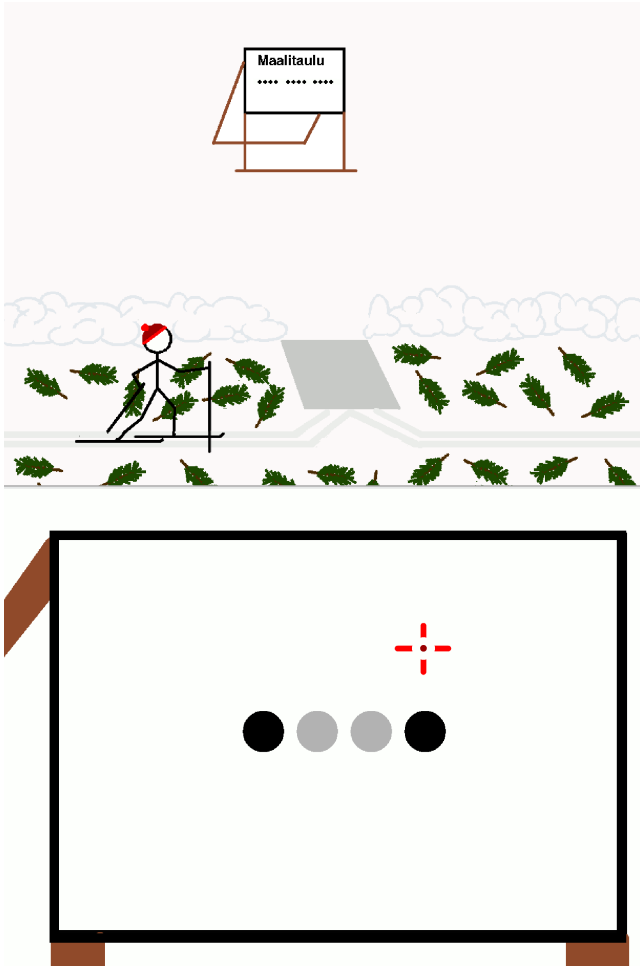


Ampumahiihto



Peli muodostuu kahdesta erilaisesta osasta: ensin hiihdetään ammutapaikalle räpyttämällä nuolinäppäimiä ja sen jälkeen yritetään ampu maalitaulut mahdollisimman nopeasti aikasakot välttämällä. Monimutkaisemmassa variaatiossa hiihdetään vielä tämän jälkeen maaliin. Mallipeli animaatioilla tai ilman animaatioita, kummassakin tekijänä Antonbury

Hiihto

- Piirrä tausta hiihtonäkymälle. Laduista kannattaa tehdä suoria, jotta hahmo on helppoa laittaa hiihtämään niitä pitkin. Voit päättää, ammutaanko pelissäsi kesken hiihdon vai vasta lopuksi ja valita ammutapaikan sijainnin sen mukaan.
- Pelihahmon piirtäminen. Jos tahdot animoida hiihtämisen,

voit piirtää useita asusteita, joilla on kädet ja jalat hie-
man eri asennoissa siten, että asusteen vaihtaminen no-
peasti aikaansaa illuusion liikkeestä. Tässä asusteen ko-
pioimisesta saattaa olla hyötyä.

- Laita pelihahmo menemään pelin alussa ladun alkuun.
- Toteuta pelaajan liikuttaminen nuolinäppäimiä rämpyt-
tämällä.
 - Laita pelaaja liikkumaan lyhyt matka eteenpäin aina nuolinäp-
päintä painettaessa, odottamaan että edellinen näppäin on pääs-
tetty ylös. Tämän jälkeen pelaaja liikkuu taas seuraavalla pai-
nalluksella ja niin edelleen
 - Jos aiot animoida liikkumisen, laita pelihahmon asuste vaihtu-
maan aina kun hahmo liikkuu.
 - Mikäli toteutat versiota, jossa ampumisen jälkeen hiihdetään
lisää, kannattaa hiihtämismekaniikka laittaa omaksi lohkokseen,
jotta hiihtäminen voidaan helposti aloittaa uudelleen.
- Toteuta skripti, joka siirtää pelin ampumistilaan kun pe-
lihahmo on tietyssä kohdassa:
 - Piilota pelihahmo.
 - Pysäytä hiihtämisen mahdollistamat skriptit
 - Lähetä viesti ampumisvaiheen alkamisesta

Ampuminen

- Piirrä ampumistilan grafiikat:

- Taustakuva. Älä piirrä maalitauluja tähän, toteutetaan ne omina olioinaan.
- Maalitaulu. Piirrä ainoastaan yksi maalitaulu, luodaan kopiot kloonamalla. Tee tälle kaksi asustetta: ammuttu ja ampumaton.
- Tähtäin. Mikäli itse tähtäin on laajempi, kannattaa sen keskelle laittaa esimerkiksi toisella värillä se osa, jonka koskettamista maalitauluun testataan osumaa määritettäessä.
- Toteuta ampumiseen liittyvien hahmojen näyttäminen ja piilottaminen:
 - Pelin alussa tähtäin ja maalitaulut ovat piilossa.
 - Pelin alussa taustana on hiihtotausta.
 - Ampumistilaan siirtymisestä kertovan viestin saapuessa taustaksi vaihtuu ampumistausta ja tähtäin tulee näkyviin.
 - Viestin saapuessa maalitauluja kloonataan haluttu määrä. Laita alkuperäinen maalitaulu siirtymään ensimmäisen maalitaulun kohdalle ja tämän jälkeen luomaan itsestään klooni ja siirtymään haluttuun suuntaan niin monta kertaa, kuin maalitauluja luodaan.
 - Alkuperäisen maalitaulun tulisi pysyä piilossa, mutta kloonien tulisi ilmestyä luomisen jälkeen näkyviin ampumattoman näköisinä.
- Toteuta tähtäyslohko
 - Tähtäin liikkuu halutulla alueella ylhäältä alas joko hypäten halutun alueen alareunaan päästyään takaisin ylös tai vaihtaen ääriasemassaan suuntaa.

- Kun pelaaja painaa ampumisnappulaa, lopetetaan tähtäimen liikkuttaminen ja lähetetään viesti, joka kertoo pelaajan laukaisseen aseensa. Ennen viestin lähettämistä kannattaa odottaa, että pelaaja päästää ampumisnapin ylös, ettei pelaaja vahingossa ammu sarjatulta.
- Ampumisvaiheen alkaessa siirrä tähtäin ensimmäisen maalitaulun kohdalle ja suorita tähtäyslohko.
- Tähtäyslohkon suorituksen jälkeen siirretään tähtäin seuraavan maalitaulun kohdalle ja aloitetaan jälleen tähtäyslohko. Tämä tehdään jokaiselle maalitaululle, eli jonkinlaisesta toistolauseesta on varmasti hyötyä.
- Toteuta maalitauluun osuminen:
 - Luo muuttuja joka laskee pelaajan osumat ja aseta se pelin alussa nolaksi.
 - Jos tähtäin on maalitaulun kohdalla maalitaulun saadessa laukausviestin, maalitaulu vaihtaa asustetta ja pelaajalle kirjataan yksi osuma.

Hiihtämisen jatkaminen ja pelin voittaminen

- Kun viimeinen laukaus on ammuttu, laita tähtäin lähettämään viesti hiihtotilaan palaamisesta.
- Laita hahmot reagoimaan hiihtotilaan palaamiseen:
 - Vaihda tausta hiihtotaustaksi
 - Piilota maalitaulut ja tähtäin

- Laita pelihahmo kohtaan, josta hiihtäminen jatkuu, laita hahmo näkyville ja kutsu hiihtolohoa.
- Laita hiihtäjä lähettämään viesti pelin päättymisestä kun rata on hiihdetty loppuun.
- Laita hahmot reagoimaan viestiin:
 - Laita kaikki näkyvissä olevat hahmot piiloon.
 - Voit piirtää pelin päättymiselle oman taustan ja laittaa sen näkyviin.
- Laske pelaajan pisteet ja aseta ne näkyviin. Vaihtoehtoisesti voit myös laittaa pelaajahahmon sanomaan ne. Pisteet muodostuvat hiihtoon ja ampumiseen kuluneesta ajasta sekä mahdollisista osumatta jääneistä maali- tauluista saatavasta aikasakosta.

Laajennusideoita

- Hiihtäjä hiihtämään ja ampumaan useammin
- Erilainen ampumismekaniikka, esim:
 - Tähtäin liikkuu vasemmalta oikealle kaikkien taulujen yli siirtymättä laukausten välillä, jokainen laukaus ja ampumaton taulu aiheuttavat aikasakon, mutta ampua saa niin paljon tai vähän kuin haluaa.
 - Tähtäin liikkuu satunnaisesti hiiren ympärillä, hiiren klikkaus ampuu, jälleen jokaisesta yrityksestä ja ampumattomasta taulusta aikasakko.
- Enemmän animaatioframeja
- Highscoreit