# LORD OF THE RINGS

## ALLE ONDERDELEN VAN HET SPEL

LORD OF THE RINGS is een platform spel. Waarbij je de pijl moet ontwijken en ondertussen munten moet verzamelen. Bij genoeg geld kun je levels kopen. Het spel bevat veel sprites. Voordat je begint kun je een bestaand spel remixen, zodat je al deze sprites hebt .

## START VAN HET SPEL

Het spel begint met een startscherm (Achtergrond = OpeningGold). Als het spel start hoor begint het geluid. **Het script hiernaast porgrammeer je bij de achtergrond.**

Op het startscherm zie je 3 knoppen.

Bij PLAY ga je naar het scherm waar je een level selecteert. Achtergrond = SelectLevel

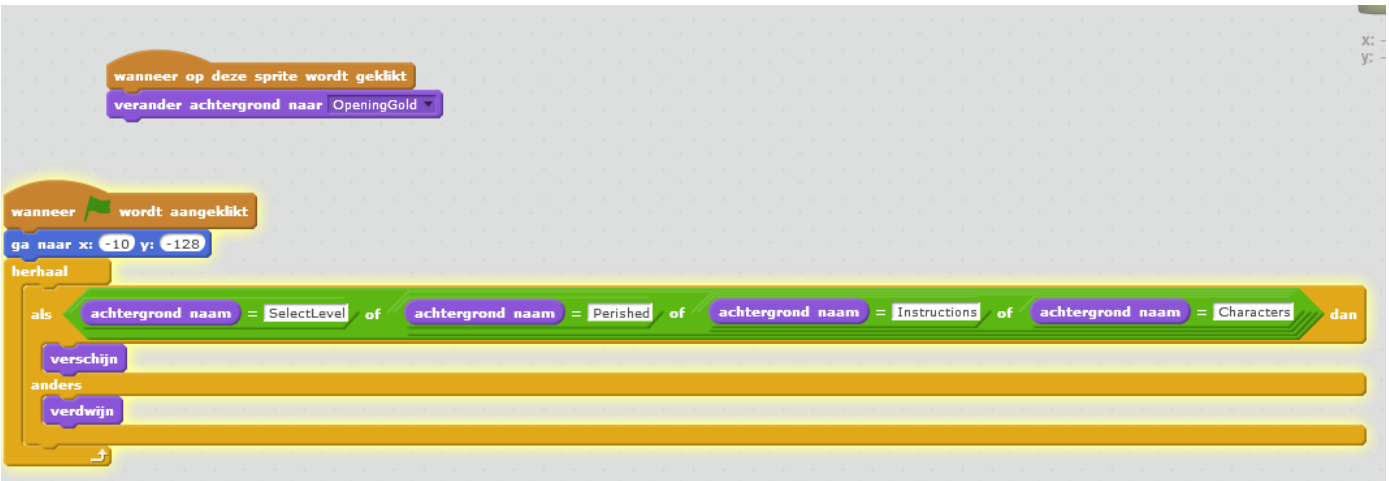
Bij INSTRUCTIONA ga je naar het instructie scherm, waar je uitleg krijgt over het spel. Achtergrond = Instructions

Bij MARKET ga je naar de Markt, waar je een level of karakter kunt selecteren/kopen. Achtergrond = Characters

Er zijn een aantal sprites die je bij de start van het spel niet wilt zien. Zet voor al deze sprites het effect geest op 100. Dat zij de Pijl (Arrow), de 4 munten (….Coin) en het web.

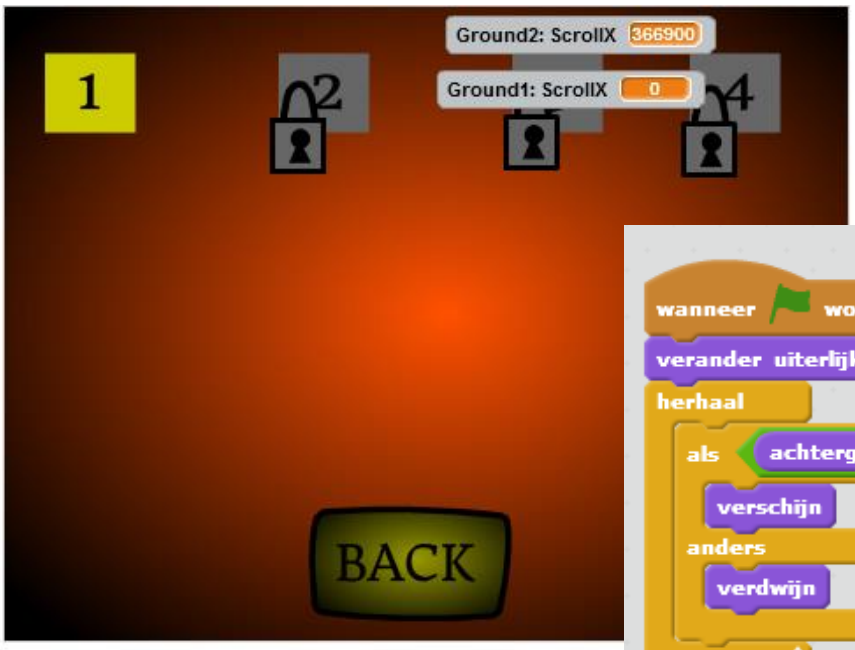
## De knop terug

Op de schermen SelectLevel, Instructions en Characters staat de knop BACK. De knop staat ook op het scherm Perished (=gesneuveld). Als je hier op drukt dan ga je terug naar het startscherm = OpeningGold. Daarvoor maak je onderstaand script voor de knop




## NAAR LEVEL 1

Als je op PLAY hebt geklikt kom je in het Level waar je je level kunt selecteren. Je kunt alleen level 1 selecteren. De andere knoppen zijn nog niet te selecteren




Voor deze knoppen maak je onderstaand script

Als je op de knop van LEVEL1 klikt ga je naar het spel en speel je level 1. Voor deze knop maak je volgend script.

Bij start van het spel is het Level 0.
Wanneer je op 1 klikt ga je naar Level 1 (= BlueSky)
Dan wordt de Variabele Level 1. Daar is de CloningSpeed 5. Dat is de snelheid waarmee de pijlen worden aangemaakt en afgeschoten.

## LEVEL 1 SPELEN

### De speler

Met onderstaand script zorgt jee rvoor dat de speler (Player) alleen voorkomt op de schermen waar je het spel speelt. Dus niet bij Perished, Instructions, Characters, SelectLevel en OpeningGold

(OF!!!!)

In dit spel staat de speler eigenlijk stil. Doordat de Gronddelen (Ground) bewegen lijkt het of de speler beweegt. Daarbij verandert de speler steeds naar een ander uiterlijk. Waarbij de speler hier alleen uiterlijk Gimli kan zijn. Pas bij andere Levels kan de speler een andere karakter worden. Kijk maar eens naar de uiterlijken die deze speler kan hebben

Zie het script hiernaast. Dit Script maak je voor de Speler (Player)

- **Whichway** is de variabele waarmee je aangeeft welke kant de speler uitloopt. Deze wordt bij de pijl weer gebruikt. Om te regelen dat de pijl van de kant komt waar de speler naar toe loopt.

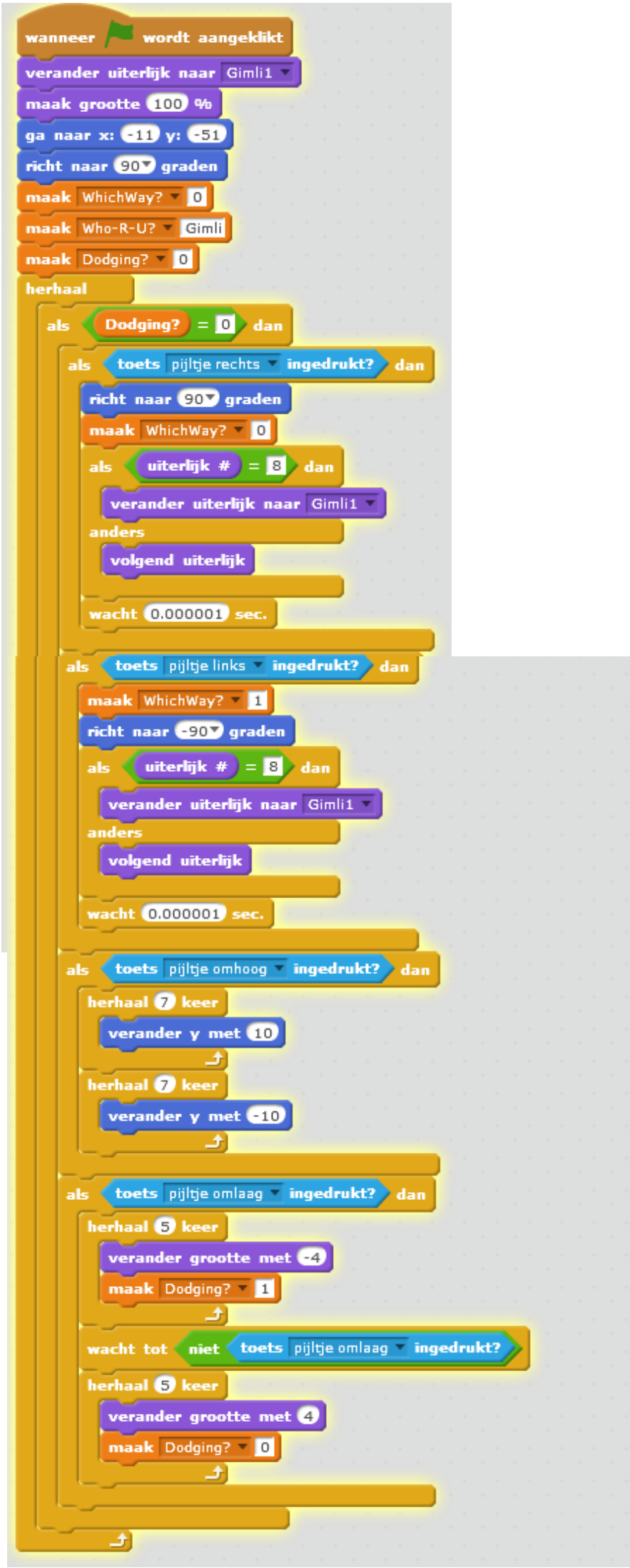
- **Who-R-U** is een variabele, die aangeeft welk karakter de speler heeft. Voor nu is dat Gimli

- **Dodging** staat voor ontwijken. Als je op de pijlktjestoets naar beneden drukt kun je de pijl ontwijken. Deze variabele wordt ook weer gebruikt bij de pijl. Die kan de speler alleen raken als hij loopt. Dan is Dodiging 0.

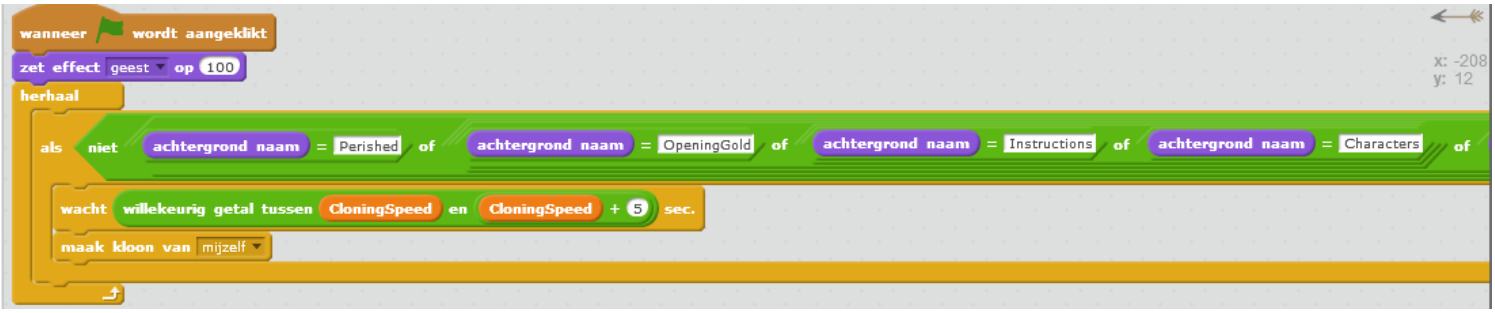
- De speler beweegt (volgend uiterlijk) met **de pijltjestoets** naar **links** en **rechts**. Loopt de speler In dit level dan verandert Gimli van 1-2-3-…naar -8. Zodra hij uiterlijk 8 heeft, verandert hij weer naar 1. Daarbij verandert de richting. (richt naar en Whichway)

- Met **pijltjes toets omhoog** kan de speler springen. Y verandert.

- En bij **pijltjestoets omlaag** kan de speler de pil ontwijken. De Speler wordt dan kleiner zolang deze toets is ingedrukt. Tegelijk wordt de variabele Doding 1, zodat hij niet door de pijl geraakt kan worden. → Wacht tot de pijltjestoets niet meer is ingedrukt.



## De pijl

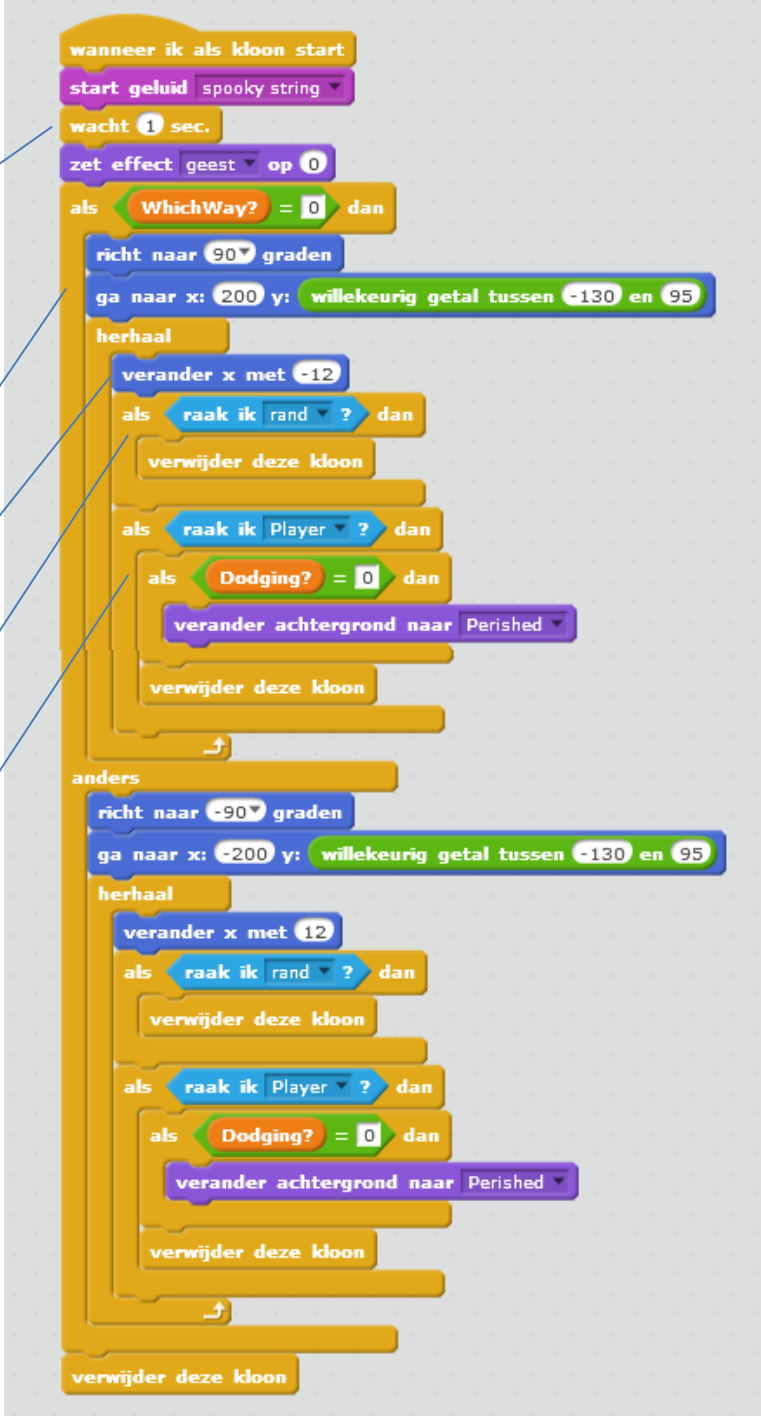



Na een bepaalde tijd wordt er een pijl afgeschoten. Wanneer hangt af van het level waarin je zit. Bij elk level verandert de CloningSpeed. Dit gebeurt alleen bij de achtergronden waarin je het spel speelt. Dus niet in Perished, OpeningGold, Characters, Instructions OF SelectLevel . Je maakt voor de pijl onderstaand script. **Let op!! SelectLevel staat niet in het plaatje. Moet er wel bij**

Van de pijl wordt een kloon gemaakt. Daarna komt hij in beweging. Maak daarvoor het volgend script.

- Start het geluid, zodat je weet dat de pijl eraan komt. Wacht nog 1 sec
- En zorg ervoor dat de pijl wordt gezien: effect geest = 0
- Als de speler naar rechts loopt/staat (Whichway = 0) richt je de pijl en deze gaat naar rechterkant van het speelveld (x= 200). De hoogte wisselt tussen -130 en 95
- De pijl gaat bewegen: x verandert in een herhaal
- Als de pijl de rand raakt wordt deze verwijdert
- Als de pijl de speler raakt en de speler heeft de pijl niet ontweken (Dodging 0 ), dan is hij geraakt en snuevelt hij. Het spel stopt en gaat naar Level Perished. Je moet dan opnieuw beginnen
- Voor de andere richting doe je hetzelfde. Alleen verander x nu met 12 ipv -12

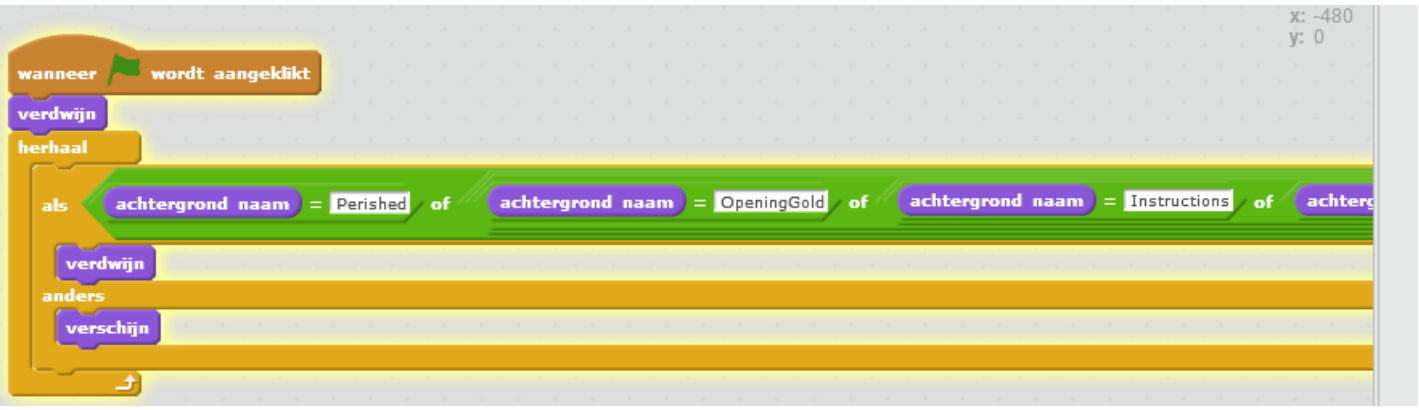
UITDAGING!!!!
Het kan anders. Nu heb je 2x hetzelfde geprogrammeerd. Voor als je naar links of naar rechts beweegt. Dat kun je ook anders oplossen. Weet jij het?
Tip: denk aan de variable WhichWay



## De Grond laten bewegen

In dit spel staat de speler eigenlijk stil. Doordat de Gronddelen (Ground) bewegen lijkt het of de speler beweegt.

Deze sprite is alleen aanwezig in het spel waar ook de speler is. Voor Ground 1 en 2 maak je onderstaand script




Het grondstuk beweegt bij het indrukken van de pijltjestoetsen, waardoor het lijkt dat de speler beweegt. Het script hieroner is voor Ground1.

Bij pijltjestoets naar rechts wordt X-positie met 10 verlaagd. → grond naar links, waardoor het lijkt dat speler naar rechts gaat. Bij pijltjestoets naar links wordt X-positie met 10 verhoogd.

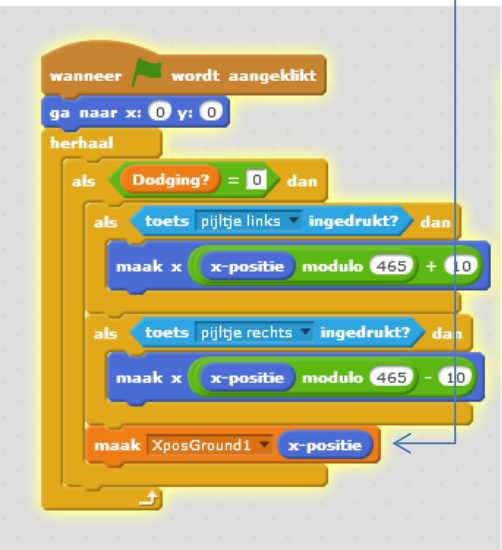
Daarbij komt **modulus**. Modulus geeft de rest vaan een deling. Dat zorgt ervoor dat het gronstuk rond blijft lopen. Rechts of links aanbeland komt hij aan de andere kant terug.
VRAAG UITLEG

UITLEG MODULUS
10 modulus 5 is 0. Als je 10 door 5 deelt dan past daar 2 x 5 in. De rest is dus 0. 10 modulud 3 is dan 1. In 10 past 3 x 3. En blijft er nog 1 over.

Zolang het (het midden van) het grondstuk tussen 1 en 464 is X modulus 465, gelijk aan X. En veranderd de positie met 10.
Als het grondstuk naar links gaat en de linkerkant raakt, is X 0. X modulus 465 is dan 465. Het grondstuk gaat dan naar 465 - 10. En dus helemaal naar rechts. Van 0 naar 455
Als het grondstuk naar recht gaat en aankomt op x=465, is rest 0. Het grondstuk gaat dan naar 10, dus helemaal naar links. Van 465 naar 10.

Het tweede grondstuk volgt steeds het eerste grondstuk. Daarvoor maak je onderstaand script.

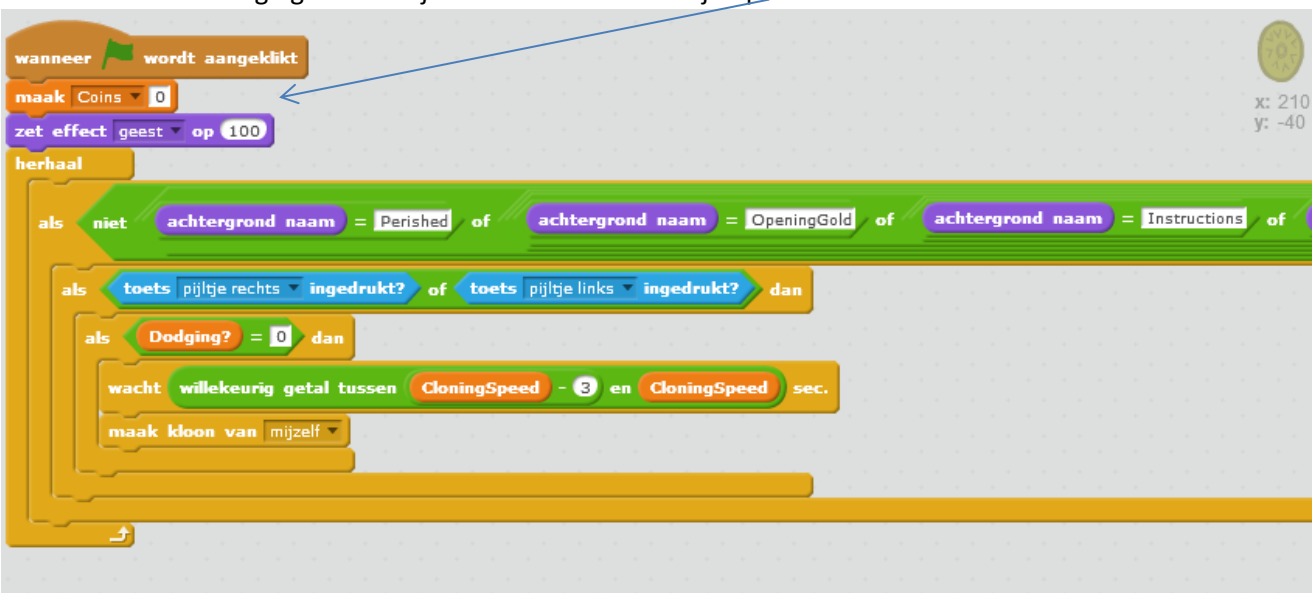
Bij Ground 1 houd je bij waar hij staat: XposGround1. Deze gebruik je in het script voor Gound2



## De munten COINS

In Level 1 kun je alleen de COIN pakken.

Regel eerst dat deze munt alleen in het spel waar de speler is aanwezig is. Dus niet in Perished, OpeningGold, Instructions, SelectLevel of Characters.
Na een willekeurige tijd wordt de munt aangemaakt (Kloon). Deze tijd hangt af van de CloneSpeed. Die is in dit Level 5. (Zie bij knop Level1). Dat gebeurt alleen wanneer de speler loopt. Pijltjestoets Links OF recht.En Dodging moet 0 zijn. Het aantal Coins zet je op 0.



De munt de hele tijd in rondjes draait.

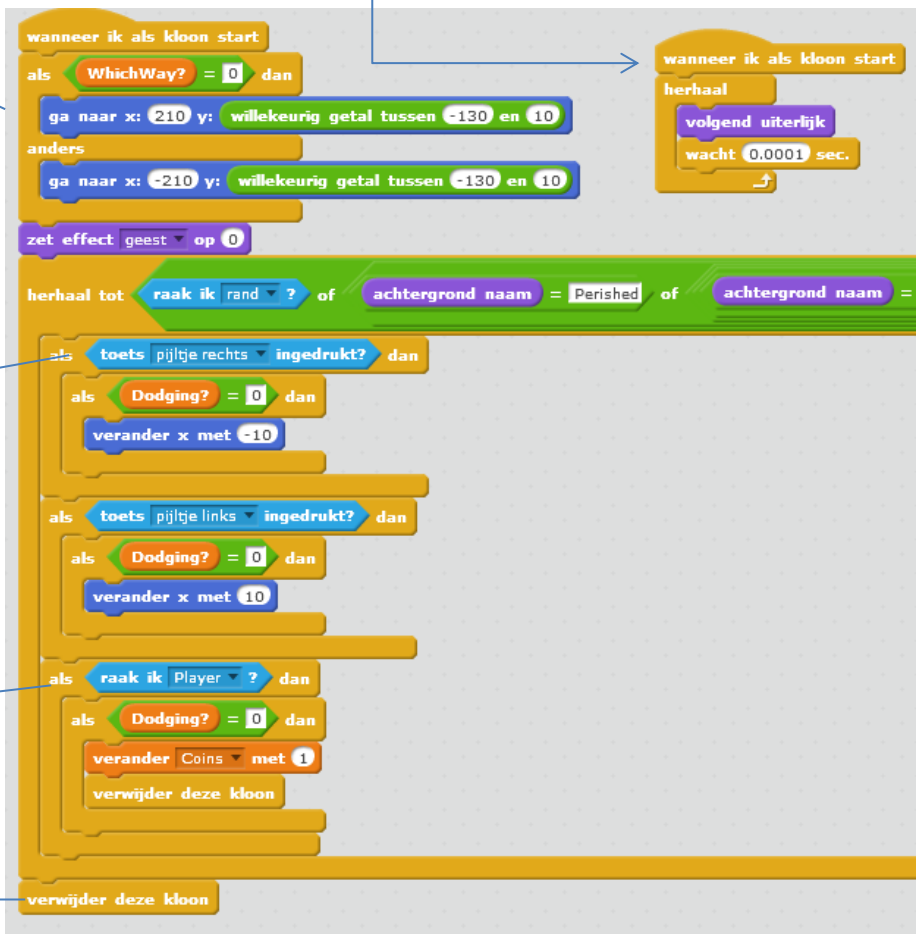
En komt op een bepaalde plaats voor de speler tevoorschijn.

Daarbij loopt de munt mee met de grondstukken.

En dat zolang de munt de rand niet raakt, en in het spel is waar de speler is.
( = Niet in Perished, OpeningGold, SelectLevel, Instructions en Characters.)

Raakt de speler de munt. Dus raakt Coin Player dan gaat Score Coins met 1 omhoog.

De munt verdwijnt als hij de rand raakt of als het spel naar stopt.



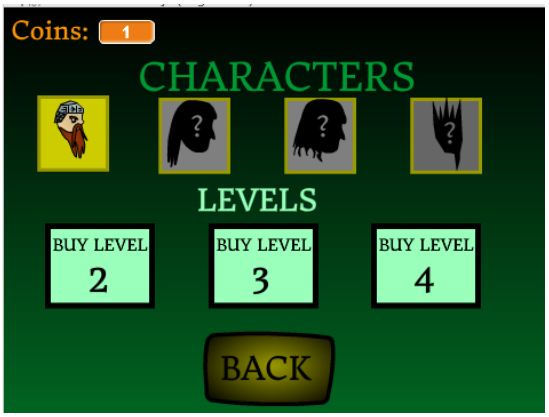

## NAAR LEVEL 2

Als je 20 coins hebt kun je level 2 gaan spelen. Deze kun je pas kiezen als je weer door een pijl wordt geraakt. Daarvoor ga je dan naar Market.

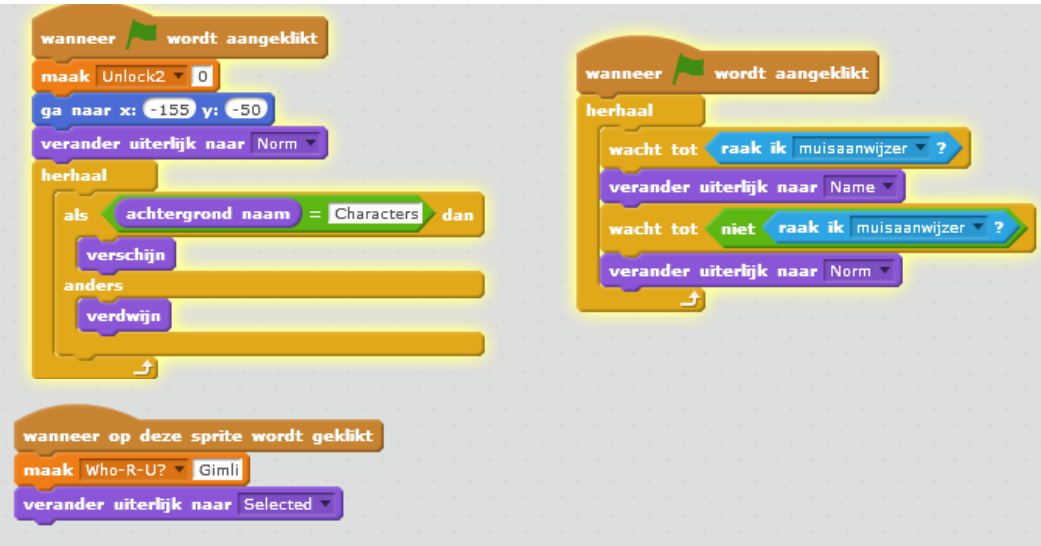
### De markt

De markt is het Level waar je een nieuw level kunt kopen en nieuwe karaktes kunt selecteren

Zorg er eerst voor dat al deze sprites zichtbaar worden in dit level. Voor de 3 rechter characters: de grijze Iconen, en de 3 te kopen Levels (Buy Level) maak je onderstaand script. Let op de positie van elkvan deze sprites moet anders zijn : X en Y.



Voor de Linker (=IconGimli) maak je volgend script. Speler Gimli kun je in level 1 al selecteren. Daar heb je geen coins voor nodig. Kijk eens goed naar wat er gebeurt als je op dit Icon klikt. En wat als je er met de muis overheen gaat




## Wat kost een Level?

Oor elk te kopen level maak je volgend script. Waarbij bij raken muis je ziet wat het level kost. Daarvoor verandert de sprite naar uiterlijk Cost

## Het kopen van level 2

Level 2 kun je pas kopen als je 20 munten hebt verzameld. Als er op de sprite *BuyLevel2* wordt geklikt. Wordt gecheckt of je genoeg munten hebt.

- Zo ja, dan gaat het aantal munten met 20 omlaag. En maak je Unlock2 waar (=1) Daarmee weet het spel nu dat je level 2 hebt kunt gaan spelen. Daarbij verandert het uitelijk naar Sold=verkocht.
- Zo nee, dan verandert het uiterlijk naar NotEnough (dat laat weten dat je niet genoeg geld hebt).

Je kunt het eenvoudig testen door het blokje verander Coins met 1000 aan te klikken. Je ziet dat daardoor Coins met 1000 verandert zonder het spel te hoeven spelen

## Een nieuw karakter kiezen

Nu je Level 2 hebt gekocht, kun je ook een nieuw karakter kiezen: Legolas

Op het moment dat je Level 2 koopt wordt Unlock = 1. Op dat moment verandert Icon Legolas van Who (grijs) naar Norm (gekleurde Legolas)

Wanneer je met de muis over IconLegolas gaat zie je de naam verschijnen (uiterlijk - Name

Als je bij de markt op Icon Legolas klikt, selecteer je dit karakter: Who-R-U=Legolas. Dat zie je doordat uitelijj verandert naar Selected

Het is de bedoeling dat je in het spel het karakter ziet dat je hebt geselecteerd (Who-R_U). Daarvoor maak Voor de speler (=sprite Player) het script hiernaast.

Doe het meteen maar voor alle levels.
Level1 = BlueSky
Level2 = BrownSky
Level3 = PeachSky
Level4 = RedSky

Je ziet nu dat als je Level 1 gaat spelen en je Legolas hebt geselecteerd, dat de speler is verandert in Legolas.

Als je nu gaat lopen zie je dat het nog niet helemaal goed gaat. Legolas verandert uiteindelijk in de andere karakters. Dat is niet de bedoeling.

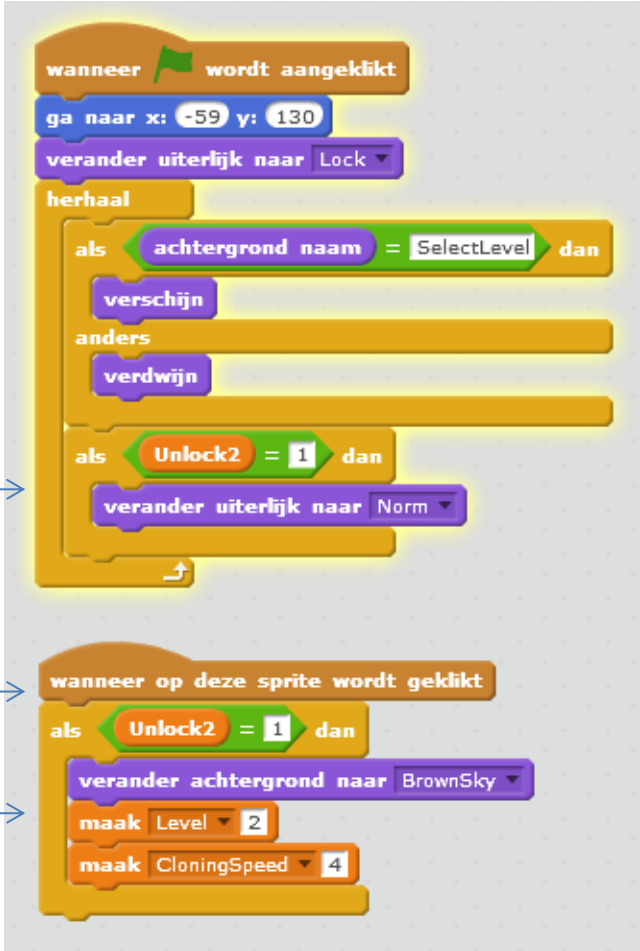
Om dat goed te regelen **verander je het script** voor de speler (= sprite Player).

Je voegt de omcirkelde delen toe.

## LEVEL 2 SPELEN

Als je op PLAY drukt moet je nu ook Level 2 kunnen kiezen.

Voor Sprite Level2 verander en maak je het script van hiernaast.




Als Level 2 is gekocht dan is Unlock2 1. De knop vernadert naar uiterlijk norm.

Je kunt alleen Level 2 spelen als Unlock2 = 1.

Level 2 is achtergrond BrownSky

Het Level wordt 2. Deze variabele gebruik je voor andere sprites, die meedoen in Level2

De Cloningspeed wordt 4, daarmee worden er in dit Level nu vaker pijlen afgeschoten en komen er vaker munten tevoorschijn.

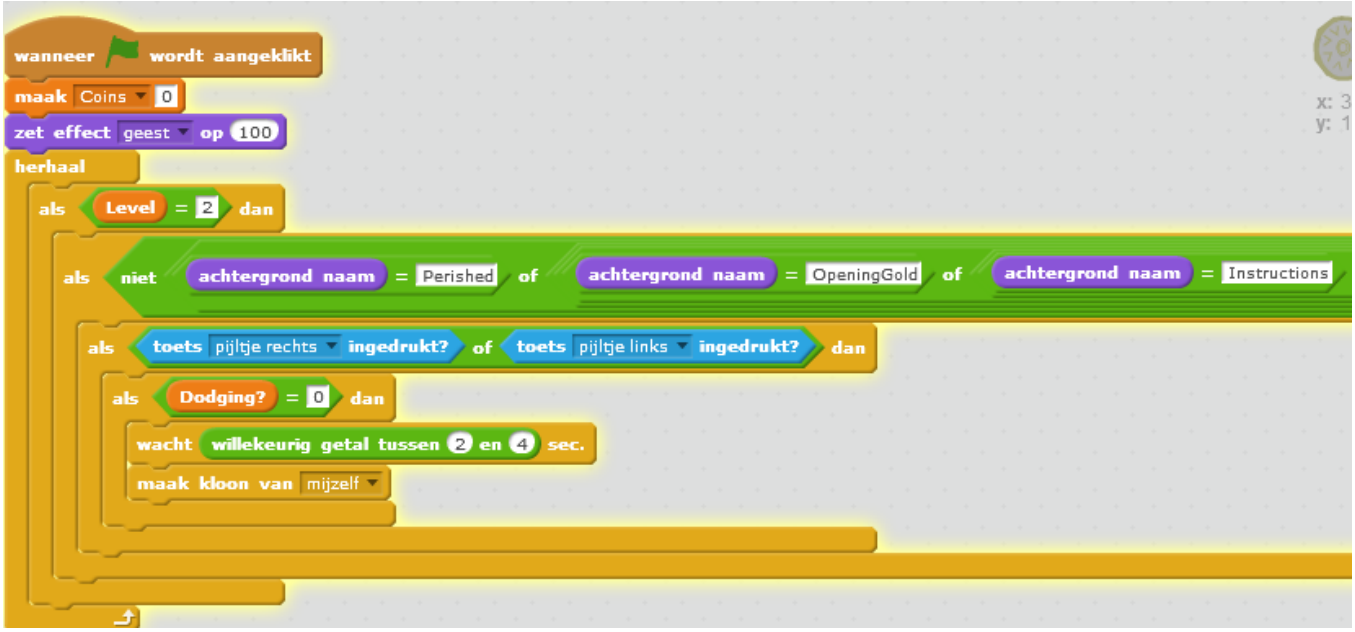
### Andere gronddelen

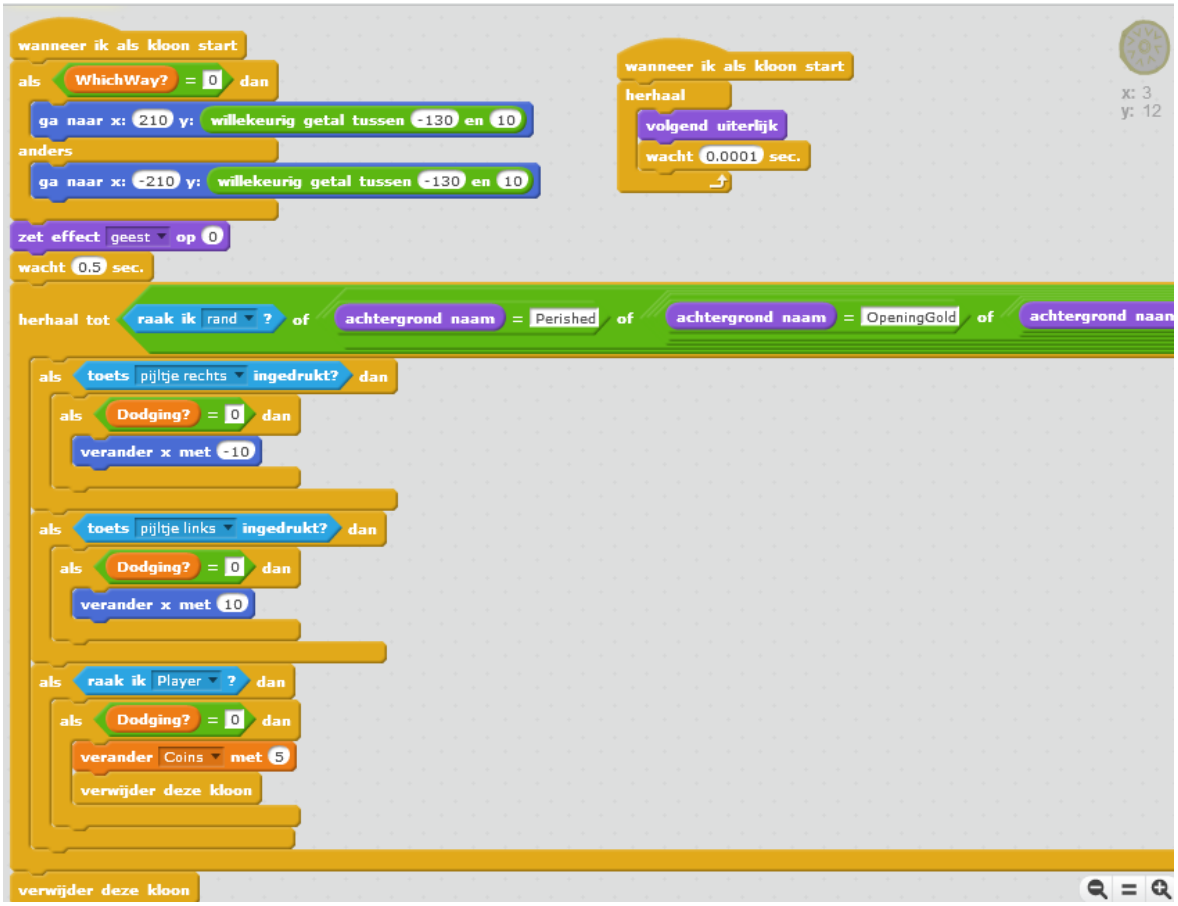
In dit Level vernaderen de Sprites Ground1 en 2 naar een ander uiterlijk. Maak **voor beide sprites** volgend script.
Neem daarbij ook de wijzigingen mee voor de andere levels

## Andere munten COINS

In level 2 wordt ook de munt Mirkwood neergezet (gespawnd). Maak onderstaand scripts voor Spirte Mirkwood. Deze lijkt heel veel op die van Coin. Deze kun je dus gebruiken (kopiëeren).
Dit script zorgt voor het maken van kloons.
Het verschil zit in

- de wachttijd voordat deze munt wordt gekloond.
- En het aantal punten (Coins) is bij deze sprite 5



## WEB

In Level 2 komt er een extra element bij: het web. Als de speler in het web loopt gaat hij langzamer lopen.
Maak voor de sprite Web het volgende script.

Na 4-9 sec wordt een kloon van het web gemaakt

Deze wordt dan voor de speler neergezet en het web beweegt vervolgens richting de speler.

Als deze de speler raakt en deze ontwijkt het web niet (Dodging = 0). Dan wordt komt de speler in het web:

- Webson wordt 1.
- Dit wordt in sprite Slowed weer gebruikt

```
wanneer [vlag] wordt aangeklikt
zet effect geest op 100
herhaal
  als achtergrond naam = BrownSky dan
    wacht willekeurig getal tussen 4 en 9 sec.
    maak kloon van mijzelf

wanneer ik als kloon start
als niet achtergrond naam = BrownSky dan
  verwijder deze kloon
anders
  start geluid screech
  wacht 0.2 sec.
  zet effect geest op 0
  als WhichWay? = 0 dan
    richt naar 90 graden
    ga naar x: 200 y: willekeurig getal tussen -130 en 95
    herhaal tot raak ik rand ? of niet achtergrond naam = BrownSky
      verander x met -12
      als raak ik Player ? dan
        als Dodging? = 0 dan
          maak Webs on? 1
          verwijder deze kloon
  anders
    richt naar -90 graden
    ga naar x: -200 y: willekeurig getal tussen -130 en 95
    herhaal tot raak ik rand ? of raak ik Player ?
      verander x met 12
      als raak ik Player ? dan
        als Dodging? = 0 dan
          maak Webs on? 1
          verwijder deze kloon
  verwijder deze kloon
```

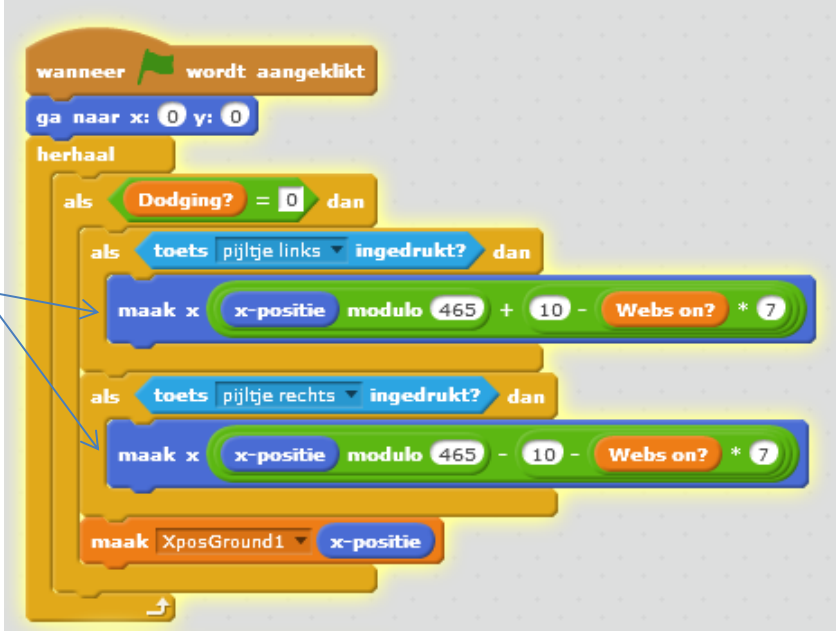
De sprite Slowed is het web dat op de speler blijft kleven. De speler kan dan niet meer goed bewegen.

Bij de Sprite Slowed makt je het script hiernaast.
Het web gaat naar de speler.

En dat voor 5 sec

Bij ground1 pas je het script aan. De speler gaat immers minder snel. Daarvoor moet het grondstuk minder snel bewegen, zodat het lijkt dat de speler langzaam gaat.

Daarvoor verander je **maak X**
Bij elke stap gaat het grondstuk nu niet 10 voor- of achteruit maar 3 ((10-(1*7))



Ook de script voor de coins pas je aan.  Zij moeten dezelfde snelheid hebben als de grondstukken.

## EN VERDER

De andere Levels kun je nu vast zelf ook.

En misschien kun je het spel nog leuker maken.

Bijvoorbeeld dat de munten in hogere levels hoger vliegen. En dat de speler dan moet springen. Misschien lukt het je dat het ene karakter hoger kan springen dan  het andere.