

Auf einen Blick

1	Einführung: Wer, wann, womit beginnen?	9
2	Aller Anfang ist leicht	13
3	Lernspiele lernen	31
4	Coole Showeffekte	51
5	Alle mögen Krach (ausgenommen deine Eltern, hihi)	65
6	Ein richtiges Spielprojekt	77
7	Und jetzt: Code!	89
8	Kein Game ohne Geschichte	137
9	Viel los im Raumschiff	149
10	Zurück in der Zeit	161
11	Geheimnisvolle Gegenstände	173
12	Mysteriöse Alien-Klänge	197
13	Die dritte Dimension	215
14	Hindernishüpfen	237
15	Level-up für den Parcours	267

Inhalt

Kapitel 1 – Einführung: Wer, wann, womit beginnen?	9
Keine lange Vorrede	9
Was solltest du schon können?	11
Kapitel 2 – Aller Anfang ist leicht	13
Loslegen mit Scratch	13
Dein erstes Scratch-Spiel	16
Figuren auf die Bühne!	20
99 Luftballons	26
Kapitel 3 – Lernspiele lernen	31
Das Spiel, das alle Eltern lieben	31
Die Aufgabe	32
Die Lösungen	37
Richtig oder falsch?	43
Das war leider falsch	46
Kapitel 4 – Coole Showeffekte	51
Konfetti!	51
Heimspiel	56
Kostümwechsel	59
Kapitel 5 – Alle mögen Krach (ausgenommen deine Eltern, hihi)	65
Der gute Ton	65
Trommelwirbel	69

Kapitel 6 – Ein richtiges Spielprojekt	77
Was macht ein gutes Spiel aus?	77
Auto lenken ohne Führerschein	78
Kapitel 7 – Und jetzt: Code!	89
Raketenstart mit Godot	89
Asteroiden	110
Gefährlicher Weltraum	118
Ende und Anfang	126
Kapitel 8 – Kein Game ohne Geschichte	137
Es war einmal	137
Schauspieler und Kulissen	138
Bis zur Wand, aber nicht weiter	142
Kapitel 9 – Viel los im Raumschiff	149
Hungrige Aliens	149
Aliens in Bewegung	154
Hitpoints, zu viel Schaden und zurück ins Hauptmenü	155
Kapitel 10 – Zurück in der Zeit	161
Spielstände speichern	161
Das Hauptmenü	166
Voller Bildschirm	168
Dein Spiel für alle	170

Kapitel 11 – Geheimnisvolle Gegenstände	173
Fluchtkapselpuzzle	173
Unfaire Spielverlängerung: Medipacks	181
Aktivieren!	186
Mehr Energie!	188
Tarnumhang	191
Der Weltraum ist voller Geheimnisse	193
Kapitel 12 – Mysteriöse Alien-Klänge	197
Soundeffekte	197
Musik macht das Unsichtbare hörbar	205
Brabbeln und Plaudern	207
Licht und Schatten	209
Effekte mit Shadern	210
Kapitel 13 – Die dritte Dimension	215
Eine 3D-Welt	215
Der Kameramann	224
Spaziergang im Wald	230
Kapitel 14 – Hindernishüpfen	237
Der Parcours	237
Das Level-Bauwerk	245
Schwerkraft und andere Unannehmlichkeiten	250
Die Stoppuhr-Story	252
In die dritte Person	260

Kapitel 15 – Level-up für den Parcours	267
Mehr Drama	267
Mehr Power	269
Mehr Sound und Effekte	271
Mehr Spaß zu zweit	277
Stichwortverzeichnis	283