1.3.17

Mitä tehdään jos pelaaja ei muista tavallisen monsterin kuviota?

-1) Oikea kuvio näkyy kokonaisena gridissä puoli sekuntia

-2)

Kävelyskriptin muokkausta siten, että kävely jatkuu pysähtymisen jälkeen

Hatussa on reikä, se pitää korjata.

Essi koittaa saada velhon kaavun värin vaihdeltavaksi tekemällä velhosta mustavalkoisen ja vaihtamalla värejä koodissa.

Toni selitti kenttien ja monsterien koodin toimimista (Toni voi kertoa paremmin).

Boss level:

-Boss ”esittelee itsensä”, siirtyy taustalle ja manaa pikkumonstereita. Kun monsterit on tapettu, boss tulee takaisin eteen ja velho voi lyödä bossia

-Boss levelissä tausta ei liiku

Vihollisten käyttäytyminen:

- Perustapaus: Viholliset liikkuvat hyökkäysetäisyydellä. Alkavat tehdä vahinkoa säännöllisin väliajoin.

- Kamikaze-hirviöt: räjähtää eli tekee paljon vahinkoa ja häviää jos pääsee lähelle

- Palavat hirviöt: tekee usein (0.1 sek välein) vähän vahinkoa

- Hitaat hirviöt: Lyö harvoin (1 sek viiveellä) mutta lujaa

- EnemyQueue:

- Tarvitaan tuki esteille

- Tarvitaan Delay, joka estää uusien viivästää hirviöiden lisäämistä jonoon, esim siihen asti kunnes kaikki ruudulla olevat hirviöt on tuhottu