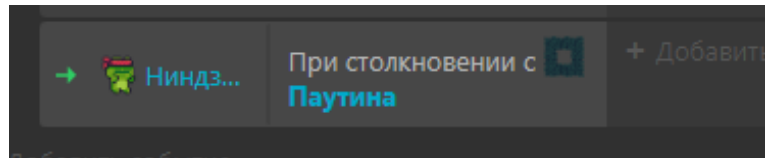
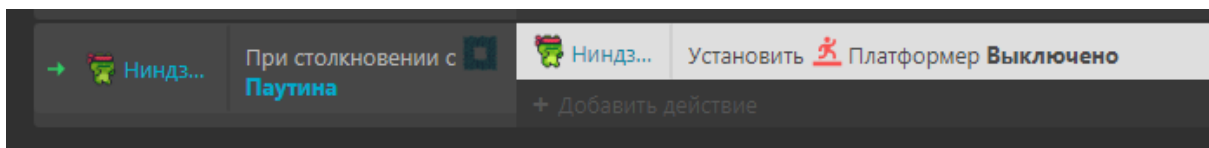


Давайте рассмотрим, как создать эффект заморозки игрока при соприкосновении со специальными объектами. Добавим спрайт, в котором мы будем застревать, и назовем его «Паутина»

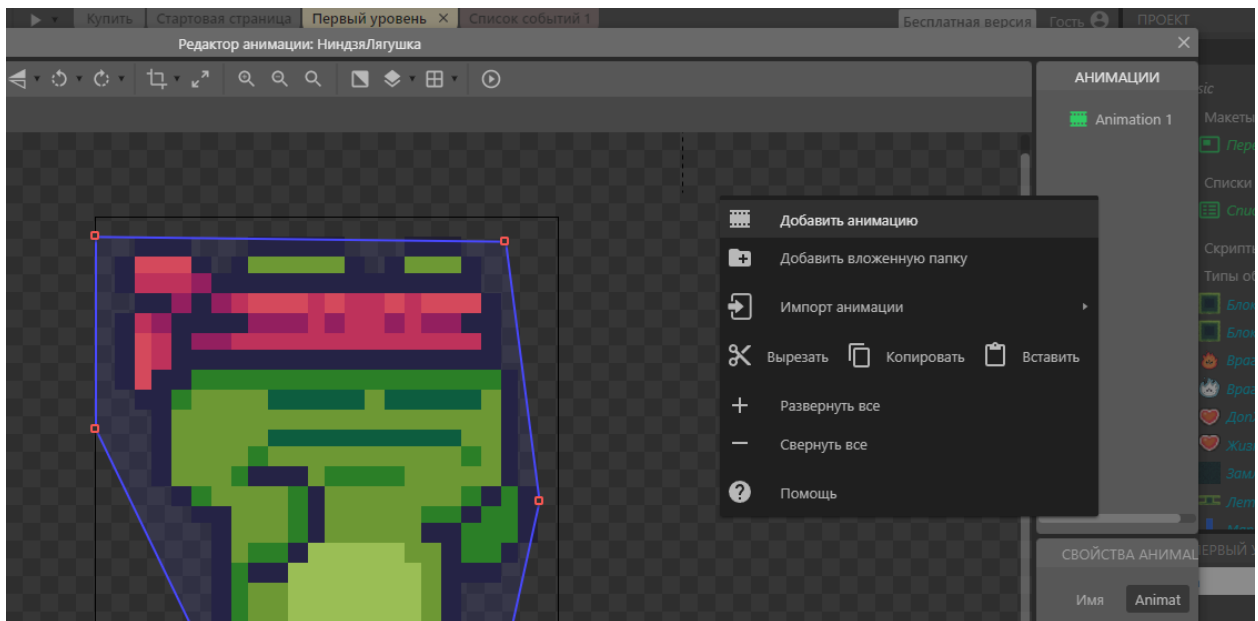
Создадим новое событие Игрок => При столкновении с другими объектами => Паутина



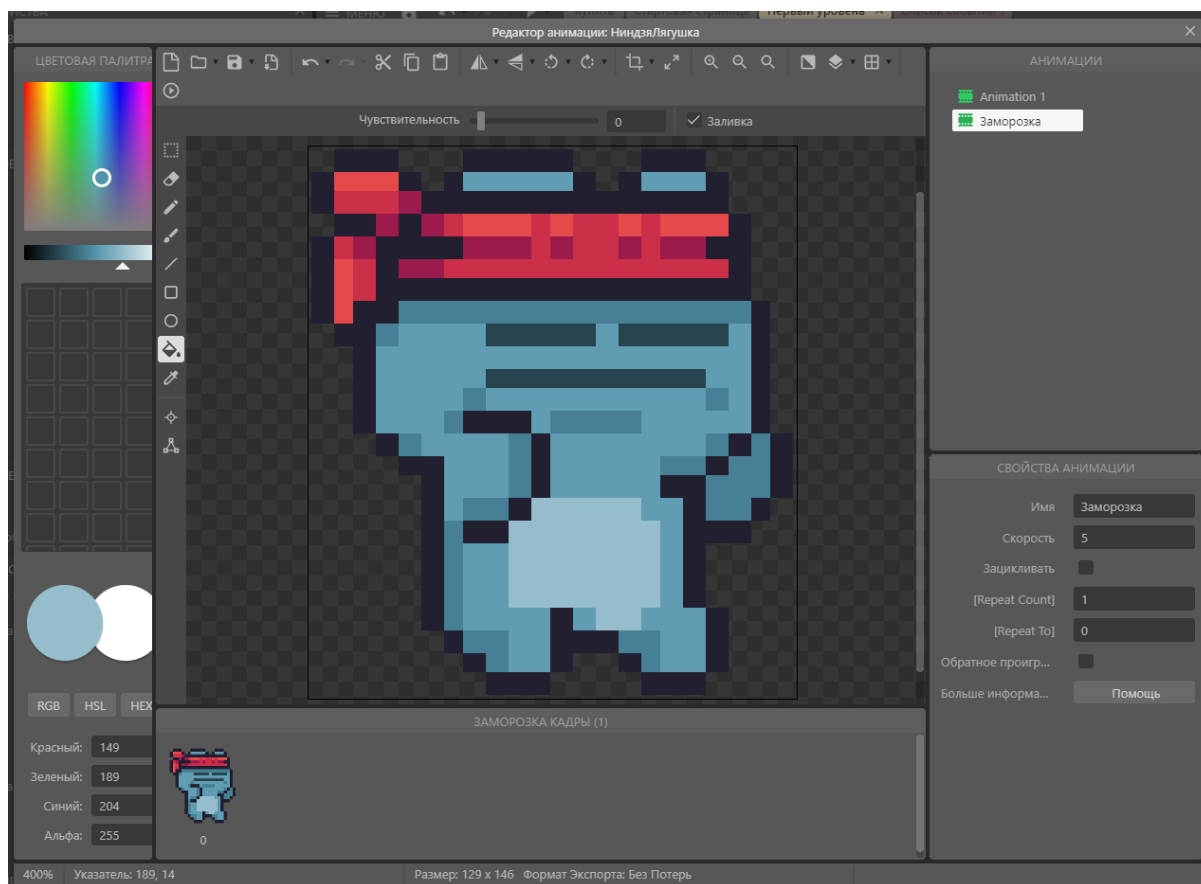
Добавим действие Игрок => Платформер => Выключить



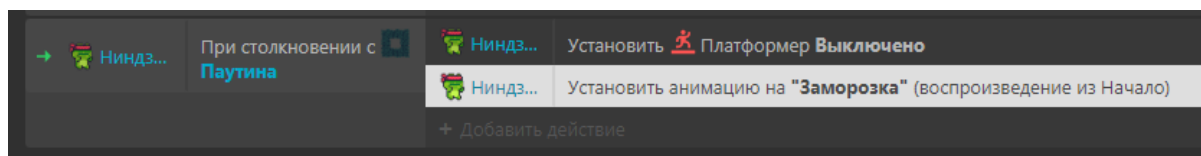
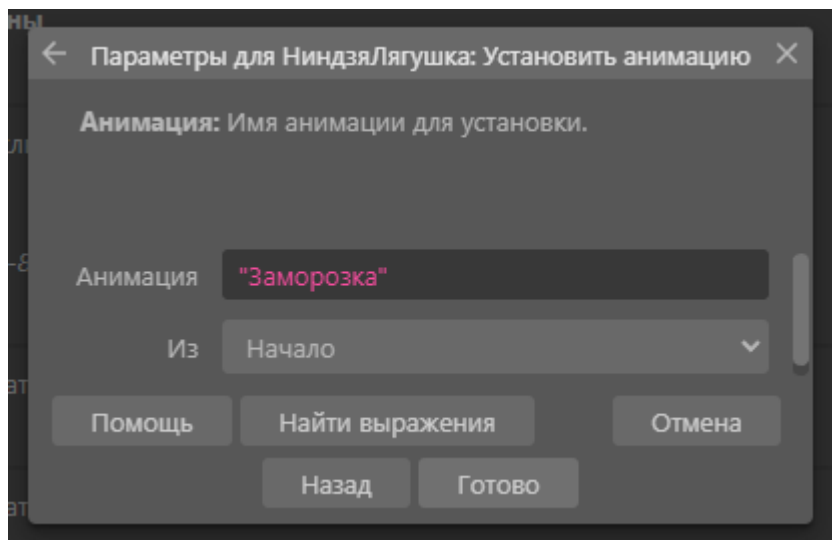
Нужно изменить цвет игрока на время заморозки. Для этого нужно добавить анимацию. Кликаем дважды по игроку. На панели справа добавляем новую анимацию, щелкнув правой кнопкой мыши и выбрав «Добавить новую анимацию». Называем ее «Заморозка»



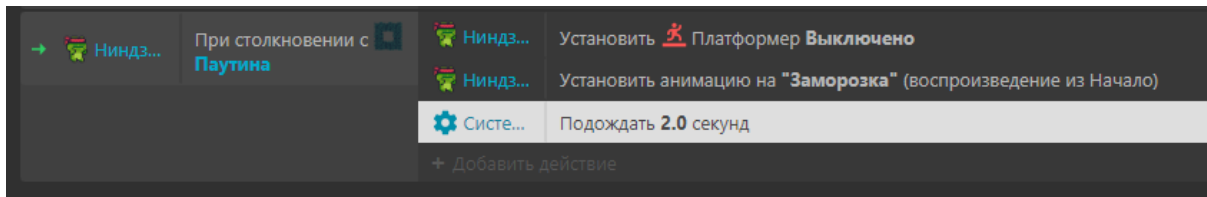
Копируем персонажа и закрашиваем его другими цветами



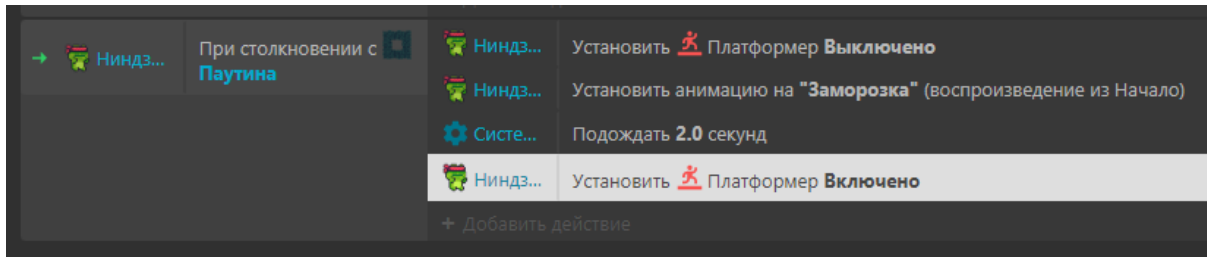
Теперь добавим это действие. «Игрок => Установить анимацию». В появившемся окне прописываем «Анимация = «Заморозка»



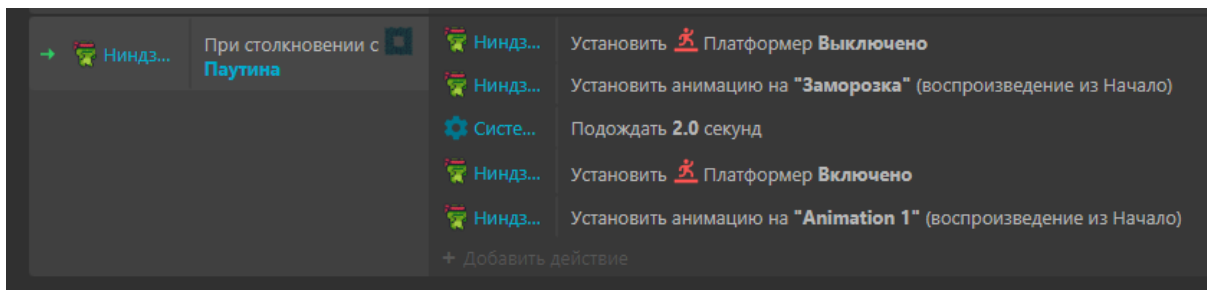
Добавляем новое действие, из-за которого персонаж застынет на одном месте на 2 секунды. «Система => Подождать». В окне с параметрами выставляем время, на которое персонаж будет заморожен



Следует также добавить действие, которое разморозит персонажа и позволит ему двигаться. «Игрок => Платформер => Включить»



После этого возвращаем персонажу исходную анимацию. «Игрок => Установить анимацию => Animation1» (название исходной анимации персонажа)



Теперь при попадании на паутину, персонаж меняет цвет, застывает на 2 секунды, а потом возвращается к стандартному цвету и продолжает двигаться

Если персонаж может заморозиться на несколько секунд, то давайте рассмотрим и противоположную ситуацию. Почему бы не добавить элементы, от соприкосновения с которыми, игрок будет воспламеняться?

Попробуйте сделать аналогичную механику, но только с воспламенением персонажа и, например, вычетом жизней.