

Spillogik til fjende/modstander

Indhold

Spillogik til fjende/modstander	1
Få Tobi til at bevæge sig	2
Start med at vælge/lave din fjende/modstander	3
Sæt størrelse på din fjende/modstander	3
Vælg den måde som din fjende/modstander skal opføre sig på.....	4
👾 Fjende med fast mønster (patrulje).....	4
👾 Fjende der jager spilleren.....	4
👾 Random fjende (uventede bevægelser).....	5
👾 Kombineret fjende (mønster + jagt)	5

Få Tobi til at bevæge sig

Inden vi laver vores fjende/modstander, skal vi først kunne styre vore sprite Tobi.

Denne logik er lavet til at han kan gå alle retninger, men man kan altid tilpasse det til sit spil.



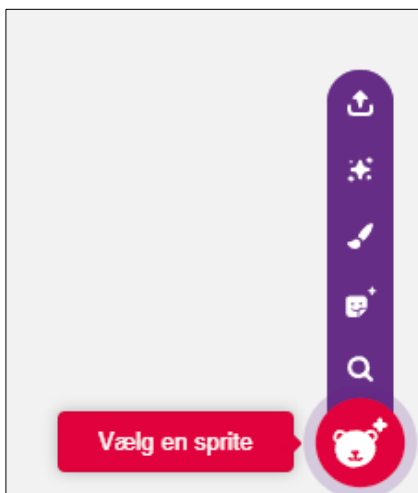
Start med at vælge/lave din fjende/modstander

Der er flere muligheder, du kan vælge en af dem som allerede i Pictoblox. Du kan også tegne din egen, eller finde en på nettet som du kan uploade i spillet.

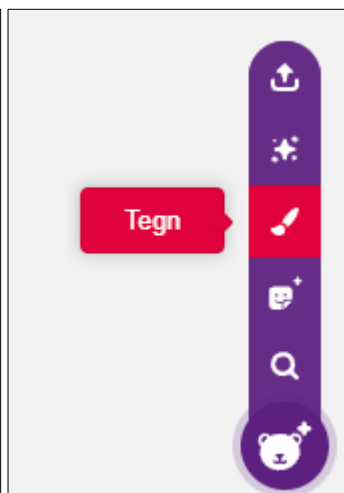
Når man har valgt sin fjende/modstander kan man også lave ændringer på den og tegne forskellige ting på den.

- **Nede i venstre hjørne skal du klikke på én af disse 3 muligheder**

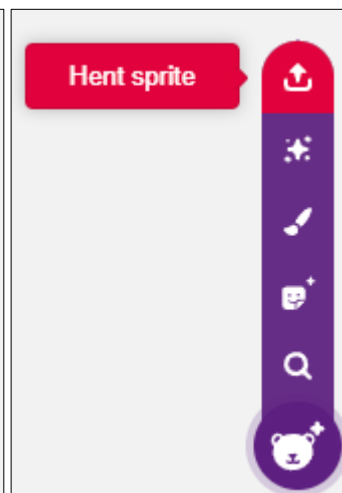
Vælg en fra spillet



Tegn din egen



Find en på nettet

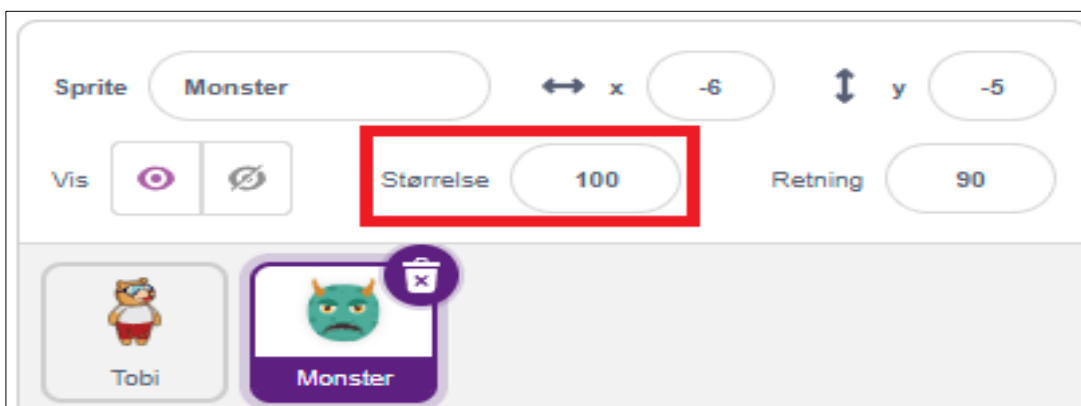


Sæt størrelse på din fjende/modstander

Når du har valgt din fjende/modstander, så kan du starte med at vælge hvor stor eller lille den skal være.

- **Find feltet "Størrelse" og vælg et tal mellem 1 og 1000**

Et større tal gør den større og et mindre tal gør den mindre.



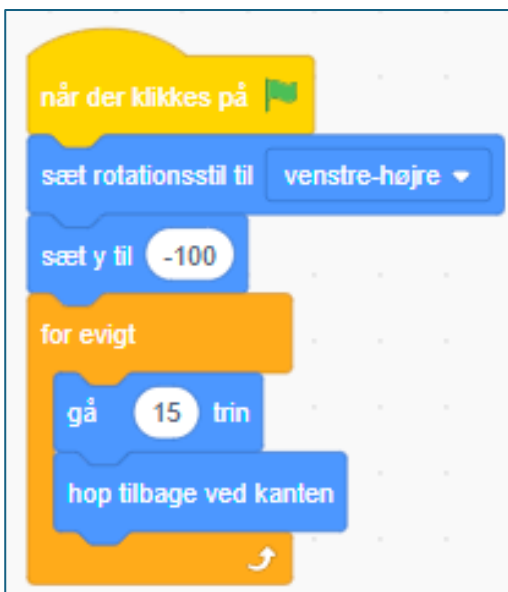
Nu har vi lavet vores fjende/modstander, så mangler vi bare at vække den til live! Det gør vi ved at programmere den ud fra de ønsker vi har til spillet.

Vælg den måde som din fjende/modstander skal opføre sig på

Der er flere måder en modstander/fjende kan opføre sig på. Nedenunder er der 4 eksempler på hvordan man kan gøre det. Vælg den du synes passer til dit spil og følg guiden! 😊

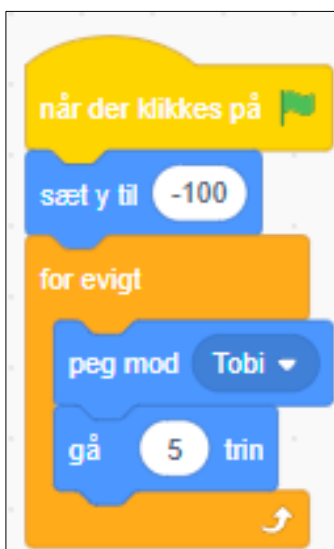
🐜 Fjende med fast mønster (patrulje)

- Bevæger sig frem og tilbage mellem to punkter.
- Skifter retning, når den rammer kanten.
- God som "basisfjende", og nem at bygge videre på.



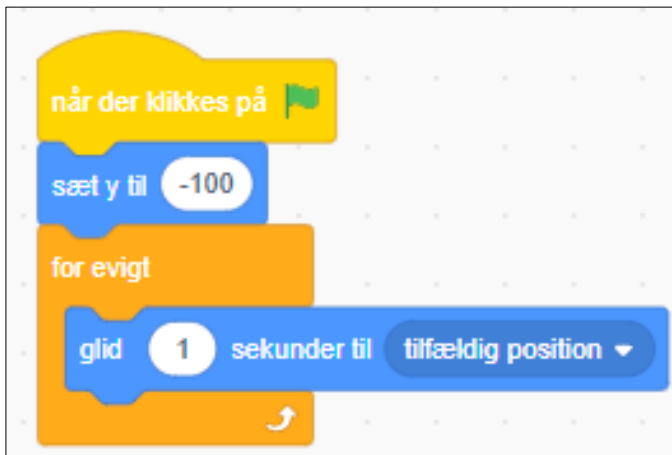
🐜 Fjende der jager spilleren

- Kan udvides med forskellig hastighed (langsommere end spilleren for at give balance).



🐜 Random fjende (uventede bevægelser)

- Skifter retning tilfældigt efter et stykke tid.
- Skaber uforudsigelighed og sjovt gameplay.



🐜 Kombineret fjende (mønster + jagt)

- Starter med et fast mønster, men når spilleren kommer tæt på, begynder den at jage.
- Lidt mere avanceret, men giver en oplevelse af "smart" fjende.



Ekstra-opgaver (hvis du bliver færdig før tid)

Livsystem og Game Over

- Lav en variabel liv (fx 3).
- Spilleren mister et liv, når den rammer en fjende.
- Når liv = 0 → broadcast “Game Over” og skift baggrund.

Power-ups

- Lav et hjerte eller skjold som dukker op tilfældigt.
- Når spilleren rører den, får man +1 liv eller bliver usårlig i 3 sekunder.

Forskellige fjendetyper

- Kopiér din fjende og lav én version som patruljerer, én som jager.
- Giv dem forskellige farver eller kostumer, så man kan kende forskel.

Boss-fjende

- Lav en “stor fjende” der bevæger sig langsomt men tager flere hits.
- Den kan fx skyde projektiler, som man skal undgå.

Score-system

- Lav point hver gang du overlever et antal sekunder eller “rammer” en fjende.
- Vis din score på skærmen.

Random variation

- Tilføj små pauser eller skift hastighed tilfældigt, så fjenden føles mere levende.