

room ×

▶ play **Spiel starten**

Mausklick: Gemalte Figur hinzufügen

Raumname

Vorheriger / nächster Raum

room tools

name room 0 < > +

add exits add endings colors: palette 0

Neu, Kopieren, Löschen

exits ×

place new exit **Neuer Ausgang**

selected exit

this exit goes to: room 1

Mausklick: Wo soll man wieder erscheinen?

endings ×

Seen the cat

ending 0 < > +

place ending

Neues Ende

paint ×

avatar tile sprite item

Spielfigur, Hintergrund, interaktives Objekt oder Ding zum einsammeln malen

grid

animation

Bewegung der Figur ein/aus-schalten

preview frame 1 frame 2

find drawing ×

avatar tile sprite item

Übersicht aller Spiel-objekte

dialog ×

▶ preview <> show code

new section text effects

color 1 color 2 color 3 wavy shaky rainbow

1. dialog ×

I'm a cat und hätte gern einen {wvy}Tee{wvy}.

Interaktives Objekt auswählen und hier mit Text sprechen lassen

2. conditional ×

when item tea == 0

Du hast leider keinen Tee

when item tea == 1

Oh ja! Danke!

+ add option

Mit „new section“ und „conditional“ kann je nach Anzahl eingesammelter Dinge anderer Text erscheinen

download ×

download game as html file:

download game **Spiel speichern**

import game from html file:

Durchsuchen... Keine Datei ausgewählt.

options ^

## Leicht zum eigenen Spiel:

- Idee überlegen: Spielfigur? Wo ist sie? Wann? Ziel? Situation / Problem?
- Figur im „paint“ Fenster malen und in „room“ einfügen.
- Erste Welt mit gemalten „tiles“ ausstatten
- Interaktive „sprites“ platzieren, mit denen man Reden kann.
- Weitere Räume bauen und Ein/Ausgänge festlegen
- Spielende(n) verstecken