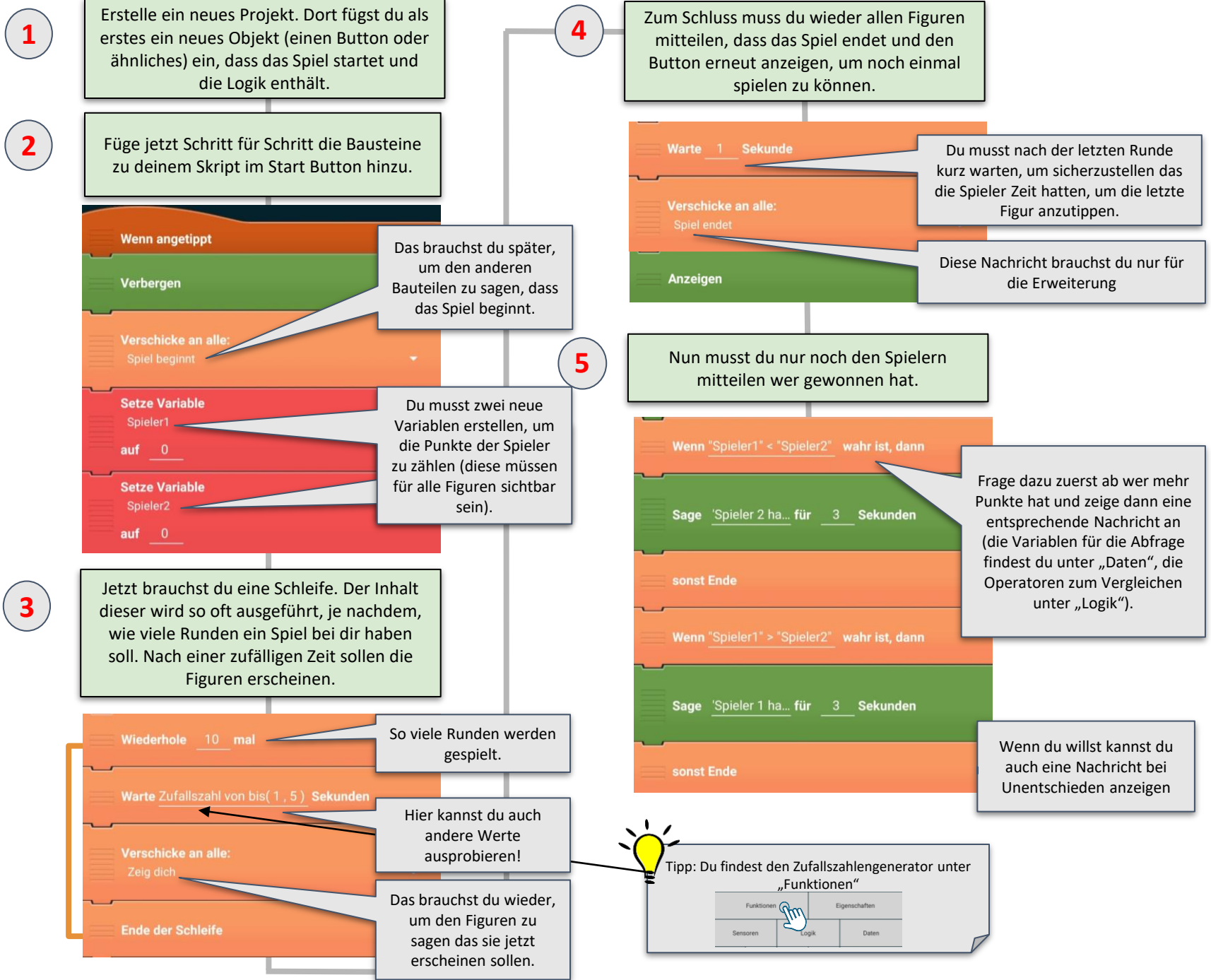


Reaktionsspiel

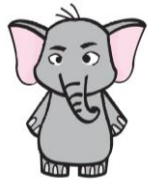


für 2 Spieler

Start Button



Reaktionsspiel

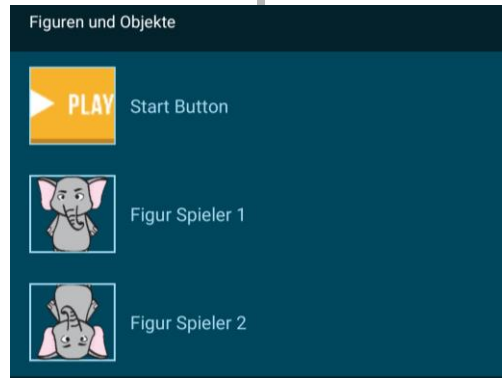


für 2 Spieler

Figuren

1

Jetzt fehlen nur mehr die Figuren, die beim Erscheinen angeklickt werden sollen. Nicht vergessen das du zwei Figuren brauchst – eine für jeden Spieler! Platziere sie so, dass sie für die Spieler richtig erscheinen, wenn diese sich gegenüber sitzen.



2

Füge jetzt Schritt für Schritt die Bausteine zu deinem Skript in den Figuren hinzu. Nicht vergessen, dass die Figuren am Anfang nicht sichtbar sein sollen!



Wenn die Zufallszeit (die du beim Button eingefügt hast) abgelaufen ist, empfängt die Figur eine Nachricht.

Je nachdem wie schwierig dein Spiel sein soll, zeigst du deine Figuren unterschiedlich lang.

3

Jetzt musst du nur mehr die Punkte zählen, wenn die Figur angeklickt wird und dann verbergen, um nicht noch mehr Punkte abstauben zu können.



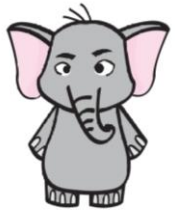
4

Das wars schon. Probiere doch dein Spiel gleich aus!



Wenn du dein Spiel noch verbessern willst, versuch doch gleich die Erweiterungen.

Reaktionsspiel



SCORE:
0

YOU'VE WON

für 2 Spieler

Erweiterung

1

Wie wärs mit einer schöneren Nachricht für den Spieler der gewonnen hat?

Füge dazu wieder zwei Objekte mit deiner Wunsch-Nachricht ein. Achte auch hier wieder auf die Ausrichtung.



Gewonnen Spieler 1



Gewonnen Spieler 2

2

Füge jetzt Schritt für Schritt die Bausteine zu deinem Skript der Nachrichten hinzu. Nicht vergessen, dass die Nachricht am Anfang noch nicht sichtbar sein soll!



Frage wieder ab wer mehr Punkte hat und lass dann deine Nachricht erscheinen (benütze nun „≤“ statt „<“, und „≥“ statt „>“ um bei einem Unentschieden beiden Spielern die Nachricht anzuzeigen). Achte darauf im richtigen Objekt die richtige Abfrage zu machen! Die alte Version kannst du löschen.

3

Wenn das Spiel beginnt („Wenn du empfängst: Spiel beginnt“) sollen die Nachrichten wieder verschwinden („Verbergen“).

1

Möchtest du auch die Punkte während des Spiels mitzählen?

Füge dazu wieder zwei Objekte mit deinem Wunsch-Symbol ein. Achte auch hier wieder auf die Ausrichtung.



Punkte Spieler 1



Punkte Spieler 2

2

Füge jetzt Schritt für Schritt die Bausteine zu deinem Skript der Punktezähler hinzu. Nicht vergessen, dass die Punkte am Anfang noch nicht sichtbar sein sollen!



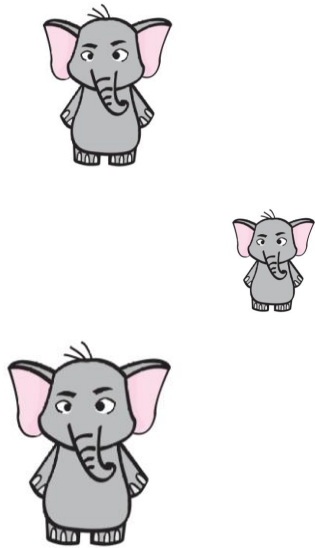
Wenn das Spiel beginnt, sollen sowohl die Bilder für die Punkte, sowie die Punkte selbst (zeige die entsprechende Variable) angezeigt werden. Setze dafür die Variable an die passende Stelle und wähle deine Wunsch-Farbe.

3

Wenn das Spiel endet, sollen die Punkte und die Variable wieder verschwinden.



Reaktionsspiel



für 2 Spieler

Schwierigkeit

1

Wie wärs, wenn wir das Spiel etwas schwieriger machen?
Zum Beispiel indem die Figur nicht immer an derselben Position erscheint?
Dazu musst du das Skript der Figuren ändern. Schau dir zuerst an, an welcher Position deine Figur platziert ist.

```
Wenn Szene startet
  Setze an Position
  x: -100 y: -750
  Verbergen
```

2

Überlege dir jetzt, an welchen Positionen deine Figur auftauchen soll. Soll sie zum Beispiel nur zwischen links und rechts herumspringen, musst du die y Position immer gleich lassen.

```
Wenn du empfängst
  Zeig dich
  Setze an Position
  x: Zufallszahl von bis(...) y: -750
```

3

Jedes Mal wenn die Figur nun empfängt, dass sie sich zeigen soll, muss eine neue Position berechnet werden.



Für die andere Figur würde sich für x eine Zufallszahl zwischen -200 und 300 und für y die Position 750 anbieten.

Eine Zufallszahl zwischen -300 und 200 passt in diesem Fall ideal, um eine Überschneidung mit den Punkten zu verhindern. Probiere dich hier aber auch gerne selbst aus.

5

Soll die Figur nun auch immer unterschiedlich groß sein, musst du nun auch jedes Mal wenn die Figur angezeigt wird die Größe ändern. Dazu gibt es den Block „Setze Größe auf“:

```
Wenn du empfängst
  Zeig dich
  Setze Größe auf Zufallszahl von bis( 20 , 100 ) %
```

Überlege dir auch hier passende Werte, um die Figur nicht zu klein werden zu lassen.

6

Dein fertiges Skript für das Darstellen der Figuren könnte nun so aussehen.

```
Wenn du empfängst
  Zeig dich
  Setze Größe auf Zufallszahl von bis( 20 , 100 ) %
  Setze an Position
  x: Zufallszahl von bis(...) y: -750
  Anzeigen
  Warte 0,5 Sekunden
  Verbergen
```

Diese Werte beeinflussen die Schwierigkeit deines Spiels!