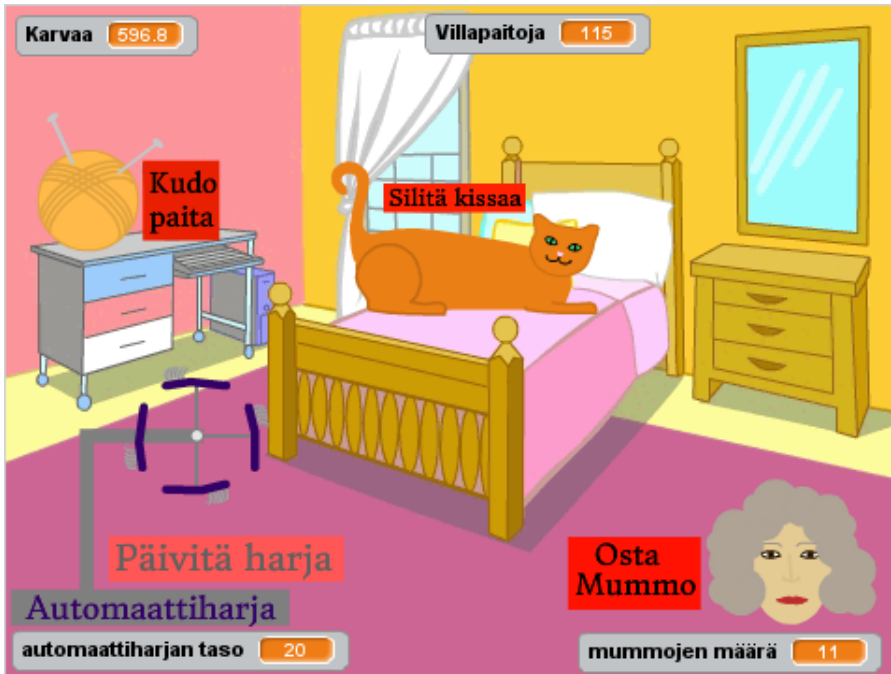


Klikkeripeli



Esimerkkipelissä kerätään kissaa klikkailemalla kissankarvaa, josta valmistetaan villapaitoja. Villapaidoilla puolestaan voi ostaa apuvälineitä automaattiseen paidanvalmistukseen. Omaan peliisi voit keksiä teeman vapaasti. Mallipeli Villapaitapeli, tekijä Antonbury.

Klikattavat hahmot

Mallipelissä villapaidat valmistetaan kahdessa vaiheessa: ensin pitää klikata kissaa kunnes karvaa on kerätty riittävästi, minkä jälkeen kissankarvalangasta voi kutoa paidan. Aloitetaan koodaamalla valmistusketjun ensimmäinen vaihe eli mallipelin tapauksessa kissa. Halutessasi voit tehdä omaan peliisi myös vain yhden vaiheen, jolloin valuuttana toimiva valmis tuote syntyy heti yhdellä klikkauksella, jolloin voit ohittaa toisen klikattavan hahmon tekemisen.

- Piirrä tai valitse ensimmäinen klikattava hahmo. Mallipelissä kissan yhteydessä on myös selittävän tekstin sisältävä ”nappula”, mutta sen lisääminen on vapaaehtoista.

- Toteuta hahmon klikkaaminen:
 - Tee muuttuja, johon tallennetaan klikkaustuotteiden määrä.
 - Aseta klikkaustuotteiden määrä nolnaan pelin alussa.
 - Kasvata muuttujaa aina kun hahmoa klikataan.

- Piirrä tai valitse halutessasi toinen klikattava hahmo.

- Toteuta toisen hahmon klikkaaminen:
 - Tee muuttuja, johon tallennetaan klikkaustuotteiden määrä.
 - Aseta klikkaustuotteiden määrä nolnaan pelin alussa.
 - Valitse montako ensimmäistä klikkaustuotetta tarvitaan lopullisen tuotteen valmistamiseen. Vaikkapa esimerkkipelissä viisi kissansilitystä tuottaa tarpeeksi karvalankaa villapaitaan. Tämä kannattaa myös tallentaa muuttujaan, jotta pelin hienosäätäminen myöhemmin on helppoa. Lisäksi näin on mahdollista lisätä peliin esimerkiksi esineitä, jotka vähentävät lopullisen tuotteen hintaa.
 - Kun hahmoa klikataan, tarkasta onko toisen vaiheen raaka-ainetta tarpeeksi. Jos on, vähennä raaka-aineen määrää ja kasvata lopputuotteen määrää.

Automaattiapuvälineet

- Piirrä apuväline, jota käytetään raaka-aineen keräämiseen automaattisesti. Kannattaa tehdä kaksi erillistä asustetta ostamattomalle ja ostetulle apuvälineelle: ostamattomassa asusteessa voi näkyä esimerkiksi hinta.

- Laita apuväline tulemaan näkyviin vasta alkupelin jälkeen:
 - Piilota hahmo pelin alussa.
 - Odota kunnes pelin valuuttaa on kertynyt riittävästi, esimerkiksi apuvälineen ostoon tarvittava hinta.
 - Varmista, että hahmolla on oikea asuste ja tuo se näkyviin.
- Toteuta apuvälineen ostaminen:
 - Kun hahmoa klikataan, tarkasta onko käytössä ostamatonta tilaa tarkoittava asuste ja jos on, vaihda asustetta, vähennä valmiita tuotteita apuvälineen hinnan verran ja lähetä viesti apuvälineen käynnistymisestä.
 - Kun hahmo vastaanottaa viestin, tuottaa se loppupelin ajan ensimmäistä klikkaustuotetta säännöllisin väliajoin.
- Luo muuttuja, johon tallennetaan apuvälineen tämänhetkinen taso.
- Aseta muuttuja aluksi nolnaan ja piilota muuttuja.
- Aseta muuttuja ykköseksi ja tuo se näkyviin kun apuväline ostetaan.
- Toteuta apuvälineen parantaminen:
 - Piirrä nappi jota painamalla apuvälinettä saa parannettua.
 - Napille voi myös laittaa kaksi asustetta, joita vaihdetaan sen mukaan, onko pelaajalla varaa parantaa apuvälinettään.
 - Tuo nappi näkyviin kun apuväline ostetaan
 - Kun nappia klikataan, vähennä tuotteen määrää apuvälineen

hinnan verran ja kasvata apuvälineen tasoa jos apuvälineen parantamiseen on varaa. Jos nappulan asusteen vaihtaminen toimii jo, voit hoitaa tarkastuksen helposti asusteen numeroa tarkkailemalla.

- Laita apuväline tehostumaan kun sen taso kasvaa. Voit esimerkiksi kertoa normaalin tuoton apuvälineen tasolla tai lyhentää odotusaikaa.
- Voit halutessasi toteuttaa vastaavasti myös toisen apuvälineen joka tuottaa raaka-aineen sijaan lopputuotetta. Toisen apuvälineen voi toteuttaa vastaavasti kuin ensimmäisen, muista kuitenkin tarkastaa raaka-aineen riittävyys ennen tuotteiden tekemistä.

Laajennusideoita

- Tee peliin animaatioita. Mallipelin automaattisesti kissaa harjaavan koneen pyöriminen on animoitu, mutta myös esimerkiksi kissa voisi liikkua.
- Leimaa tai kloonaa lisää apuvälineitä näkyville kun niitä ostetaan.
- Keksi lisää parannuksia:
 - Yhdellä klikkauksella saa enemmän kuin yhden raaka-aineen tai tuotteen.
 - Mahdollisuus ostaa useampia samanlaisia apuvälineitä.
 - Nopeutin, jolla koneiden käyntinopeutta voi kasvattaa.
 - Satunnaisesti näkyviin ilmestyviä ilmaisia esineitä, jotka kasvattavat hetkellisesti esimerkiksi klikkauksista saatavaa hyötyä
- Laita peli päättymään kun tuotteita on riittävästi.
- Keksi peliin "juoni" ja muuta pelin toimintaa, lisää uusia ominaisuuksia tai näytä tapahtumista kertovia tekstikatkelmia kun peli etenee.