

# Lumiukon sulatus

Kuva 1: Nujerra hyökkäävät lumiukot sulattamalla ne vesipyssyllä. Voit ostaa parannuksia vihollisaaltojen välissä



Mallipeli Lumiukon sulatus, tekijänä Leo Pynnönen

- Aloita valitsemalla hahmot ja tausta
  - Piirrä tai valitse pelin sankari jolla pelaat
  - Piirrä tai valitse taustaksi sopiva ympäristö
  - Piirrä tai valitse sopiva ammus
  - Piirrä tai valitse vastustaja(t) peliisi
  - Aseta hahmot aloittamaan haluamistasi paikoista pelin alussa (Protip: Voit ensin raahata ne oikeaan paikkaan ja sitten ottaa palikan 'mene kohtaan x: y: '. Näin saat niille automaattisesti

oikeat koordinaatit)

## Vihollisten alustus

- Luo uusi muuttuja 'Taso'. Vihreää lippua painettaessa sen arvon tulee olla 1.
- Luo uusi muuttuja raha, joka kasvaa aina kun onnistut nujertamaan vihollisen. Aseta myös se haluamaasi arvoon pelin alkaessa
- 'Piilota' vihollinen (ulkonäön välilehdeltä löydät sopivan palikan)

## Vihollisaalto

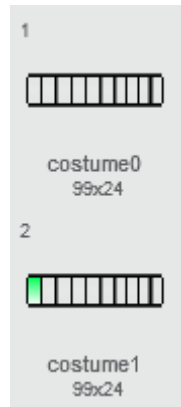
- Voit piirtää uuden hahmon (Esim. teksti 'Pelaa') jota hiirellä painamalla lähtee viesti (Löytyy välilehdeltä tapahtumat)
- Nimeä viesti (esim uusiTaso) ja aseta se aloituspalikan alle
- Tee uusi muuttuja 'viholliset'
- Laita vihollisesi vastaanottamaan viesti ja asettamaan vihollisetmuuttuja arvoon  $2 * \text{taso}$  heti viestin vastaanottamisen jälkeen. Näin vihollisten määrä tuplaantuu jokaisella tasolla.
- Luo klooneja vihollisesta muuttujan verran (Protip: Jokaisen kloonin luonni jälkeen hieman odottamalla saat todenmukaiseman näköisen)
- Kasvata tasoa yhdellä toistosilmukan jälkeen.

## Kloonien liike

- 'Näytä' klooni sen syntyessä
- Aseta sen Y-arvo satunnaiseksi väliltä -240 - 240
- Toista liikettä haluamallasi nopeudella esim -5 askelta, kunnes klooni on saavuttanut vasemman reunan (X-sijainti on pienempi kuin -220) tai se on osunut ammukseen. HUOM: hahmot liikkuvat oletuksena oikealle. Jos et siis näe hahmoa, voi olla että se liikkuu väärään suuntaan (Protip: Kasvata nopeutta tasojen mukaan esim. nopeus = 1.1 \* taso)
- Tarkista toiston jälkeen onko klooni päässyt puolustuksestasi läpi (X-akseli). Jos näin on päässyt käymään, toteuta haluamasi efekti (Esim pysäytä kaikki tai vaihda tausta tai vähennä elämää)
- Vähennä viholliset-muuttujaa yhdellä ja kasvata rahaa haluamallasi määrällä jos ammus osuu viholliseen
- Poista klooni (Protip: Voit esim. vaihtaa asustetta ennen tätä kohta ja laittaa hahmon odottamaan hetken hienomman efektin aikaansaamiseksi)

## Ammus

- Luo uusi muuttuja ampumisnopeus ja aseta se pelin alussa sopivaan arvoon (esim 1 sekunti)
- Piilota ammus pelin alussa
- Valitse haluamasi ampumisnäppäin ja tarkista sen painamista ikuisesti silmukassa



- Laita ammus osoittamaan hiiriosoitinta ja luo siitä klooni hiirtä painettaessa
- Odota muuttujan-ampumisnopeus verran
- Siirry kohtaan 'Kun aloitan kloonina' ja näytä klooni
- Liiku kunnes ammus osuu viholliseen tai reunaan
- Laita ammus tämän jälkeen odottamaan 0.1 sekunttia ja poista se sitten. Näin myös vihollinen ehtii rekisteröidä saaneensa osuman

### Kehityspalkki

- Piirrä kehityspalkki useana asusteena (Protip: kopio tyhjä palkki ja värjää sen jälkeen yksi askel kerrallaan)
- Kun palkkia painetaan tarkista, että rahaa sekä palkin leveleitä on jäljellä
- Vähennä raha ja kasvata kehitettävän arvoa. Esim ampumisnopeudelle tämän voisi toteuttaa kertomalla muuttujaa 0.8:lla, jolloin ampuminen on 20-prosenttia nopeampaa