

**Color Coder  
Handbuch**



**Modul 3**

---



**Mein Name**

**Class Code**

**Mein Passwort**

# Wie melde ich mich bei Bloxels an?

---

- 1** Öffne Deinen Browser und gehe auf den Bloxels-Builder (unter folgendem Link: <https://build.bloxels.co/>) oder öffne die Bloxels-App.
- 2** Drücke auf der Seite oben links auf „Log in“.
- 3** Gehe auf „Student Login“ und gib den „Class Code“ ein (falls Du sie nicht kennst, kannst Du Deine:n Lehrer:in fragen).
- 4** Wähle Deinen Account aus.
- 5** Trage Dein vierstelliges Passwort ein.

## Farbblöcke in Bloxels

---



### Terrain

Auf grünen Blöcken kann man laufen. Sie dienen sowohl als Plattform zum Laufen als auch zur Dekoration.



### Flüssigkeit

Blaue Blöcke ermöglichen es dem Spielenden zu schweben und zu schwimmen, indem er durch sie springt. Im Spiel haben sie durch die Transparenz einen besonderen Effekt und können als Wolken oder Leiter genutzt werden.



### Feinde

Lila Blöcke schädigen bei Berührung den Spielenden. Die Feinde können auf Plattformen laufen oder sogar fliegen. Um sie zu besiegen, muss auf sie gesprungen werden.



### Power-Ups

Diese Blöcke gewähren dem Spielenden beim Einsammeln besondere Kräfte: Zusätzliche Gesundheit, die Fähigkeit, sich in einen anderen Charakter zu verwandeln, oder die Fähigkeit, zu fliegen.



### Gefahr

Rote Blöcke schädigen bei Berührung die Gesundheit des Spielenden und der Feinde. Sie können beispielsweise als Lava-Blöcke dienen.



### Aktion

Diese Blöcke sitzen nicht gern still. Sie können vom Spielenden aufgenommen, bewegt und auf Feinde geworfen werden, um sie zu besiegen. Sie sind großartige Bausteine für Rätsel.



### Sammelbare Blöcke

Diese Blöcke können vom Spielenden eingesammelt werden. Sie können verwendet werden, um Hinweise auf geheime Pfade zu geben, schwierige Manöver zu belohnen oder sie sogar zum Teil der Geschichte zu machen.



### Sprechblasen

Diese werden verwendet, um Erzählungen, Kontrollpunkte und Endpunkte ins Spiel zu bringen.



### Leere Felder

Diese Blöcke sitzen nicht gern still. Sie können vom Spielenden aufgenommen, bewegt und auf Feinde geworfen werden, um sie zu besiegen. Sie sind großartige Bausteine für Rätsel.

# FAQ (Frequently Asked Questions)

---

## **Wie ändere ich die Kleidung? - Für Level 2**

- Öffne das Spiel, in dem Du Deine Figur ändern willst.
- Unten rechts im Editor befinden sich neben dem „Test“-Button drei Kästchen.
- Im linken Kästchen kannst Du über „Edit“ Deine Figur auswählen.
- Vergiss in den „Hero Settings“ nicht, Deine Änderungen über den „Save“-Button zu speichern.

## **Wie kann ich den Text in einer Sprechblase ändern?**

- Öffne Dein Spiel.
- Unten links befinden sich in der Leiste die verschiedenen Blöcke.
- Hier wählst Du den dritten Reiter mit dem Schraubenschlüssel aus.
- Nun kannst Du einen weißen Block auswählen und einen Text einfügen oder bearbeiten.

## **Wie kann ich die einfarbigen Blöcke mit Texturen belegen?**

- Öffne Dein Spiel.
- Unten links befinden sich in der Leiste die verschiedenen Blöcke.
- Hier wählst Du den zweiten Reiter aus und klickst auf ein freies Feld mit dem Plus-Symbol.
- Du kannst nun eine Textur auswählen und die Blöcke im Spiel mit dieser Textur belegen.

# Meine Notizen

---

A series of 20 horizontal green lines for writing notes, each starting with a small green circle on the left side.

