

Pelihahmo / torni:



Heitettävä esine:



Vihollinen:

The image shows four Scratch code blocks for enemy spawning and movement:

- Block 1 (Left):**
 - When clicked (kun klikataan)
 - Hide (piilota)
 - Create clone from target (luo kloonin kohteesta) - target: minä itse
- Block 2 (Top Right):**
 - When clone starts (kun aloitan kloonina)
 - Go to (mene) - Pelihahmo
 - Point in direction (osoita suuntaan) - valitse satunnaisluku väliltä 1 - 360
 - Move (liiku) - 280 askelta
 - Point to (osoita kohti) - Pelihahmo
 - Show (näytä)
 - Forever loop (ikuisesti) containing:
 - Move (liiku) - 3 askelta
- Block 3 (Bottom Left):**
 - When clone starts (kun aloitan kloonina)
 - Wait until (odota kunnes) - koskettaako - Ammus - ?
 - Wait (odota) - 0.1 sekuntia
 - Create clone from target (luo kloonin kohteesta) - Vihollinen
 - Remove this clone (poista tämä kloonin)
- Block 4 (Bottom Right):**
 - When clone starts (kun aloitan kloonina)
 - Wait until (odota kunnes) - koskettaako - Pelihahmo - ?
 - Pause (pysäytä) - kaikki

Luodaan kloonin alkuperäisestä vihollisesta, eikä tämän hetkisestä kloonista. Kloonista luotu kopio olisi näkyvässä ja pysäyttäisi pelin heti siirtyessään pelihahmon päälle.

Kloonit toisalta poistuvat heti pelin katkettua, joten katkeamisen syy häviää. Halutessaan kloonin voi asettaa leimaamaan itsensä juuri ennen pelin päätöstä. Tällöin jäljet tulee myös pyyhkiä pelin alkaessa.