

Diseño y creación de niveles

Videojuegos II

SkyScrapers

Nerea Castellanos Rodríguez
Catherine Castrillo González
Sandra Fraile Infante
Stoycho Ivanov Atanasov
Julia Martínez Valera
Gaspar Rodríguez Valero

En las imágenes se puede ver el diseño en Tiled de los diferentes mapas de nuestro videojuego. En este mapa sólo aparecen los objetos con los que se puede interactuar como botiquín, comida, fuente, alarma, puerta etc, pero los objetos sin importancia como árboles, papeles y objetos de decoración no aparecen.

Cada cuadrado es de un color porque cada uno representa un objeto diferente.