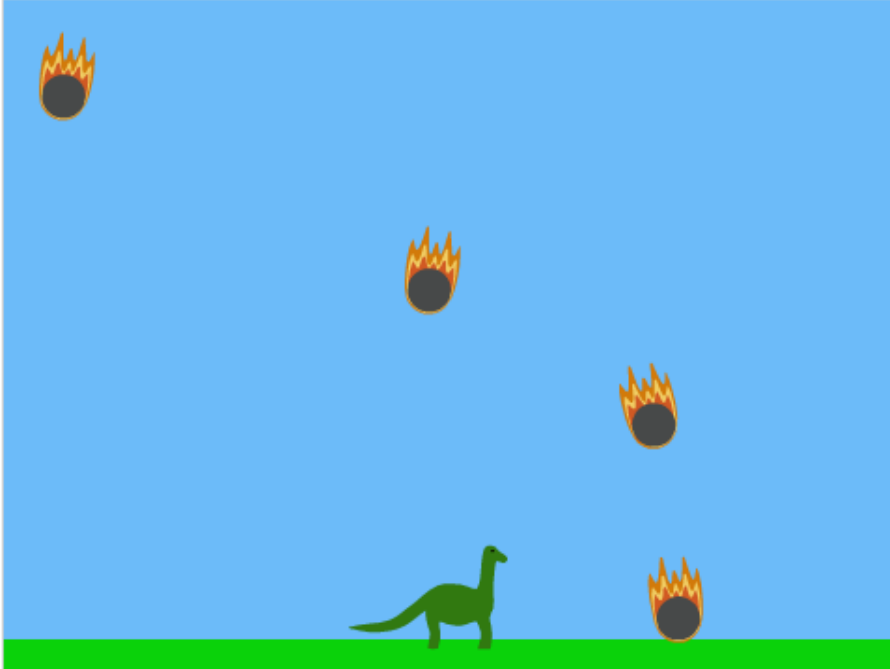


Väistelypeleli



Pelissä ohjataan hahmoa, joka yrittää väistää ylhäältä saapuvaa uhkaa, esimerkiksi mallipelissä dinosaurus väistelee meteoreja. Mallipeli Dinojen sukupuuttopeli, tekijänä Antonbury.

Ohjattava hahmo

- Piirrä tai valitse pelaajan ohjaaman hahmon kuva.
- Pelin alussa aseta hahmon kiertotylyiksi vasen-oikea.
- Laita hahmo pelin alussa haluamaasi lähtöpaikkaan.
- Toteuta hahmon liikkuminen vasemmalle ja oikealle käyttäjän painaessa liikkumisnäppäimiä.
- Kun hahmo liikkuu, laita se myös katsomaan oikeaan suuntaan.

Putoava hahmo

- Piirrä tai valitse putoava hahmo. Muista, että Scratch olettaa hahmon liikesuunnan olevan oikealle kun piirrät hahmoa, siis esimerkiksi mallipelin meteoria seuraavien lieskojen tulee olla itse meteorin vasemmalla puolella piirrettäessä.
- Laita alkuperäinen putoava hahmo menemään piiloon pelialueen ylälaitaan pelin alussa.
- Putoavan hahmon kannattaa odottaa hetki, että pelaaja ehtii totutella hahmonsa liikuttamiseen.
- Kloonaa hahmoja satunnaisiin paikkoihin satunnaisin väliajoin koko loppupelin ajan:
 - Siirrä hahmo satunnaiseen kohtaan pelialueen ylälaitaa (eli sen x-sijainti tulee arpoa lukujen -240 ja 240 väliltä).
 - Kloonaa hahmo.
 - Odota sopivan mittainen aika. Voit valita ajan myös satunnaisesti, jolloin peli on hieman kiinnostavampi.
- Laita kloonit liikkumaan:
 - Kun klooni luodaan, se pitää kääntää osoittamaan lentosuuntaansa. Mallipelissä suunnaksi valitaan jokin väliltä 150–210 °, omassa pelissäsi voit kokeilla myös muita kapeampaa tai leveämpää suuntaväliä.
 - Tämän jälkeen kloonin voi tuoda näkyviin.

- Kloonin pitää liikkua eteenpäin, kunnes se on pelialueen alalaidassa tai siirtymässä ulos pelialueen vasemmasta tai oikeasta reunasta.
- Lopuksi klooni poistetaan.

Pelin päättyminen

- Laita pelaajan ohjaama hahmo huomaamaan, jos putoava hahmo osuu siihen.
- Pelin lopussa voit esimerkiksi näyttää jonkin viestin (esimerkiksi mallipelissä kerrotaan ajastimen perusteella kuinka monta miljoonaa vuotta dinosaurukset selvisivät) tai vaihtaa hahmon asustetta.
- Pysäytä lopuksi ainakin hahmon liikkumisskripti ja halutessasi myös meteorien generointi.

Laajennusideoita

- Animoi pelaajan ohjaaman hahmon liikkuminen
- Tee eri näköisiä putoavia asioita piirtämällä hahmolle uusia asusteita
- Animoi väisteltävien asioiden putoaminen
- Lisää peliin myös jotain kerättävää joko putoamaan taivaalta tai ilmestymään satunnaisesti pelialueelle
- Tee toisenlaisia putoavia asioita:
 - nopeampia
 - suurempia
 - räjähtäviä
 - mutkittelevasti lentäviä
- Anna pelaajalle muutama elämä
- Anna pelaajalle latautuvia tai esimerkiksi pisteitä tai esineitä keräämällä ansaittavia erikoisvoimia:
 - suojakilpi
 - supernopeus
 - kyky tuhota kaikki putoavat asiat