




Treasure Hunt



Tässä pelissä perhonen yrittää kerätä mettä mahdollisimman monesta kukasta väistellen samalla nälkäistä pääskystä. Omaan peliisi voit valita hahmot vapaasti! Mallipeli Keräilypele, tekijänä Antonbury

- Piirrä (🖍️) tai valitse (🐱) hahmo ("Player"), jota pelaaja ohjaa.
- Laita pelihahmo liikkumaan:
 - Raahaa koodialueelle **when** 🚩 **clicked** -palikka, johon kiinnitetty koodi suoritetaan kun peli käynnistetään painamalla vihreää lippua.
 - Pelin alkaessa lisää pelihahmolle palikat **point towards mouse-pointer** ja **move 10 steps**. Voit halutessasi vaihtaa luvun 10 tilalle jonkin muun luvun. Mitä suuremman luvun valitset, sitä nopeammin hahmo liikkuu.
 - Ympäröi edellä lisätyt siniset palikat **forever**-silmukalla, jotta liikkuminen jatkuu koko pelin ajan.

- Piirrä tai valitse hahmo ("Treasure"), jota pelaaja yrittää ottaa kiinni.
- Laita kerättävä hahmo vaihtamaan paikkaa kun pelaaja saa sen kiinni:
 - Kerättävä hahmo menee pelin alussa satunnaiseen paikkaan. Tarvitset palikoita **when**  **clicked** ja **go to mouse-pointer**. Tarvittaessa paina go to-palikan pienestä valkoisesta kolmiosta ▼ ja valitse random position.
 - Tämän jälkeen kerättävä hahmo odottaa kunnes (**wait until**) se koskettaa pelihahmoa (**touching Player**). Tarvitset **touching mouse-pointer** -palikkaa, jonka valkoisesta kolmiosta ▼ painamalla voit valita hahmon. Hahmon nimen voit tarkastaa pelialueen alla olevasta hahmolistasta. Tiputa palikka **wait until**-palikan tyhjään koloon.
 - Ympäröi kaikki kolme palikkaa **forever**-silmukalla.
- Lisää peliin pisteet:
 - Tee pisteet-muuttuja (**Make a Variable**). Anna sen nimeksi "points".
 - Aseta pisteet arvoon 0 (**set points to 0**) pelin alussa (ennen kerättävän hahmon **forever**-silmukkaa).
 - Kun pelaaja saa kerättävän hahmon kiinni, eli kun kerättävä hahmo koskettaa pelihahmoa (**touching Player**), muuta muuttujan pisteet arvoa 1:llä (**change points by 1**). Voit antaa enemmänkin kuin yhden pisteen kerrallaan.
- Piirrä tai valitse peliin pahishahmo ("Enemy"), joka jah-
taa pelaajaa.

- Laita pahis jahtaamaan pelaajaa: heti kun peli on käynnistetty (**when**  **clicked**), laita pahikselle komennot **forever point towards Player** ja **move 10 steps**. Laita luvun 10 tilalle pienempi luku kuin pelaajahahmon liikkuma askelmäärä, ettei pelistä tule liian vaikea.
- Laita peli päättymään, mikäli pelaaja jää kiinni:
 - Aloita pahishahmolle uusi komentosarja **when**  **clicked** -palikalla.
 - Laita **wait until** -palikka kiinni lippupalikkaan.
 - Laita **touching Player** -palikka odota-palikan tyhjään koloon.
 - Tämän perään liitä **stop all** -palikka, joka lopettaa pelin suorituksen.

Laajennusideoita

- Pelaaja ja vihollinen aloittavat pelin eri osista pelialuetta (muuten ne saattavat aloittaa koskettaen toisiaan, jolloin peli päättyy heti).
- Piirrä tai valitse peliisi taustakuva.
- Laita pelaajan hahmo tai pahis kääntymään vain vasemmalta oikealle, mikäli se sopii pelisi grafiikoihin paremmin kuin vapaa pyöriminen.
- Laita peliin erilaisia jahdattavia hahmoja, joista saa pisteitä vaikeustason mukaan:
 - vain hetkeksi näkyviin ilmestyvä hahmo
 - liikkuva hahmo
- Pelin päättymisen sijaan pisteet vähenevät, mikäli pahis saa pelaajan kiinni.
- Poweruppeja, jotka tekevät pelaajasta esimerkiksi nopeamman tai voittamattoman hetken ajaksi.