

# Taskuhirviöpelii



Tässä pelissä kuljet ympäriinsä etsimässä kaupunkiin piiloutuneita pikku hirviöitä. Mallipeli Taskuhirviöpelii, tekijänä Aino/Linkki

## Päähahmojen luonti

- Luo pelaajan ohjaama hahmo. Tässä pelissä se ei oikeasti liiku, vaan pysyy keskellä näyttöä ja ainoastaan näyttää liikkuvan.
- Luo kompassinuoli, joka myöhemmin osoittaa seuraavan kerättävän suuntaan. Kuvan kannattaa osoittaa oikealle.
- Luo kerättävä esine/hirviö/aarre.
- Aseta sille pelin alussa joku sijainti (ihan sama mikä, tämä on vain seuraavan kohdan testaamista varten).

## Ison koordinaatiston luonti

Käsitellään koordinaatiston toiminta yhdessä kerhossa! Jatka seuraaviin hahmoihin, jos ehdit tähän asti ennen muita.

- Jotta kerättävä hahmo ei jää reunaan näkyviin kun sen pitäisi olla piilossa, laita vielä jos-muuten -palikka: jos hahmo osuu reunaan, piilotetaan se, muuten laitetaan näkyviin.
- Piilota kerättävä hahmo, kun se saadaan kiinni.
- Miten saisit pelin tämän jälkeen arpomaan uuden paikan seuraavalle kerättävälle hahmolle? (Et tarvitse toista hahmoa tai klooniakaan.)

## Kompassi

- Mihin kompassin pitäisi osoittaa? Laita kompassi osoittamaan oikeaan suuntaan koko pelin ajan.
- Nyt kompassi on vähän liian tarkka. Laita se oikeaan suuntaan osoittamisen jälkeen kääntymään esim. satunnainen luku väliltä -20–20 astetta
- Odota esim. 0.5 sekuntia, jotta kompassi ei vaihda suuntaa ihan koko ajan.
- Testaa peliäsi!

## Muut hahmot

- Luo koristeeksi joku hahmo, jota voi kloonata pelialueen täytteeksi, vaikka puu tai talo. Tee sille monta eri asustetta.
- Luo pelin alussa haluamasi määrä klooneja tästä hahmosta, esim. 20 kpl.
- Luo hahmokohtaiset eli **vain tälle hahmolle** -muuttujat **omaX** ja **omaY**. Näin jokainen klooni saa kohta oman sijainnin.
- Jokaisen klooinin luonnin jälkeen vaihda seuraava asuste, ja tallenna klooinin muuttujiin uusi satunnainen sijainti.

- Kloonit toimivat varsin samoin kuin kerättävät esineet: ikuisesti-silmukassa asetetaan x:n ja y:n arvo. Samoin tarkistetaan reunaan osuminen.

## Maski

- Tehdään nyt niin sanottu maski, hahmo, jonka tarkoitus on peittää osa pelialuetta. Tämä siksi, ettei hahmojen ilmestyminen reunaan osuessa näytä hassulta. Luo hahmo.
- Maski voi olla esim. musta neliskanttinen tai pyöreä reunus. Piirrä sellainen ja siirrä oikeaan kohtaan.
- Aseta maski etualalle (ulkonäkö-välilehti), eli muiden hahmojen eteen.
- Nyt on hyvä vaihe säätää muidenkin hahmojen sijaintia, jos jonkun pitäisi olla taaempana tai edempänä kuin muut. Käytä 'mene etualalle' ja 'siirry \_\_ tasoa taaksepäin' -palikoita.

## Pelin voittaminen

- Päätä, miten pelisi voi voittaa. Kerää tarpeeksi monta kerättävää hahmoa? Pysyy hengissä tarpeeksi kauan? Jotain muuta?
- Entä voiko pelin hävitä? Voit tehdä vaikkapa jonkinlaisen pahishahmon.
- Keksitkö peliisi vielä jotakin muuta?