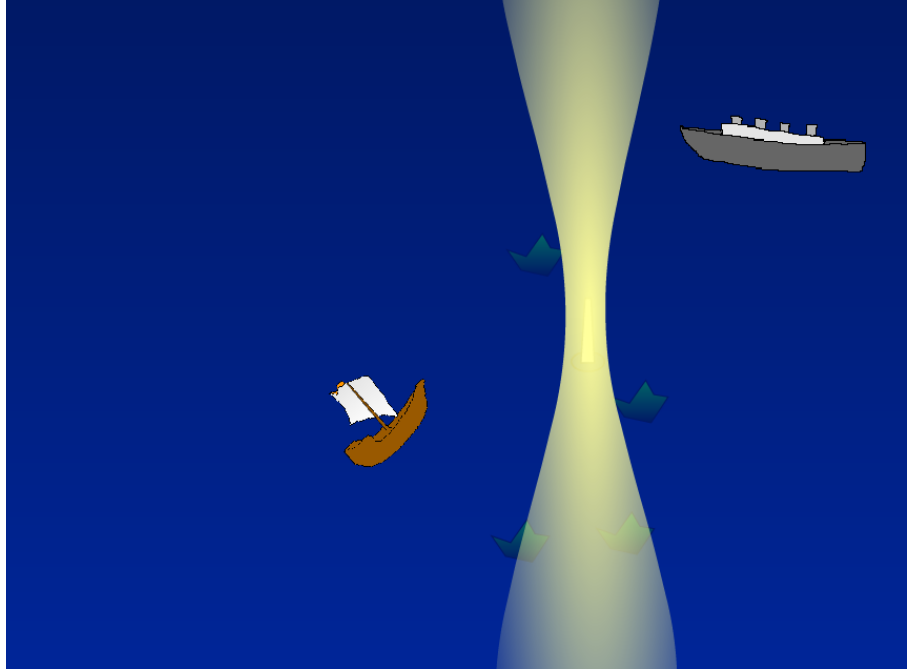


Seilailupeli

Kuljeta aluksesi mahdollisimman pian majakan valaiseman meren poikki ja merihätään joutuneen aluksen luokse. Matkaa hankaloittavat vastaan lipuvat jäävuoret tai muut esteet, jotka kuitenkin näkee vain majakan valossa. Mallipeli Titanic-peli, tekijänä Cherubi-chan



- Piirrä tausta, mm. liukuvärejä kannattaa käyttää
- Esteet
 - Piirrä uusi este-hahmo, joka voi olla esim. jäävuori tai merimiina
 - Kun peli alkaa, luo klooneja toistolla muutama
 - Pienennä estettä kunnes kloonien välissä on varmasti mahdollista puikkelehtia aluksella
 - Komenna kloonia sen synnyttyä asettamaan itsensä satunnaiseen paikkaan pelialueella (esim. $x = 140 - 240$, jos oma alus tulee lähtemään vasemmasta laidasta)
 - Aseta alkuperäinen este piiloon
 - Aseta kukin klooni näkyviin niiden valittua aloituspaikkansa

Komenna kutakin kloonia toistuvasti liikkumaan vasemmalle kunnes niiden x-sijainti on esimerkiksi pienempi kuin -220

Jos haluat voit muuttaa x-sijainnin lisäksi myös y-sijaintia vähän, jolloin esteet liikkuvat vinosti

Poista klooni, kun se on päätynyt pelialueen laitaan

Alun muutaman pelin luonnin jälkeen luo klooneja ikuisesti tiettyin väliajoin

Pelastusalue

Piirrä pelastusalue, jota pelaaja tulee ohjaamaan

Raahaa pelastusalue aloituspaikkaansa ja aseta se menemään sinne joka pelin aluksi

Aseta pelastusalue kulkemaan ikuisesti eteenpäin vakionopeudella (liiku-komento)

Ohjelmoi alue niin, että se kääntyy oikealle ja vasemmalle nuolisti

Törmäykset

Aseta pelastusalue pelin alusta lähtien odottamaan kunnes se osuu esteeseen

Osuman tapahduttua pysäytä aluksen liike eli pysäytä muut hahmossa olevat skriptit

Kirjoita alukselle jokin teksti puhekuplaan, jonka se sanoo pysähtyttyään (edellisen komennon jälkeen)

Pysäytä lopuksi koko peli

Majakka

- Piirrä majakka (ilman valoa) taustaan tai omaksi hahmoksi
- Piirrä majakan valokeila erilliseksi hahmoksi, halutessasi tee kuva vektorikuvana:
 - Piirrä värillä täytetty ympyrä
 - Venytä ympyrän reunat kahden keilan muotoon ”uudelleenahmota”-työkalulla
 - Valitse maalausväriksi läpinäkyvä (punainen poikkiviiva), klikkaa valittua väriä ja valitse toinen väri (esim. keltainen). Maalaa valokeilat.
- Määritä valokeilan keskikohta sen asusteessa
- Aseta valokeila menemään pelin aluksi majakan kohdalle
- Aseta valo pyörimään ikuisesti paikallaan
- Näkyvyys merellä
 - Kirjoita este-kloonille ikuinen silmukka
 - Ikuisessa silmukassa: jos este koskettaa valokeilaa, aseta haamutehoste (ulkonäkö-komennot) arvoon 0, muuten aseta haamutehoste arvoon 100
 - Korjaa haamutehosteen 100 tilalle, että haamutehosteen määrä on sama kuin etäisyys pelastusalukseen (tuntoaisti-komennot), jolloin haamutehosteen määrä pienenee, kun etäisyys pienenee
- Pelastettava alus
 - Piirrä pelastettava alus hahmona
 - Aseta pelastettava alus odottamaan pelin alusta kunnes pelastusalus osuu siihen
 - Kun pelastettava alus on saavutettu, lähetä viesti pelastusaluk-

selle (esim. "kohde saavutettu")

- Viestin lähetyksen jälkeen aseta pelastettava alus sanomaan joltain puhekuplassa
 - Jos haluat tässä vaiheessa ilmoittaa esimerkiksi, miten paljon pelastettuja otettiin kyytiin, voit pelin alusta lähtien muuttaa tällaista laskurimuuttujaa ja käyttää sitä tässä, tai laskea ajastimella, esim: 1000-(ajastin*10). Yhdistä tekstiä ja numeroita toimintojen "yhdistä" -komennolla. Myös pyöristykseen löytyy komento vihreistä toiminnoista.
- Kun pelastusalue vastaanottaa viestin "kohde saavutettu", aseta se pysähtymään (pysäytä muut hahmossa olevat skriptit)
- Tuunaa liikkumisnopeuksia, valokeilan pyörimisnopeutta ja esteekloonien ilmestymisnopeutta, jotta peli on sopivan vaikea

Jatkohaasteita

- Lisää hieman satunnaisuutta esteiden liikkumiseen.
- Luo pelastettavalle alukselle erilaisia asusteita sen mukaan miten pahassa pulassa se on ja vaihda niitä pelin kuluessa.
- Luo pelastusaluekselle jokin animaatio sen varalle, että törmäys esteen kanssa tapahtuu.
- Ohjelmoi jokin monimutkaisempi tapa laskea pelastuneiden määrää. "pelastettavat" -muuttujan arvo voi esimerkiksi pelin aluksi laskea hitaammin kuin myöhemmin.
- Luo peliin pystyessäsi uusi pilvimuuttuja, johon talletat

kaikkien pelien parhaan pelastustuloksen.

- Tee peliin "virtausnopeus" -muuttuja, jolla esteet liikkuvat, ja viestin "kohde saavutettu" johdosta kasvata virtausnopeutta ja asetakin pelastusalue takaisin alkupaikaansa äläkä pysäytä sitä.