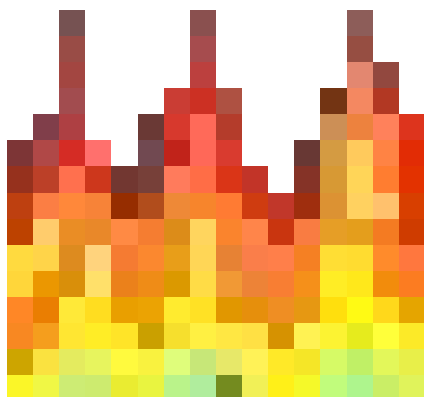
**Münze** 

**Wie bekommt man das Sammelobjekt?**

Indem der Player (das Auto) es berührt.

**Was bewirkt das Sammelobjekt**

Bringt einen Siegpunkt.



Gegner

**Feuer** 

Was macht der Gegner?

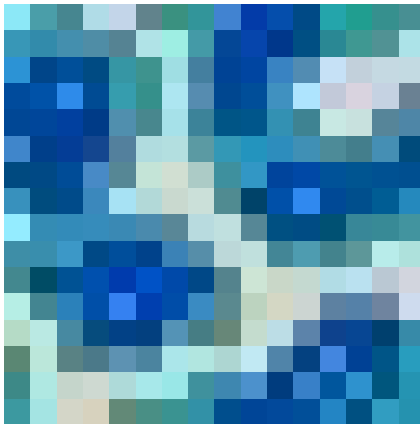
Bewegt sich nicht. Hindernis für das Auto.

Wie verhindert der Gegner den Player am Gewinnen?

Wenn es berührt wird, verliert man das Spiel.

Wie besiegt man den Gegner?

Ausweichen.



## Gegner

# Wasser

### Was macht der Gegner?

Bewegt sich nicht. Hindernis für das Auto.

### Wie verhindert der Gegner den Player am Gewinnen?

Wenn es berührt wird, verliert man das Spiel.

### Wie besiegt man den Gegner?

Ausweichen.

# Spielablauf

- Auto fährt auf Straße.
- Auto kann Münze sammeln. Das bringt einen Siegpunkt.
- Bei Berührung von Feuer und Wasser verliert man das Spiel.
- Wenn man die Wand am Ende erreicht, hat man gewonnen.

Was passiert im Spiel.  
Wann gewinnt man,  
wann verliert man?

Was passiert im Spiel.  
Wann gewinnt man,  
wann verliert man?

# Spielablauf - Pseudocode

Auto fährt auf Straße

Wenn **Auto Münze berührt**:

*Siegpunkt + 1*

*Münze wechselt Position*

Wenn **A gedrückt und Auto am Boden**:

*Auto springt nach oben*

Wenn **Auto Feuer oder Wasser berührt**:

*Game Over*

Wenn **Auto Wand am Ende berührt**:

*Spiel gewonnen*

*Siegpunkte und Highscore werden angezeigt*

## Wichtig:

Alles *Eingerückte*  
passiert nur, wenn das  
**Ereignis** eintritt.