

# Keräilypele (extroja)





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

- Piirrä tai valitse hahmo (🐦), jota pelaaja ohjaa.
- Anna hahmolle roolinimeksi "Pelaaja". Nimen voi antaa hahmon ominaisuuksissa, jotka näkyvät pelialueen alla (hahmon ollessa valittuna).
- Muuta hahmosi peliin nähden sopivan kokoiseksi. Koon voi asettaa hahmon ominaisuuksista. Se on alunperin 100, mutta asettamalla kooksi esim. 50 hahmosta saa puolet pienemmän.
- Laita pelihahmo liikkumaan:
  - Raahaa koodialueelle **kun klikataan** 🚩-palikka, johon kiinnitetty koodi tullaan suorittamaan, kun peli käynnistetään painamalla vihreää lippua.

- Pelin alkaessa lisää pelihahmolle palikat **jos – niin**, **onko näppäin välilyönti painettu?** ja **lisää y:n arvoon 10**. Vaihda välilyönti -näppäimen tilalle (komentopalikan pientä valkoista kolmiota klikaten) nuoli ylös -näppäin. Laita näppäimen testaus 'jos' -sanon perään "salmiakkilokeroon" ja y-arvon muutos -komento 'niin' -sanon jälkeiselle tyhjälle riville.
  - Ympäröi nämä kaikki kolme palikkaa **ikuisesti** -silmukalla, jotta ylös voi liikkua koko pelin ajan.
  - Luvun 10 tilalle voit vaihtaa myös jonkin muun luvun. Mitä suuremman luvun valitset, sitä nopeammin hahmo nousee. Testaa mikä on paras nopeus.
  - Lisää ikuisesti -silmukan sisään edellisen testin jälkeen vastaavat komennot alaspäin liikkumiselle. Alas hahmon saa liikkumaan lisäämällä sen y-arvoon esimerkiksi -10.
  - Lisää ikuisesti -silmukan sisään vielä oikealle ja vasemmalle liikkuminen. Huomaa, että oikealle ja vasemmalle liikuttaessa muutetaan hahmon x-arvoa.
- Piirrä tai valitse hahmo, jota pelaaja yrittää ottaa kiinni.
- Laita kerättävä hahmo vaihtamaan paikkaa kun pelaaja saa sen kiinni:
- Kerättävä hahmo menee pelin alussa satunnaiseen paikkaan. Tarvitset palikat **kun klikataan** 🚩 ja **mene sijaintiin satunnainen sijainti**.
  - Tämän jälkeen kerättävä hahmo **odottaa kunnes** se **koskettaa pelaajaa**. Tarvitset **koskettaako hiiriosoitin** -palikkaa, jonka valkoisesta kolmiosta painamalla voit valita hahmon. Hahmon nimen voit tarkastaa pelialueen alla olevasta hahmolistasta. Tiputa

palikka odota-palikan tyhjään koloon.

- Ympäröi molemmat kaksi komentoriviä **ikuisesti**-silmukalla.
- Lisää peliin pisteet:
  - Tee muuttuja**. Anna sen nimeksi pisteet ja valitse se näkymään kaikille hahmoille.
  - Aseta pisteet arvoon 0** pelin alussa (ennen kerättävän hahmon ikuisesti-silmukkaa).
  - Kun pelaaja saa kerättävän hahmon kiinni, eli kun kerättävä hahmo koskettaa pelaajaa, **lisää muuttujaan pisteet arvo 1** ikuisesti-silmukan sisällä. Voit antaa enemmänkin kuin yhden pisteen kerrallaan.
- Piirrä tai valitse peliin pahishahmo, joka jahtaa pelaajaa.
- Laita pahis jahtaamaan pelaajaa: heti kun peli on käynnistetty **klikkaamalla** , laita pahikselle komennot **ikuisesti osoita kohti pelaajaa** ja **liiku 10 askelta**. 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 **kun klikataan**  -palikalla.
  - Laita **odota kunnes** -palikka kiinni lippupalikkaan.
  - Laita **koskettaako pelaajaa** -palikka odota-palikan tyhjään koloon.
  - Tämän perään liitä **pysäytä kaikki** -palikka, joka lopettaa pelin suorituksen.

- Aseta pelihahmolle ja viholliselle sellaiset alkupaikat, jotta vihollinen ei voi aloittaa liian läheltä pelihahmoa. Pysäytä peli ja siirrä hahmot hiirellä sopiviin kohtiin. Aseta pelihahmolle ennen sen ikuisesti -silmukkaa [mene sijaintiin x: y:](#) -komento. Numerot komentoon tulevat sen mukaan missä hahmo sillä hetkellä on, joten älä muuta niitä. Lisää sama komento (eri numeroilla) viholliselle ennen sen "odota kunnes koskettaako pelihahmoa" -komentoa.

# Laajennusideoita

Seuraavilla sivuilla on ohjeita pelin laajentamiseen (listattu alla). Voit valita ja toteuttaa mieleisesi kohdat ja keksiä halutessasi itse lisää toimintoja.

- Yleisiä
  - Taustakuva
- Pelihahmolle
  - Pelihahmon kääntyminen vasemmalle ja oikealle
  - Hahmojen animointi
- Kerättävälle
  - Liikkuva kerättävä
  - Kerättävä, joka pitää kerätä tietyssä ajassa
  - Kerättävä ei saa ilmestyä pelaajan päälle
  - Ajoittain piiloutuva kerättävä
  - Erilaiset kerättävät
- Viholliselle
  - Vihollisen kääntymisen rajoittaminen
  - Vihollinen ei lopeta peliä vaan varastaa pisteitä
- Tuunausta ja pelin lopetus
  - Power up: Nopeutus
  - Power up: Voittamattomuus
  - Game over -tausta
  - Vihollinen kertoo pelin päättyneen
  - Ennalta valittu peliaika (joku pelin hahmoista kertoo pelin loppuneen)
  - Ennalta valittu peliaika (pelialika näkyy janana näytöllä)
  - Tähtivana-animaatio

## Taustakuva

- Piirrä tai valitse peliin sopiva tausta (🖼️). Taustan valinnan ikoni löytyy selaimen oikeasta alakulmasta.


## Pelihakmon kääntyminen vasemmalle ja oikealle

- Lisää pelihakmolle komento [osoittaa suuntaan 90](#) siihen lohkoon, jossa myös siirrytään oikealle. Numeron kirjoittamisen sijasta voit myös kääntää numeroa klikkaamalla ilmestyvän nuolen osoittamaan oikealle.
- Lisää pelihakmolle vastaavasti komento [osoittaa suuntaan -90](#), kun siirrytään vasemmalle.
- Halutessasi rajoita hahmon kiertotyylä [asetta kiertotyyliksi vasen-oikea](#) -komennolla, jotta hahmo ei käänny ylösalaisin.


## Hahmojen animointi

- Valitse hahmo, jolle haluat lisätä esimerkiksi kävelyanimaation. Avaa ylälaidasta Asusteet -välilehti.
- Tarkista mitä animaatioon sopivia asusteita hahmolla jo mahdollisesti on vasemmassa laidassa. Tarpeen mukaan poista turhia asusteita ja tee uusia asusteita. Asusteita voi helposti monistaa klikkaamalla asustetta hiiren oi-

kealla painikkeella ja monistettuja asusteita voi muokata.

- Lisää hahmolle uusi **kun klikataan**  -palikka ja lisää sen alle **ikuisesti** -silmukka.
- Ikuisesti -silmukan sisällä vaihda **seuraava asuste** ja **odota 1 sekuntia**. Vaihda numeron 1 tilalle tarvittaessa pienempi numero (desimaalipisteellä merkittynä).
- Seuraava toimii vain pelihahmolle: Jos haluat animaation toimivan vain silloin, kun se on liikkeessä, lisää ikuisesti -silmukan sisään ensimmäiseksi komenoksi **odota kunnes onko näppäin välilyönti painettu?**. Muuta välilyönnin tilalle pienestä kolmiosta ”mikä tahansa”.
  - Jos haluat animaation tapahtuvan vain nuolinäppäimistä, korvaa ”onko näppäin joku painettu?” seuraavalla: **onko näppäin nuoli ylös painettu? tai onko näppäin nuoli alas painettu? tai onko näppäin nuoli oikealle painettu? tai onko näppäin nuoli vasemmalle painettu?**.

## Liikkuva kerättävä

- Lisää kerättävälle uusi **kun klikataan**  -palikka.
- Laita uuteen komentoketjuun komennot **käännä oikealle 1 aste**, sen perään **liiku 10 askelta** ja viimeiseksi **kimpoa reunasta**.
- Lisää edellisten komentojen ympärille **ikuisesti** -silmukka.

- Muuta kerättävän nopeus sopivaksi.

## Kerättävä, joka pitää kerätä tietyssä ajassa

- Siirry kerättävän koodeihin ja **nollaa ajastin** juuri ennen kuin kerättävä alkaa odottamaan pelihahmoon koskettamista.
- Korjaa odotusta niin, että kerättävä odottaa kunnes **koskettaako pelaaja tai ajastin >5**. Korjaa numeron 5 tilalle se aika (sekunneissa), minkä haluat kerättävän olevan kerättävissä.
- Lisää pisteiden lisäämisen ympärille ehto: **jos koskettaako pelaaja**. Halutessasi voit ottaa jos-palikan sijasta **jos niin, muuten** -palikan ja muuten-osiossa vähentää pisteitä, koska kerättävää ei saatu ajoissa.

## Kerättävä ei saa ilmestyä pelaajan päälle

- Siirry aarteen koodeihin.
- Ympäröi jo koodista löytyvä 'mene sijaintiin satunnainen sijainti' -komento **toistolla, joka jatkuu kunnes** aarre **ei kosketa pelaajaa**.
- Nyt aarteen ei pitäisi ikinä ilmestyä pelaajan päälle, mutta voi olla, että ihan pelin alussa aarre ei liiku. Jos ha-



luat, että aarre hyppää uuteen paikkaan myös silloin, lisää myös toinen **mene sijaintiin satunnainen sijainti** -komento kohtaan juuri ennen äsken lisättyä toistoa.

## Ajoittain piiloutuva kerättävä

- Lisää kerättävälle uusi **kun klikataan** 🚩 -palikka.
- Laita uuteen komentoketjuun komennot **odota 1 sekuntia**, sen perään **piilota**, sitten uusi **odota 1 sekuntia** ja viimeiseksi **näytä**.
- Laita edellisten komentojen ympärille **ikuisesti** -silmukka.
- Halutessasi muuta aikoja mitkä kerättävä on piilossa ja mitkä näkyvillä.

## Erilaiset kerättävät

- Valitse Kerättävä -hahmo ja avaa ylälaidasta Asusteet -välilehti. Luo uudet aarteet eri asusteina. (Tämä ei toimi, jos olet tehnyt tälle hahmolle jo animaation, joka on toinen extra tässä materiaalissa.)
- Nimeä asusteet (piirtoalueen vasemmassa ylälaidassa).
- Lisää hahmon koodeihin ”lisää muuttujaan pisteet arvo 1” -komennon ylle **jos – niin – muuten** -palikka niin, että pisteiden muuttaminen jää uuden palikan ensimmäisen lokeron sisään. Etsi seuraavat palikat: **asusteen luku** ja

- =. Kirjoita niillä testiin ehdoksi **asusteen luku = 1** (eli asusteen tulee olla ensimmäinen asustelistauksessa).
- ”jos – niin – muuten” palikka sisältää kaksi lokeroa komennoille. Lokeroiden määrän pitää kuitenkin täsmätä aarteiden määrän kanssa, jotta aarteista saa eri määriä pisteitä. Lisää muuten -lokeroon uusi **jos – niin – muuten** -palikka, jos sinulla oli enemmän kuin kaksi aarretta. Jos tarvitset vielä enemmän lokeroita, lisää **jos – niin – muuten** -palikoita aina viimeisimmän palikan muuten-lokeroon, kunnes sinulla on lokeroita tarpeeksi.
  - Lisää testeihin ehdoiksi, että **asusteen luku** tulee olla jokin tietty arvo, kuten ensimmäisessäkin ehdossa tehtiin. Lisää kunkin ehdon alle sopiva **lisää muuttujaan pisteet arvo** -komento. Viimeiseen muuten -kohtaan laita viimeistä aarretta vastaava pistemäärän muutos.
  - Aseta aarteeksi pelin aluksi (ennen ikuisesti -silmukkaa) alkuperäinen aarteesi **vaihda asusteeksi** -komentoa käyttäen.
  - Arvo aarteen keräämisen jälkeen mikä aarre tulee seuraavaksi
    - Lisää ikuisesti -silmukan viimeiseksi palikaksi **seuraava asuste** -komento.
    - Laita ”seuraava asuste” -komennon ympärille **toista 10 kertaa** ja numeron 10 tilalle **valitse satunnaisluku väliltä 1 - 10**, jotta näkyviin tuleva aarre olisi satunnainen. Muuta satunnaisluvun arvonnän suurin luku siksi luvuksi kuinka monta aarretta sinulla

on, jotta jokaisen aarteen todennäköisyys olisi yhtä suuri.

- Lisää ennen asusteen arpomista **piilota** -komento.
- Lisää aarteen sijainnin arpomisen jälkeen **näytä** -komento.

## Vihollisen kääntymisen rajoittaminen


- Jos vihollisesi ei kuulu liikkua ylösalaisin, anna sille pelin alussa **asetta kiertotyyliksi vasen-oikea** -komento. Jos et halua hahmon kääntyvän ollenkaan, valitse ”älä kierrä”.

## Vihollinen ei lopeta peliä vaan varastaa pisteitä

- Irrota vihollisen komentosarjasta **pysäytä kaikki**. Laita tilalle **lisää muuttujaan pisteet arvo -1**. Muuta luvun -1 tilalle jokin suurempi pisteiden menetys.
- Jotta kustakin kosketuksesta menettäisi pisteitä vain kerran, laita pisteiden vähentämisen perään komento **odota kunnes ei koskettaako Pelaaja**.
- Laita ”odota kunnes” -komentojen ja pisteiden vähentämisen ympärille **ikuisesti** -silmukka.
- Jos haluat, että peli päättyy kun pisteet menevät alle nollan, lisää **jos – niin** pisteiden vähentämisen perään (ennen toista ”odota kunnes” -palikkaa). Lisää ehdoksi **pisteet <0**. Lisää ”jos – niin” -komennon sisään **pysäytä**


kaikki -komento.

## Power up: Nopeutus

- Luo peliin uusi hahmo: Nopeutus, jonka kerättyään pelaaja on hetken nopeampi.
- Tee uusi "nopeus" -muuttuja ja valitse se näkymään kaikille hahmoille. Muuttujan luotuaasi saat sen halutessasi piiloon muuttujan edessä olevaa valintaruutua klikkaamalla.
- Lisää kun klikataan  -palikka ja heti sen alla aseta nopeus arvoon 10. Muuta tarvittaessa numeron 10 tilalle pelihahmon (positiivista) nopeutta vastaava arvo.
- Tämän jälkeen lisää hahmolle komennot odota kunnes koskettaako Pelaaja ja aseta nopeus arvoon 20. Mieti mikä nopeus olisi paras ja korjaa numeroa tarvittaessa.
- Siirry pelihahmon koodeihin ja korvaa liikkumisen komentosarjassa numerot "10" nopeus -palikoilla. Korvaa -10 arvot -1 \* nopeus laskutoimituksella.
- Siirry takaisin nopeutus-hahmon koodeihin. Jotta nopeutus päättyisi, laita seuraavaksi odota 1 sekuntia ja aseta nopeus arvoon 10. Jos pelihahmosi nopeus oli jotain muuta kuin 10, laita tilalle se arvo. Mieti myös miten kauan nopeutus on voimassa.

- Ympäröi viimeiset neljä komentoa **ikuisesti** -silmukalla.
- Lisää ”aseta nopeus arvoon 20” -komennon perään **piilota** -komento, jotta pelaaja tietää saaneensa power upin.
- Arvo hahmolle uusi paikka esimerkiksi aina juuri piilottamisen jälkeen **mene sijaintiin satunnainen sijainti** -palikalla. Muista laittaa hahmo **näkyviin** paikan arvonnin jälkeen.
- Tee nopeutus-hahmosta ajoittain näkyvä aiemman ”Ajoittain piiloutuva kerättävä” -ohjeen mukaisesti.



## Power up: Voittamattomuus


- Luo peliin uusi hahmo: Voittamattomuus, jonka kerättyään pelaaja on hetken voittamaton.
- Tee uusi ”voittamaton” -muuttuja ja valitse se näkymään kaikille hahmoille.
- Lisää **kun klikataan**  -palikka ja heti sen alla **asetta voittamaton arvoon ei** (arvoksi voi siis kirjoittaa myös tekstiä). Lisää myös **piilota** -komento.
- Tämän jälkeen voittamattomuus power up on jonkin aikaa piilossa, tulee sitten näkyviin ja antaa voittamattomuuden, kun pelaaja koskee siihen. Lisää siis komennot **odota 1 sekuntia**, **näytä**, **odota kunnes koskettaako Pelaaja**, **asetta voittamaton arvoon kyllä** ja **piilota**. Muuta odotettava aika peliin sopivaksi.

- Siirry vihollisen koodeihin.
  - Jos vihollinen ensimmäisestä osumasta pysäyttää pelin, muuta ”odota kunnes” -komennon ehto seuraavanlaiseksi: **koskettaako Pelaaja ja voittamaton = ei**.
  - Jos vihollinen vain varastaa pisteitä, laita ”lisää muuttujaan pisteet arvo” -komennon ja kaikkien sen alla olevien komentojen ympärille **jos – niin** -palikka. Laita ehdoksi **voittamattomuus = ei**, jotta vihollinen voi vähentää pisteitä vain, jos pelaaja ei ole voittamaton.
- Siirry voittamattomuus -power upin koodeihin. Voittamattomuus on voimassa vain jonkin aikaa, eli lisää komentosarjan loppuun **odota 1 sekuntia**. Muuta odotusaikaa peliin sopivaksi.
- Laita kaikki power upille lisätyt komennot **ikuisesti** -silmukan sisään, jotta power up on pelin aikana käytettävissä monta kertaa. Tällöin voittamattomuus myös loppuu aina silmukan uuden kierroksen alkaessa.
- Arvo hahmolle uusi paikka esimerkiksi aina juuri piilottamisen jälkeen. Tähän tarvitset **mene sijaintiin satunnainen sijainti** -komennon.
- Jos haluat voittamattomuuden näkyvän pelihahmolla esimerkiksi suojakenttänä, tee seuraavat työvaiheet. Huom. Et voi tehdä tätä, jos olet tehnyt kerättävän hahmon, joka pitää kerätä tietyssä ajassa. Tämä johtuu siitä, että kummatkin tehtävät käyttävät ajastinta mutta erilailla.

- Tee power up -hahmolle uusi asuste, joka näyttää suojakentältä.
- Nimeä hahmon asusteet piirtoalueen vasemmasta yläkulmasta.
- Laita "ikuisesti" -silmukan alkuun **vaihda asusteeksi** -komento ja valitse asusteeksi se miltä hahmo näyttää ollessaan kerättävissä.
- Korvaa silmukan viimeinen komento, "odota ? sekuntia", seuraavilla: **nollaa ajastin**, **vaihda asusteeksi suojakilpi** ja kahden edellisen palikan perään **toista kunnes**, joka on vielä tässä vaiheessa tyhjä.
- Laita "toista kunnes" -silmukan ehdoksi **ajastin >1**. Korvaa numero 1 sillä numerolla minkä aikaa voittamattomuuden piti olla voimassa.
- Laita **toista kunnes** silmukan sisään **mene Pelaaja** komento, jotta suojakilpi pysyy pelihahmon päällä.

## Game over -tausta

- Valitse oikeasta laidasta Tausta ja siirry ylälaidasta sen Taustat-välilehdelle.
- Luo peliin uusi Game over -tausta (.
- Nimeä taustat piirrustusalueen vasemmasta yläkulmasta.
- Lisää esiintymislavalle **kun klikataan**  ja **vaihda taustaksi pelitausta**. Tarkista tarvittaessa pelitaustasi nimi tätä varten.
- Siirry viholliseen ja lisää juuri ennen "pysäytä kaikki" -komentoa **vaihda taustaksi game over** -komento.

- Jos haluat, että pelihahmot häviävät, kun game over -tausta laitetaan esille:
  - Siirry yhteen hahmoista, jonka haluat piiloon, ja kirjoita sille, että **kun taustaksi vaihtuu game over** niin **piilota**.
  - Useimpien hahmojen pitää myös tulla näkyviin seuraavaa peliä varten, eli **kun klikataan**  niin **näytä**.
  - Kopioi nämä kaksi ohjetta kaikille hahmoille, jotka pitää saada piiloon pelin loputtua.

## Vihollinen kertoo pelin päättyneen

- Siirry vihollisen komentoihin ja etsi sinne jo lisätty ”pysäytä kaikki” -komento. Lisätään juuri ennen sitä **sano Hei! 2 sekunnin ajan**. Vaihda tekstiksi jotain mitä haluat vihollisen sanovan saadessaan pelaajan kiinni.
- Jotta pelaaja pysähtyisi jo puhekuplan ilmestyessä, lähetetään sille pelin sisällä viesti. Lisää ennen sano-komentoa **lähetä viesti1**, klikkaa ”viesti1” -kohtaa ja kirjoita uudeksi viestiksi vaikka ”pysäytä pelaaja”.
- Siirry pelaajan koodeihin ja ohjelmoi sille, että **kun vastaanotan pysäytä pelaaja, pysäytä hahmon muut koodit**. Tällöin liikkumisen koodi pysähtyy.
- Nyt kuitenkin vihollinen väpättää puhekuplan näkyessä. Siirry takaisin vihollisen koodeihin ja lisää sillekin **pysäytä hahmon muut koodit** ennen sano-komentoa.




## Ennalta valittu peliaika (joku pelin hahmoista kertoo pelin loppuneen -versio)

- Valitse kuka pelissä ilmoittaa esimerkiksi puhekuplan avulla, että peliaika loppuu. Siirry tämän hahmon koodeihin.
- Lisää hahmolle uusi **kun klikataan** 🚩 -palikka ja sen alle **odota 1 sekuntia** -komento. Korjaa odotusaikaa niin, että tilalla onkin peliaika.
- Lisää odotuksen alle, että hahmo lakkaa toimimasta, kerro esimerkiksi puhekuplassa peliajan loppumisesta ja pysäyttää pelin. Tarvitset seuraavat komennot: **pysäytä hahmon muut koodit**, **sano Peliaika loppuu. 2 sekunnin ajan** ja **pysäytä kaikki**.

## Ennalta valittu peliaika (peliaika näkyjänä näytöllä -versio)

- Piirrä uusi hahmo, joka on esimerkiksi pieni pallo. Hahmo piirtää peliaikajanaa.
- Siirrä hiirellä hahmo siihen kohtaan mistä haluat janan alkavan.
- Lisää käyttöön kynäkomennot: Valitse vasemmasta alakulmasta lisälaajennukset (📄+) ja valitse aukeavasta ikkunasta 'Kynä'.

- kun klikataan  aseta kynän väri ja aseta kynän kooksi 1. Muuta kooksi esimerkiksi 10. Muuta lisäksi väri haluumaksesi: klikkaa komennon väriäiskää ja valitse haluamasi väri. Voit myös klikata pipetti-ikonia ja sitten jotain sopivan väristä kohtaa pelialueella.
- Anna komento kynä ylös ja siirrä sitten janan piirtäjä alkupisteeseen: mene sijaintiin x: y:. Älä muuta komennon sisältämiä numeroita, jos pallo oli oikeassa kohdassa, kun valitsit komennon. Numerot ovat silloin jo peliisi sopivat.
- Laita seuraavaksi kynä alas ja liu'u 1 sekuntia kohtaan x: y:. Korjaa liukumisaika peliaikaa vastaavaksi. Valitse kohdekoordinaatit joko itse tai raahaa hahmo hiirellä loppupaikkaansa ennen komennon työkaluvalikosta raahaamista, jotta saat koordinaatit automaattisesti.
- Lisää viimeiseksi pysäytä kaikki -komento. Jos rajoitit pelin ajallista kestoja jo ohjeen edellisessä kohdassa, tarkista että pelin kesto on molemmissa sama.
- Lisää komentosarjan alkuun pyyhi kaikki -komento, jotta edellisen pelin aikajana häviää.
- Halutessasi anna hahmolle pelin alussa sano Peliaika -komento tai jokin vastaava, jotta pelaaja ymmärtää janan tarkoituksen. Tällainen puhekupla kulkee koko pelin ajan janan piirtäjän mukana.

## Tähtivana-animaatio

- Luo uusi hahmo, jollaisia pelaajan perään ilmestyy.
- Muuta hahmo pelin alussa hyvin pieneksi **aseta koko arvoon 10** -komennolla. (Laita tämä komento kiinni **kun klikataan** 🚩 -palikkaan.)
- Piilota** alkuperäinen hahmo koon muuttamisen jälkeen.
- Anna hahmolle komennot **mene sijaintiin Pelaaja** ja **luo kloonin hahmosta minä itse**. Tällöin alkuperäinen hahmo on ikäänkuin pelaajan mukana kulkeva 'piilovarasto', joka voi luoda peliin kopioita.
- Ympäröi kaksi viimeisintä komentoa **ikuisesti** -silmukalla.
- Anna tehdyille klooneille seuraava ohjeistus: **Kun aloitan kloonina, näytä ja mene taka-alalle**.
- Jotta kloonit ilmestyisivät vähän satunnaisiin paikkoihin, anna niille seuraavat komennot: **osoita suuntaan valitse satunnaisluku väliltä 1 - 360** ja **liiku valitse satunnaisluku väliltä 1 - 30 askelta**.
- Asetetaan kloonit esimerkiksi pyörimään ja kasvamaan: **toista 10 kertaa: käänny 5 astetta** ja **kasvata kokoa arvolla 1**.
- Toistosilmukan jälkeen **poista tämä kloonin**.