

2 Genskab spillet alene fra koden

når der trykkes på Afspil

sæt tyngdekraft til fra ▾

sæt score til 0

hold figurer inde på skærmen fra ▾

sæt baggrundsfarve dækkraft 50

tilføj figur Pink fish ▾

ved x 320

y 240

tilføj figur Gold coin ▾

ved x 320

y 240

Pink fish ▾

følger kropspunkt næste

når Pink fish ▾ rører Gold coin ▾

ændr score med 3

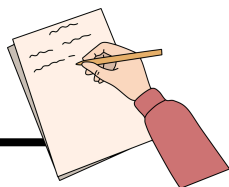
afspil lyden Power up ▾

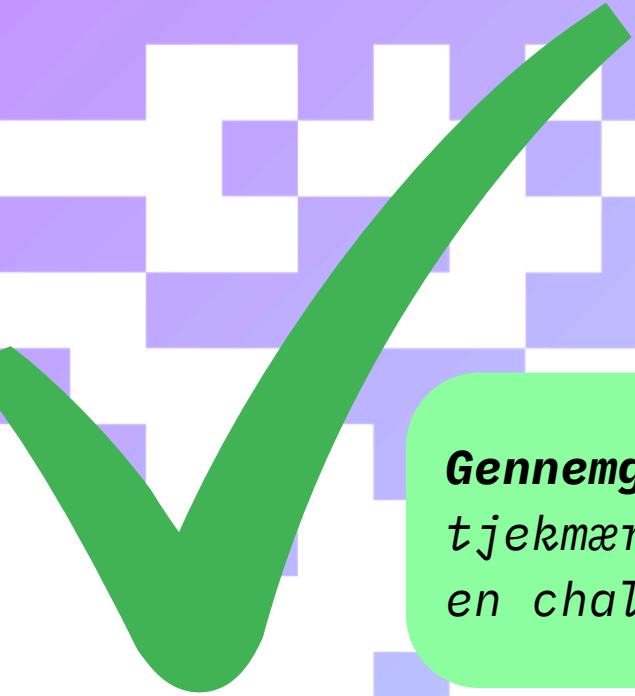
én gang ▾

Pink fish ▾ går til x vælg tilfældigt tal fra 100 til 1100 y vælg tilfældigt tal fra 100 til 600



beskriv spiloplevelsen





Gennemfør alle challenge. Sæt et tjekmærke, når du har gennemført en challenge.

Point og lyd

- ☐ **Guldets værdi.** Skru på guldets **ændr score med (5)**. Hvor meget skal guld være værd i forhold til bronze?
- ☐ **Straf for sammenstød.** Skru på straffen for sammenstød med fisk; **ændr score med (-3)**. Hvad er en passende straf for at ramme en grøn fisk?
- ☐ **Nye lyde til mønterne.** Vælg en anden lyd i **afspil lyden**. Hvilke lyde passer bedst til de forskellige mønter?

Mønternes tid og placering

- ☐ **Hvor ofte skal guldmønten optræde?** Skru på tallet i **når (10) sekunder [bliver ved med at gå]**.
- ☐ **Tid til at nå guldmønten.** Skru på den første **vent (2) sekunder**. Hvor stresset skal spilleren være?
- ☐ **Sølvmøntens levetid.** Skru på den anden **vent (2) sekunder**. Skal sølvmønten være lettere at nå?
- ☐ **Mønternes område.** Ændr på en af mønternes x-position, så den bliver sværere eller lettere at få fat i uden at ramme en grøn fisk.

Fjendernes fart

- ☐ **Topfart.** Skru på tallet i **hvis <Fart af Green fish < (6)>**. Husk begge fisk. Hvad er en passende topfart?
- ☐ **Niveauøgning.** Skru på niveauscriptets **når (15) sekunder**. Hvor hurtigt skal spillet blive sværere?

Styring af spillet

- ☐ **Brug ny kropsdel.** Vælg og test nye kropspunkter i **følger kropspunkt**. Find kropsdel som gør spillet sværere og/eller gør, at man skal bevæge sig mere som spiller.
- ☐ **Tyngdekraft.** Sæt **sæt tyngdekraft til [til]**, og spil. Hvordan ændrer tilføjelsen af tyngdekraften spiloplevelsen?

Udvælg fem hacks, som du vil arbejde med. Vælg enten ud fra, hvad du mener kan forbedre spillet eller ud fra, hvad du tænker, at du er klar til!

Nye figurer og genstande

- ☐ **Diamanten:** En sjælden 'mønt', der er mange point værd. Kopier evt. guldmøntens timer- og berøringsscript, brug fx **Blue gem** fra Billeder.
- ☐ **Noget, man ikke må røre:** En bombe eller et net, der straffer hårdt. Kan opbygges som en mønt, men berøringen trækker point i stedet for at give.

Nye fjender

- ☐ **Fisk fra højre.** En fjende, der svømmer den modsatte vej. Skriv et negativt tal i **ændrer x med**, start den i højre side, og send den tilbage, når x bliver lille.
- ☐ **Fjenden fra bunden:** Brug **ændrer y** med et negativt tal, start figuren ved y 720, og send den ned igen, når y bliver mindre end 0. Husk, at y vokser nedad.
- ☐ **Fjende, der skifter størrelse.** sætter **størrelse til (...)** % eller **ændrer størrelse med**, fx når den starter forfra. En lille fjende er sværere at se, en stor er sværere at undgå.

Flere Effekter

- ☐ **Figuren, der taler:** **siger ... [med] boble**, når spilleren rammer noget bestemt.
- ☐ **Blink ved sammenstød:** sætter effekten **[spøgelse] til (...)** i berøringsscriptet og **fjerner grafiske effekter** bagefter, så det tydeligt kan ses, at man blev ramt.

Events

- ☐ **Bonusperiode:** En variabel **Bonus** sættes til 1 i fx 10 sekunder. I berøringsscriptet giver **hvis <(Bonus) = (1)>** dobbelt point, **ellers** normal point. Vis det med vis tekst **(Dobbel point!)**.
- ☐ **Pusterum:** Hvert halve minut **skjul** I fjenderne i nogle sekunder og **vis** dem igen. Spillerne kan nå at samle mønter i fred.
- ☐ **Selvvalgt viderudvikling**