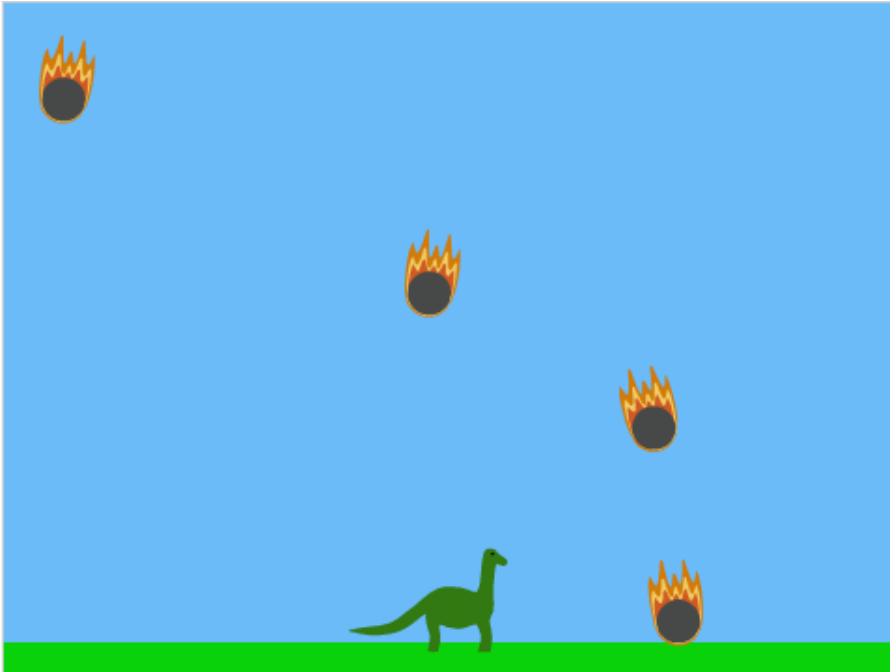


Väistelypeli



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 kiertotyyliseksi vasen-oikea.
- Laita hahmo pelin alussa **menemään haluamaasi lähtöpaikkaan**.
- Toteuta hahmon liikkuminen vasemmalle ja oikealle käyttäjän painaessa liikkumisnäppäimiä.
 - Luo **ikuinen** silmukka näppäinten tarkistusta varten.
 - Jos** pelaaja **painaa nuolinäppäintä oikealle**, hahmon **x-sijainti kasvaa**.
 - Tee samoin hahmon siirtyminen vasemmalle.

- Kun hahmo liikkuu, laita se myös **osoittamaan oikeaan suuntaan**, jotta se ei liiku takaperin.

Putoava hahmo

- Piirrä tai valitse putoava hahmo.
 - Muista piirtäessäsi, että Scratch olettaa hahmon liikesuunnan olevan oikealle. Esimerkiksi mallipelin meteoria seuraavien lieskojen tulee siis olla itse meteorin vasemmalla puolella piirrettäessä.
 - Jos otit valmishahmon ja se ei ole oikeassa asennossa: Valitse koko hahmo painamalla Ctrl+a ja käännä hahmoa kuvan alle ilmestyvällä kiertonuolella.
- Siirrä alkuperäinen putoava hahmo ihan ylälaitaan ja aseta se menemään **piiloon pelin alussa**.
- Putoavan hahmon kannattaa **odottaa** hetki, että pelaaja ehtii totutella hahmonsa liikuttamiseen.
- Kloonaa hahmoja satunnaisiin paikkoihin satunnaisin väliajoin koko loppupelin ajan:
 - Aseta** hahmon **x-sijainti satunnaiseen arvoon väliltä -240 ja 240**, jotta hahmo siirtyy satunnaiseen kohtaan ylälaitaa.
 - Kloonaa** hahmo.
 - Odota** sopivan mittainen aika. Voit valita ajan myös **satunnaisesti**, jolloin peli on hieman kiinnostavampi.
 - Ympäröi edelliset komennot **ikuisella** silmukalla.
- Laita kloonit liikkumaan:

- Kun kloonin 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 toistaa liikkumista eteenpäin, kunnes se on pelialueen alalaidassa (y-sijainti < -180) tai siirtymässä ulos pelialueen vasemmasta (x-sijainti < -240) tai oikeasta reunasta (x-sijainti > 240).
- Lopuksi kloonin poistetaan.

Pelin päättyminen

- Laita pelaajan ohjaama hahmo huomaamaan, jos putoava hahmo osuu siihen.
- Osumisen seurauksena voit esimerkiksi laittaa pelaajan sanomaan jonkin viestin tai vaihtaa hahmon asustetta.
 - Jos haluat puhekuplassa kertoa miten kauan pelaaja selvisi, laita tekstin tilalle kaksi sisäkkäistä yhdistä -palikkaa. Laita 1. tekstilokeroon teksti "Selvisit ", 2. lokeroon ajastin ja 3. lokeroon " miljoonaa vuotta." . Huomaa, että välilyönnit teksteihin lisäämällä saat ne näkyviin myös puhekuplaan ajan molemmin puolin.
 - Tai jos haluat mallipelin tavoin ruudulle ilmestyvän isomman tekstin:
 - Osuman seurauksena lähetä sukupuutto -viesti.
 - Piirrä uusi hahmo, jossa näkyy tekstit "Selvisit" ja "miljoonaa vuotta."

Jätä näiden kahden tekstin väliin sopivasti tilaa numerolle.

- Luo uusi muuttuja nimeltä: selvitty aika.
 - Kaksoisklikkaa pelialueella muuttujalaatikkoa niin, että vain numero näkyy.
 - Vedä juuri piirretty tekstihahmo sopivaan kohtaan ruutua ja vedä sitten hiirellä muuttuja numerolle varattuun kohtaan tekstin keskelle. Anna hahmolle komento mennä tähän paikkaan pelin alussa.
 - Pelin alussa pitää myös nollata ajastin, piilottaa muuttuja ja piilottaa itse teksti.
 - Kun sukupuutto viestin vastaanotetaan, aseta selvitty aika arvoon ajastin, näytä muuttuja ja näytä teksti. Ajastimen arvoa ei voi suoraan näyttää, koska ajastinta ei voi pysäyttää pelin loppumishetkeen. Siksi tallennamme loppumishetken muuttujaan.
- 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