

Sukeltelupeli



Ohjaa haita ja auta sitä syömään makoisia sukeltajia. Varo kuitenkin myrkyllisiä kaloja, niistä se saa vatsanpuruja. Mustekalat päästävät pelästyessään veteen läpinäkymättömän mustepilven. Mallipeli sukeltelupeli, tekijänä Antonbury.

Pelaajan ohjaama hahmo

- Valitse tai piirrä pelaajan ohjaama hahmo. Esimerkkipelissä tämä on hai.
- Lisää peliin myös taustakuva.
- Laita hai pelin alussa haluamaasi paikkaan pelialueen vasempaan laitaan, esimerkiksi keskelle.
- Laita hai uimaan koko pelin ajan näppäintä painaessa alaspäin ja muussa tapauksessa nousemaan hiljalleen ylöspäin:
 - Luo uusi muuttuja, johon tallennetaan hain nopeus ylöspäin. Riittää että tämä on vain hai-hahmon käytössä.


- Aseta tämä nopeus aluksi nollassi.
- Sen jälkeen tarkasta painetaanko uintinäppäintä ja jos painetaan, pienennetään nopeutta. Muussa tapauksessa nopeutta kasvatetaan.
- Liikuta haita ylöspäin muuttujan osoittama määrä.
- Kokeile peliä. Haita pitäisi nyt voida liikuttaa ylös ja alas. Se kuitenkin "tarttuu" helposti ylä- ja alalaitaan.
- Hai jumittuu laitaan, koska sen nopeus jatkaa kiihtymistä sen osuttua ylälaitaan ja vastaavasti alalaidassa voi edelleen kiihdyttää alaspäin. Korjaa tämä:
 - Siirrä hai hiirellä ylimpään kohtaan, johon haluat sen voivan nousta ja tarkasta sen y-koordinaatti. Kasvata hain nopeutta vain jos hai on tämän kohdan alapuolella, muuten aseta nopeus nolnaan.
 - Vastaavasti alaspäin voi uida vain jos ei ole törmännyt pohjaan ja pohjaan törmäminen nolaa nopeuden.

Syötävä hahmo

- Valitse tai piirrä hahmo, jota pelissä yritetään saada nappua, esimerkkipelissä sukeltaja.
- Aseta tämä hahmo pelin alussa mahdollisimman pitkälle pelialueen oikeaan reunaan.
- Laita alkuperäinen hahmo luomaan itsestään koko pelin ajan klooneja tietyin väliajoin. Halutessasi voit valita kloonien luomisen välissä odotettavan ajan satunnaisesti.

- Laita luodut kloonit valitsemaan itselleen satunnainen y-koordinaatti.
- Hahmoja pitäisi nyt syntyä, mutta ne eivät vielä liiku. Laita ne liikkumaan vasemmalle kunnes ne ovat päässeet vasempaan reunaan asti.
- Kun klooni on päässyt reunaan, se poistetaan.
- Piilota alkuperäinen hahmo ja laita pelkästään kloonit näkyviin, jotta alkuperäinen hahmo ei kummittele reunassa.
- Lisää peliin pisteet:
 - Luo pisteitä varten muuttuja, joka näkyy kaikille hahmoille.
 - Aseta pisteet pelin alussa nolnaan.
 - Tarkasta aina kloonin liikuttamisen jälkeen, koskettaako se haita. Jos koskettaa, kasvata pistemäärää ja poista klooni.

Välteltävä hahmo

- Tämä hahmo toimii monin tavoin samalla lailla kuin syötäväkin hahmo, joten kopioi syötävä hahmo käyttäen leimasinta  tai klikkaamalla hahmoa hiiren oikealla painikkeella ja valitsemalla "kopioi".
- Muokkaa hahmo välteltäväksi:
 - Vaihda hahmon kuva.
 - Vaihda uusien kloonien tekemisen välillä odotettava aika.

- Haihin osuttaessa vähennä pisteitä niiden lisäämisen sijaan. Halutessasi voit vaihtoehtoisesti laittaa pelin päättymään
- Halutessasi voit muuttaa myös hahmon liikkumisnopeutta.
- Jos hahmo ilmestyy liian kaukana oikeasta reunasta tai ei katoa vasemmassa reunassa, voit joutua muokkaamaan myös ilmestymispaikkaa ja sitä, kuinka kauan kloonit liikkuvat ennen niiden poistamista.

Näkyvyyden peittävä hahmo

- Tämä hahmo muistuttaa myös kovasti liikkeiltään kahta muuta pelaajaa vastaan uivaa hahmoa. Kopioidaan siis jälleen toinen niistä.
- Tee pisteiden muuttamista lukuun ottamatta samat muokkaukset kuin välteltävään hahmoon tehtiin:
 - Vaihda hahmon kuva. Esimerkkipelissä tämä hahmo on mustekala.
 - Vaihda uusien kloonien tekemisen välillä odotettava aika.
 - Jos hahmo ilmestyy liian kaukana oikeasta reunasta tai ei katoa vasemmassa reunassa, voit joutua muokkaamaan myös ilmestymispaikkaa ja sitä, kuinka kauan kloonit liikkuvat ennen niiden poistamista.
- Laita hahmo pisteiden muokkaamisen sijaan peittämään näkyvyys läheltään:
 - Piirrä tai valitse hahmolle uusi asuste, jota käytetään näkyvyyden peittämiseen. Mallipelissä tämä on mustepilvi.

- Kun uusi kloonin luodaan, aseta sille oikea asuste.
- Jos pelaajan hahmo koskettaa kloonin, korvaa pisteiden muuttaminen asusteen muuttamisella.
- Ennen kloonin poistamista voit joko kasvattaa hahmon kokoa **toista _ kertaa** -palikan sisällä tai odottaa sopivan ajan.

Laajennusideoita

- Alkaako peli liian nopeasti? Laita pelin alkuun lyhyt viive, jotta pelaajalla on aikaa siirtää käsi hiireltä näppäimistölle.
- Eri hahmoille erilaiset liikkumisnopeudet.
- Napattava tai väisteltävä hahmo joka liikkuu myös ylös-alas -suunnassa.
- Jos vältettävät hahmot vähentävät pisteitä, laita peli päättymään, jos pelaajan pisteet laskevat nollian alle.
- Laita hahmojen liikkumisnopeudet ja/tai ilmestymistiheydet muuttumaan pelin kuluessa