

Tässä pelissä hahmosi yrittää kerätä mahdollisimman monta aarretta väistellen samalla vihollista.

1. Oma hahmo

- Piirrä tai valitse hahmo, jota pelaaja ohjaa
- Laita pelihahmo liikkumaan hiiren perässä
 - Raahaa koodialueelle "kun klikataan lippua" -palikka, johon kiinnitetty koodi suoritetaan, kun peli käynnistetään vihreästä lipusta
- Pelin alkaessa lisää pelihahmolle palikat "osoita kohti hiiriosoitinta" ja "liiku 10 askelta".
 - Voit halutessasi valita luvun 10 tilalle jonkin muun luvun
- Ympyröi äsken lisätyt siniset palikat "ikuisesti silmukalla", jotta liikkuminen jatkuu koko pelin ajan.

2. "Aarre"

- Piirrä tai valitse hahmo, jota pelaaja yrittää kerätä
- Laita kerättävä hahmo vaihtamaan paikkaa kun pelaaja saa sen kiinni
 - Kerättävä hahmo menee pelin alussa satunnaiseen paikkaan. Tarvitset palikoita "kun klikataan lippua" ja "mene satunnainen sijainti"
 - Tämän jälkeen kerättävä hahmo "odottaa kunnes" se "koskettaa pelihahmoa". Tarvitset "koskettaako"-palikkaa, johon pudotusvalikosta voit vaihtaa liikutettavan hahmon nimen. Tiputa "koskettaako"-palikka "odota kunnes" -palikan koloon.
 - Ympyröi lisätyt ohjelmapalikat "ikuisesti"-silmukalla.

3. Pisteet

- Tee muuttuja. Anna sen nimeksi pisteet ja valitse, että se on kaikille hahmoille.
- Aseta pisteet arvoon 0 pelin alussa (eli ennen kerättävän hahmon ikuista silmukkaa)
- Kun pelaaja saa kerättävän hahmon kiinni, eli kun kerättävä hahmo koskettaa pelihahmoa, muuta muuttujan pisteet arvoa yhdellä. Voit valita antaa enemmänkin pisteitä kerralla.

4. Vihollinen

- Piirrä tai valitse pahishahmo, joka jahtaa pelaajaa.
- Laita pahis jahtaamaan pelaajaa:

- "kun klikataan lippua" jälkeen laita pahikselle komennot "osoita kohti pelihahmoa" ja "liiku 10 askelta". Laita viholliselle vähemmän liikkumisnopeutta, kuin pelihahmolla, jottei peli ole aivan mahdoton. Laita koodipalikat ikuiseen silmukkaan.

5. Pelin loppuminen

- Anna pahishamolle toinenkin "kun klikataan lippua" alkava koodi.
- Lisää tähän koodiin "odota kunnes" ja sen tyhjään koloon "koskettaako pelihahmo"-palikka.
- Tämän perään laita "pysäytä kaikki" -palikka, joka pysäyttää pelin.

Lisäideoita

- Pelaaja ja vihollinen aloittavat pelin eri osista pelialuetta (muuten ne saattavat aloittaa koskettaen toisiaan, jolloin peli päättyy heti).
- Piirrä tai valitse taustakuva
- Laita pelaajan hahmo ja/tai pahis kääntymään vain vasemmalta oikealle, jos se sopii pelisi ulkoasuun paremmin kuin pyöriminen
- Laita peliin erilaisia jahdattavia hahmoja, joista saa pisteitä vaikeustason mukaan, esim.:
 - vain välillä näkyvä hahmo
 - liikkuva hahmo
- Pelin päättymisen sijaan pisteet vähenevät, jos pelaaja jää kiinni. Peli päättyy vasta, kun pisteet meinaavat mennä miinukselle
- Erilaisia "poweruppeja". Esimerkiksi voivat vaikuttaa vauhtiin tai tehdä pelihahmon kuolemattomaksi hetken ajaksi.
- Hahmojen liikkumisen animointi
- Mahdollisuus "syödä" pahishahmo powerupin saamisen jälkeen
 - On varmaankin syytä palauttaa pahis peliin syömisen jälkeen (kuten aarre)!