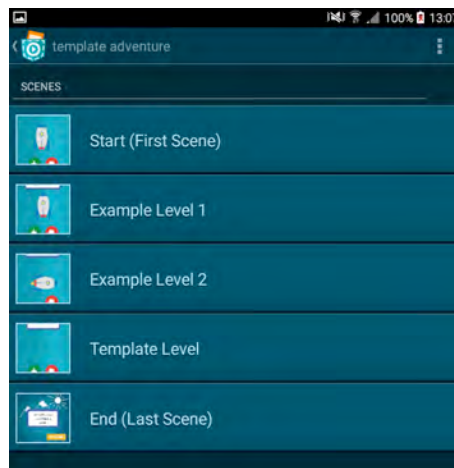


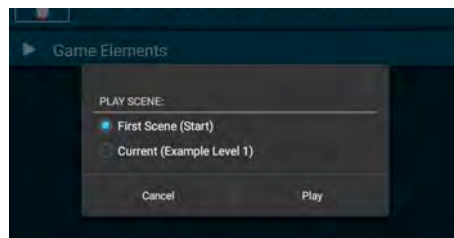
Template Adventure

Das Quiz Template besteht aus 5 Szenen:

- Start (First Scene)
- Example Level 1
- Example Level 2
- Template Level
- End (Last Scene)

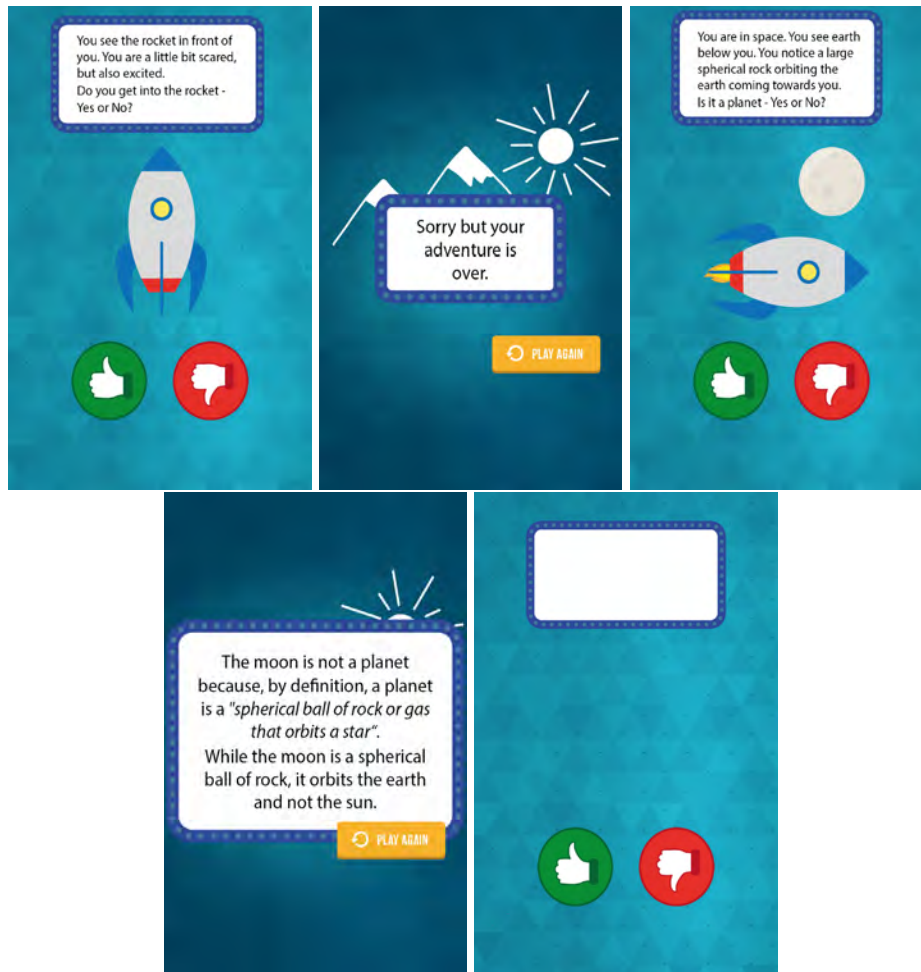


Jede dieser Szenen ist ein in sich abgeschlossenes Programm und kann separat mit dem Play Button gestartet werden.



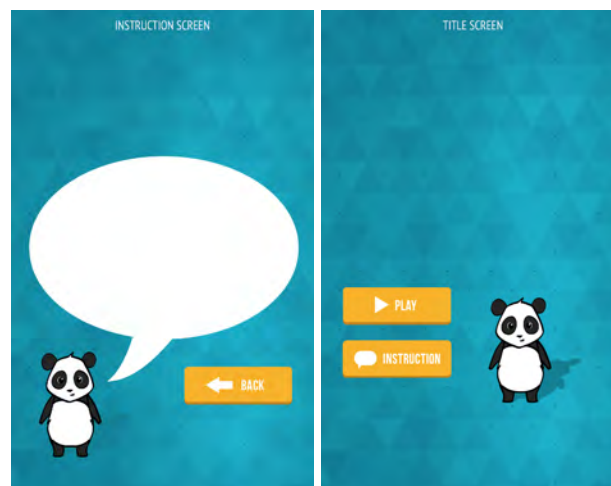
Game-Play:

Hier handelt es sich um ein lineares Adventure Spiel. Das heißt, dass die Antwort je nachdem zum nächsten Level weiterleitet oder das Spiel beendet. Im ersten Level startet das Adventure (Bild 1). Nein beendet das Level (Bild 2). Im zweiten Level wird eine nein/ja Frage beantwortet (Bild 3). Ja ist nun die falsche Antwort und das Spiel ist wiederum beendet Die falsche Antwort ist nein und man wird zum dritten Level weitergeleitet. Hier bekommt man immer eine Antwort warum die Wahl falsch war (Bild 4). Die Antwort nein leitet hier zum nächsten Level (Template Level) weiter (Bild 5).



Szene Start

Diese Szene beinhaltet die Einleitung des Adventures.



Die Szene enthält folgende Objekte:

- Background
- Initial game variables
- Gruppe Start
 - Button Play Game
 - Button Instruction

- Button Back

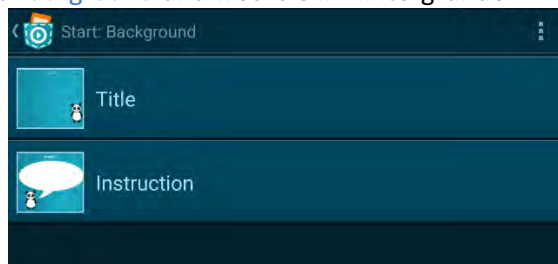


Objekt *Background* hat zwei Aussehen *Title* und *Instruction* welche geändert werden können.

ToDo -1:

Bearbeiten/Ersetzen der Hintergründe im Objekt *Background*

1. Öffne das Objekt *Background* und wechsele in Hintergründe



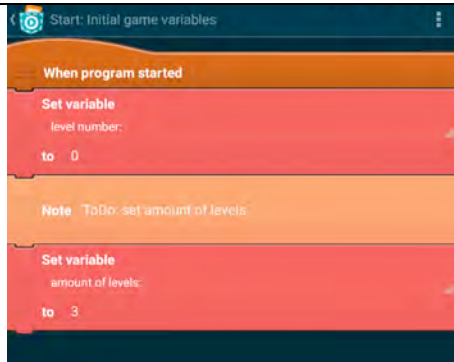
2. Hintergrund *Title*: Gib deinem Quiz einen Namen/Titel.
Du hast 2 Möglichkeiten:
 - a. Füge den Namen über Pocket Paint hinzu
 - b. Lösche das Bild und füge dein eigenes Titelbild hinzu
3. Hintergrund *Instruction*: Ergänze eine Anleitung:
 - a. Füge einen Anleitungstext in Pocket Paint hinzu
 - b. Lösche das Bild und füge deinen eigenen Bild mit Anleitung hinzu

Objekt *Initial game variables* zum initialisieren der Variablen *level number* und *amount of levels*

ToDo - 2:

Ändern der Variable *amount of levels*

1. Öffne das Objekt *Initial game variables* und wechsele in Skripte



2. Ändere die Variable *amount of levels* je nachdem wie viele Level in deinem Adventure vorkommen

In der Gruppe *Start* sind 3 Objekte (Buttons) zu finden:

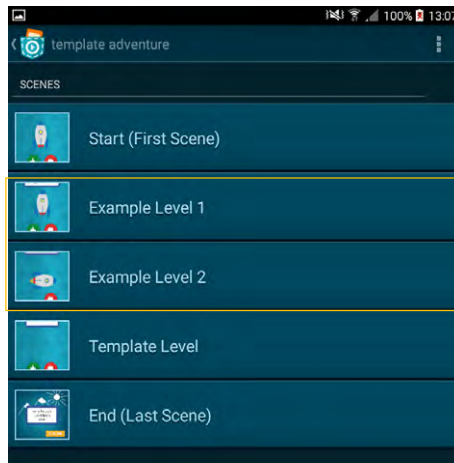
- Objekt *Button Play Game*: Zum Starten des Spieles – Startet Szene 2 *Example Level 1*
- Objekt *Button Instruction*: Leitet zum Erklärungsbildschirm weiter
- Objekt *Button Back*: Um vom Erklärungsbildschirm wieder zum Titelbildschirm zu gelangen

Szene Example Level 1 und Example Level 2

Diese Szenen zeigen zwei Beispiellevel zum Thema Universum. Beide Szenen können gelöscht werden und man beginnt mit seinem eigenen Abenteuer in Szene *Template Level*.

ToDo - 3:

Lösche die Szenen *Example Szene 1* und *Example Szene 2* wenn du deine eigenen Level hinzufügen möchtest.



1. Gehe zur Szenenübersicht
2. Tippe auf das Overflow Menu → Löschen und Example Level 1 + 2 Szene auswählen und bestätigen.

Szene Template Level

Jede Level Szene haben ähnliche Objekte. Hier kannst du dein Level hinzufügen.

ToDo - 4:

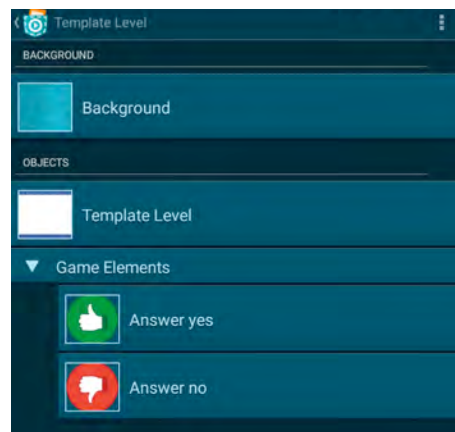
Kopiere diese Szene bevor du sie veränderst, beliebig oft um weitere Level einzufügen.



1. Tippe in der Szenenübersicht auf das Overflow Menü und tippe auf Kopieren
2. Aktiviere die Checkbox und kopiere die Szene *Template Level* je nachdem wie viele Level du benötigst

Die Szene *Template Level* enthält die folgenden Objekte:

- Background
- *Template Level*
- Gruppe: Game Elements
 - Answer yes
 - Answer no



Im Objekt *Template Level* kannst du deine Frage als Aussehen und Sounds hinzufügen. Du kannst auch weitere Objekte pro Level hinzufügen um es interaktiver zu gestalten (siehe Szene *Beispiel Level 2* Objekt *Beispiel Level 2-2*) – der Mond gleitet nach 5 Sekunden in den Screen. Im Objekt *Template Level* wird mit Hilfe der Variable *Antwort* die Antwortmöglichkeit ja oder nein definiert.

Gruppe *Game Elemente* beinhaltet die folgenden Objekte

- Objekt *Antwort Ja / Antwort nein*:

Nach dem Antippen wird überprüft ob die Variable *Antwort* den Wert ja oder nein hat. Trifft es zu, so wird überprüft ob die Variable *Anzahl der Level* gleich der Variable *Level Nummer* ist und ruft dementsprechend die nächste Szene oder die Szene *Ende* auf.

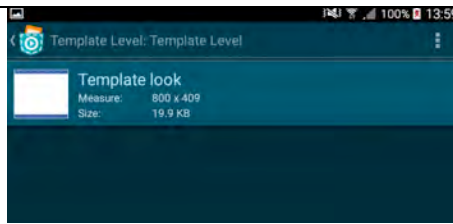
Die Variable *Level Nummer* erhöht sich mit jedem Level um 1.

Bearbeite die Szene *Template Level*

ToDo - 5:

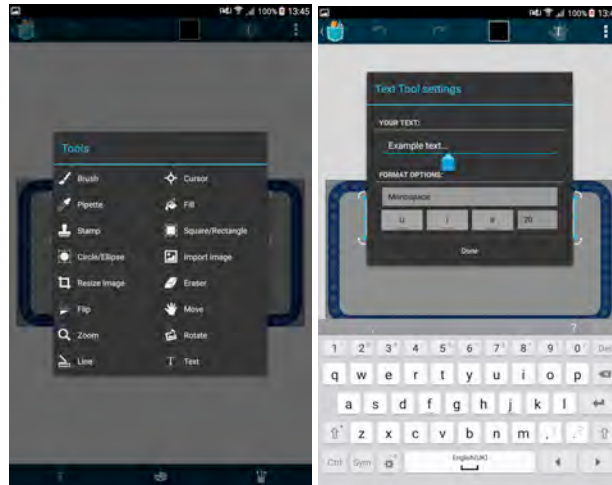
Füge deine Aussehen hinzu

1. Öffne Objekt *Template Level* und wechsle zu Aussehen



2. Bearbeite das Aussehen *Template Look* in Pocket Paint und füge den Text mit dem Texttool hinzu:

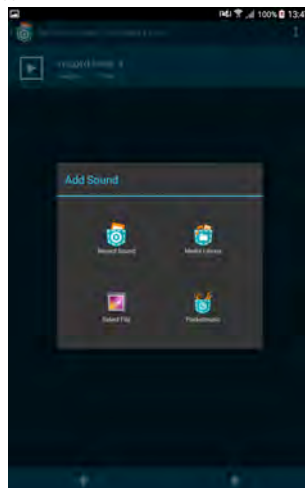
Pocket Paint:



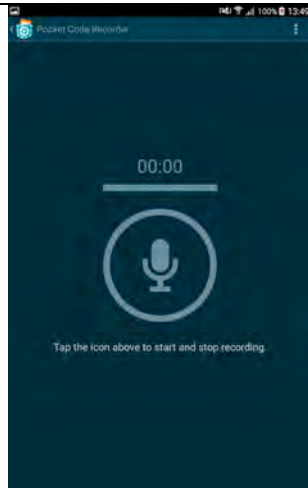
Tipp: Tippe nochmals auf den Text um ihn zu bestätigen

Füge Sound hinzu

1. Wechsle dazu in Klänge und tippe auf den + Button
2. Wähle Sound aufnehmen



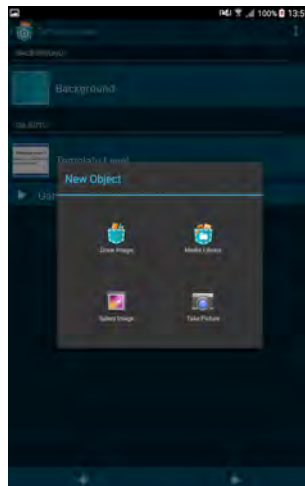
3. Tippe auf das Mikrophon um mit deiner Aufnahme zu starten und erneut um sie zu beenden



4. Wechsle in die Skripte und benutze den Start sound Button um deinen Klang abzuspielen

Füge weitere Objekt hinzu:

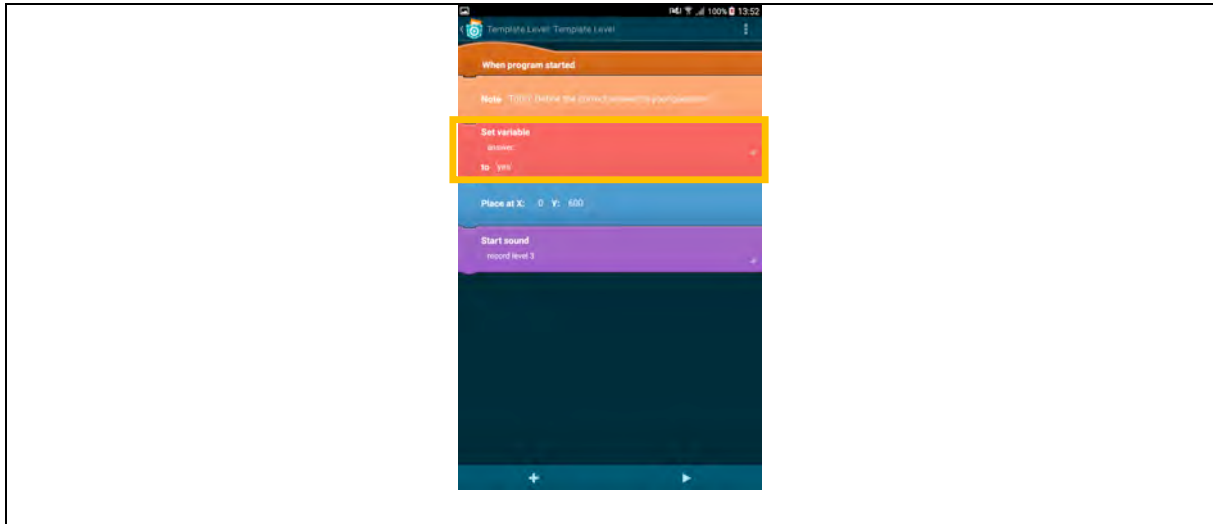
1. Wechsle in die Objektübersicht und füge mit dem +-Button ein neues Objekt hinzu



ToDo- 6:

Bestimme die richtige Antwort für deine Frage

1. Wechsle ins Objekt *Template Level* und setze die Variable *answer* abhängig von der richtigen Antwort auf ja oder nein



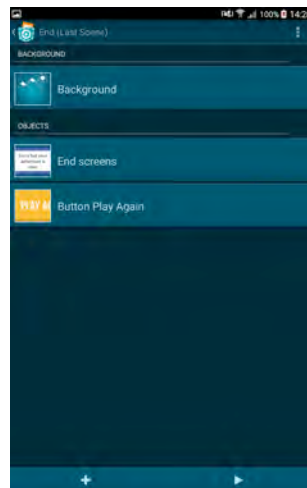
ToDo-7:

Siehe **ToDo-2**: Setze die Variable *amount of levels* auf die Gesamtanzahl deiner Level

Szene Ende

Diese Szene enthält folgende Objekte:

- Background
- End Screens
- Button Play Again



Objekt *End Screens* beinhaltet pro Level einen unterschiedlichen Ende-Screen welcher angezeigt werden soll, wenn die Frage falsch beantwortet wird. In welchen Level man sich befunden hat, als das Spiel beendet wurde wird definiert über die Variable *level number*.

Objekt *Button Play Again* startet wieder die zweite Szene sprich die erste Frage.

Ändere die Szene *End Screen*

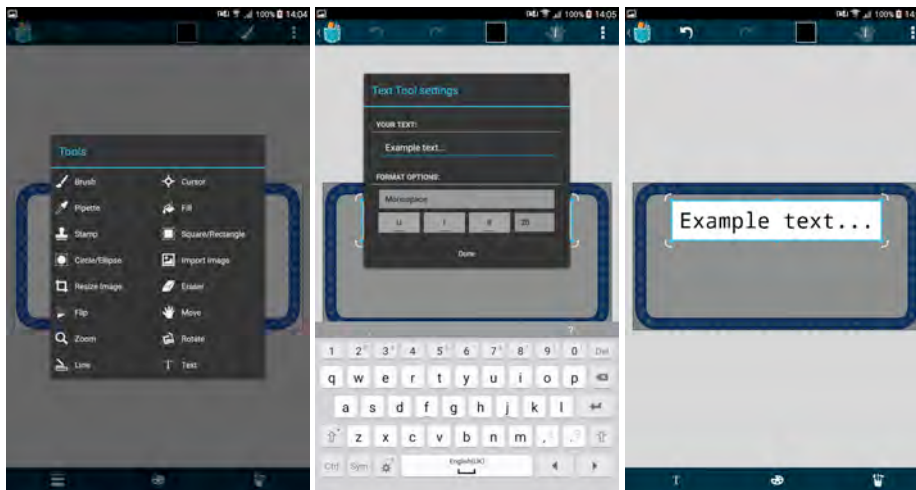
ToDo - 8:

Ändere den Ende Screens

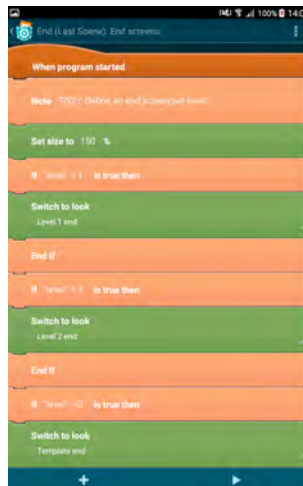


1. Wechsle in Objekt *End Screens* in Aussehen
2. Lösche Aussehen *Level 1 end* und *Level 2 end*
3. Kopiere Aussehen *Template End* und füge für jedes Level einen End Screen hinzu

Pocket Paint – Text tool:



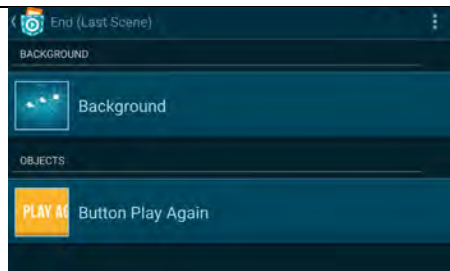
4. Wechsle in Skripte und ordne die Ende Screens den richtigen Level hinzu (Variable *level number*)



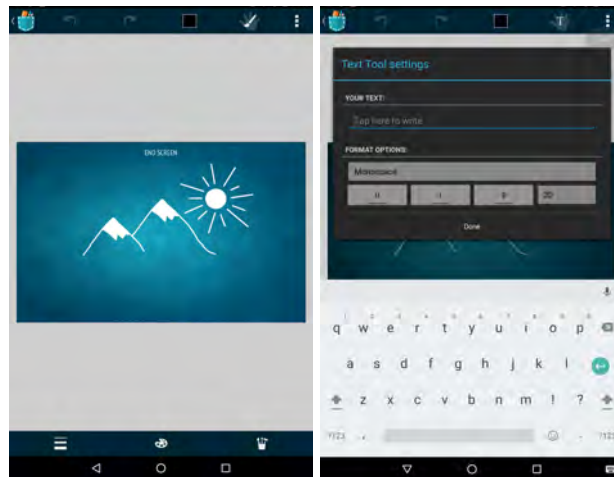
ToDo - 9:

Ändere den *End Screen*

5. Öffne das Objekt *Background* und gehe zu den Aussehen.
6. Ändere hier das Aussehen *end* mit Hilfe von Pocket Paint. Unter Verwendung des Textwerkzeugs kannst du einen eigenen Text hinzufügen.

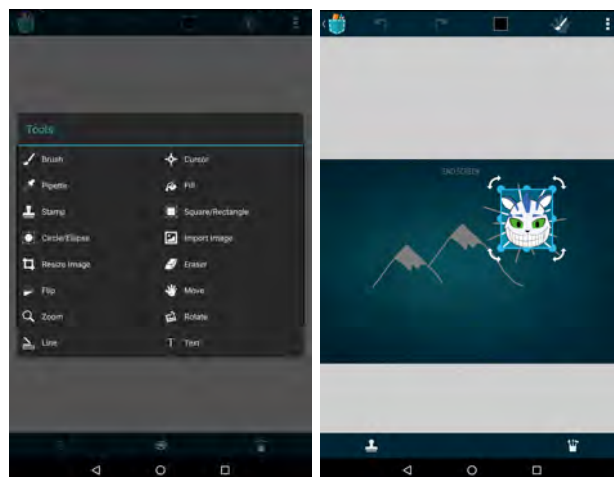


Pocket Paint:



Zusätzlich kannst du auch das Bild austauschen:

1. Dazu verwendest du die Funktion Import image – Bild importieren

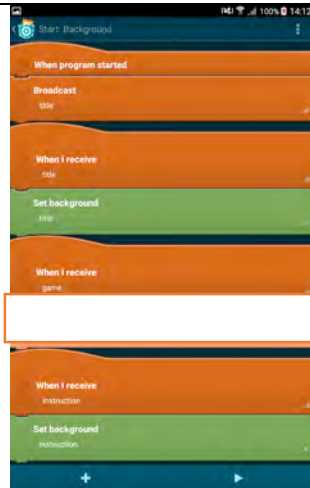


Achtung/ Gut zu wissen:

Änderst du die Namen der Szenen so musst du auch in den Skripten die richtigen Szenen starten.

Szene Start:

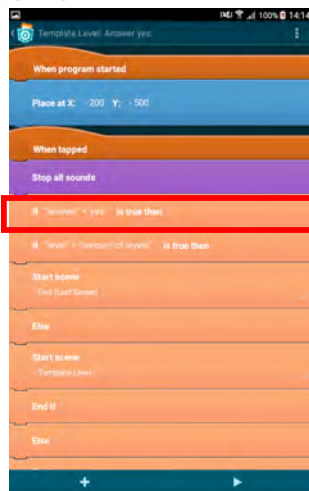
1. Objekt *Background*



2. Wähle die Szene mit dem ersten Level

Szenen mit deinem Level (Template Level):

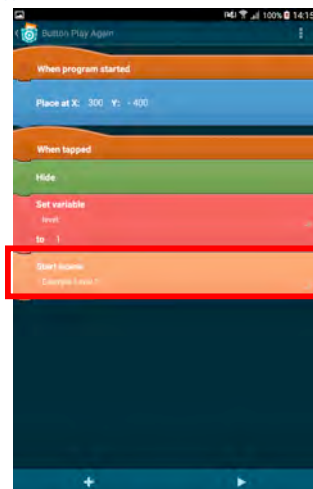
1. Objekt *Answer yes* und *Answer no*



2. Wähle die Szene mit jeweils dem nächsten Level

Szene Ende:

1. Objekt *Button Play Again*



2. Wähle die Szene mit dem ersten Level