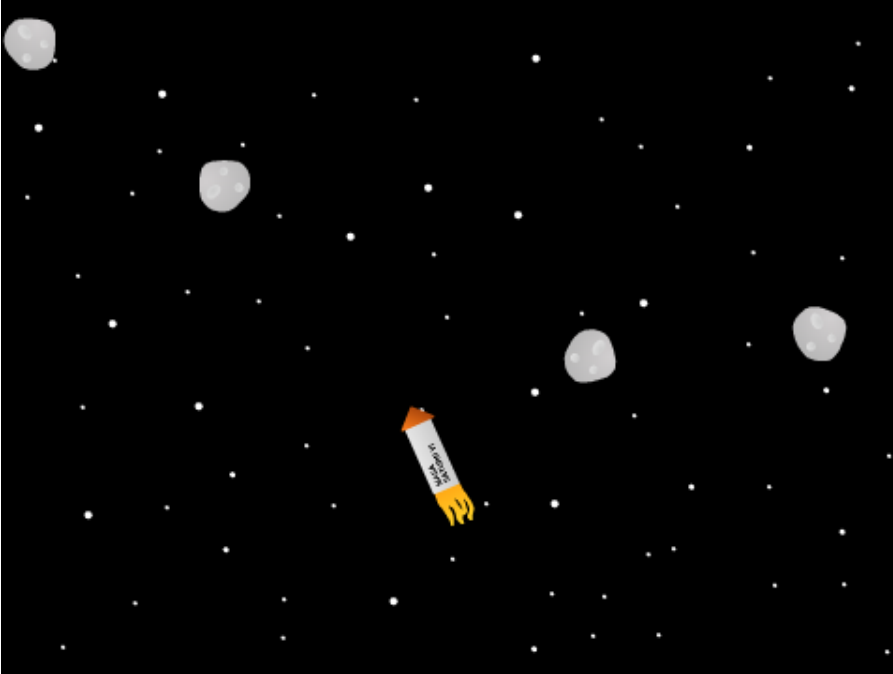


Asteroidiväistely



Tässä pelissä ohjaat hahmoasi ja väistelet ympäriinsä lenteleviä asioita. Esimerkkipelissä ohjataan avaruusalus asteroidien keskellä. Mallipeli Asteroidiväistely, tekijänä Antonbury

Pelaajan ohjaama hahmo

- Piirrä tai valitse pelaajan ohjaama hahmo, esimerkiksi astronautti tai avaruusalus. Jos piirrät itse, muista laittaa etenemissuunta oikealle.
- Laita pelaaja aloittamaan peli tietystä kohdasta, esimerkiksi pelialueen keskeltä.
- Toteuta pelaajan liikkuminen:
 - Hahmo liikkuu koko pelin ajan eteenpäin.
 - Hahmoa voi kääntää nuolinäppäimillä.
 - Seinään osuessaan hahmo kimpoaa takaisinpäin.

Väisteltävä hahmo

- Piirrä tai valitse väisteltävä hahmo.
- Laita väisteltäviä hahmoja ilmestymään pelialueelle toistamalla haluamasi verran kertoja kloonini luontia ja sopivan mittaisen ajan odottamista.
- Laita kloonit aloittamaan satunnaisesta paikasta pelialueen reunalta:
 - Valitse hahmolle satunnainen paikka kunnes se koskettaa reunaa.
 - Kokeile peliä ja tarkasta, että kloonit ilmestyvät eri paikkoihin. Jos ne kaikki aloittavat samasta kohdasta, raahaa alkuperäinen hahmo keskemälle pelialuetta ja yritä uudelleen.
 - Kun hyvä paikka on löydetty, laita klooni osoittamaan satunnaiseen suuntaan. Scratch mittaa suuntaa asteilla, joissa täysi kierros vie nollasta 360 asteeseen.
- Laita kloonit liikkumaan ikuisesti eteenpäin ja reunaan osuessaan kimpoamaan siitä.
- Piilota alkuperäinen hahmo ja laita kloonit näkyviin niiden löydettyä paikkansa pelialueen reunalta.
- Laita peli päättymään jos pelaaja törmää väisteltävään hahmoon.

Laajennusideoita

- Selvittyyn aikaan perustuvat pisteet
- Pelaajalle mahdollisuus kiihdyttää ja hidastaa vauhtiaan
- Väisteltävät hahmot nopeutumaan pelin edetessä
- Yksi asteroidi tai muu väisteltävä hahmo liikkumaan vain kerran pelialueen poikki ja katoamaan sitten ja uusia ilmestymään jatkuvasti reunoilta
- Pelaajan ohjaama hahmo seinästä kimpoamisen sijaan ilmestymään reunan ylittäessään näkyville vastakkaiselta puolelta pelialuetta.
- Hahmoja, joihin osumisesta saa pisteitä
- Useampi elämä
- Poweruppeja, jotka tekevät pelaajasta esimerkiksi nopeamman tai voittamattoman hetken ajaksi.