

Nuevo módulo de enemigos

Este tutorial aplica a la versión 0.89 (o posteriores) de MK2.

En Leovigildo reescribimos completamente el módulo de enemigos para hacerlo más mejor. Ahora puede elegirse qué muñeco y qué comportamiento tiene cada enemigo en múltiples combinaciones (casi siempre), y definir si un enemigo dispara o no.

Para colocar los enemigos "nuevos" hay que usar el Colocador MK2 que hay en enems. Ojete con esto, que todavía está el colocador viejo. Para la próxima versión pienso fumarme todo el soporte a los enemigos tradicionales, así que lo suyo es irse acostumbrando.

Cuando le das a poner un enemigo en Colocador MK2 sale un diálogo con tres cosas que rellenar: SPR, TYPE y SHOOTs.

1.- Lineales:

SPR: Número de sprite de nuestro spriteset. 0, 1, 2 o 3.

TYPE: 1

SHOOTs: 0 o vacío: no dispara. 1: sí dispara.

El bicho irá desde la casilla de origen a la de destino como siempre. la velocidad se mete al seleccionar la casilla de destino, como siempre. Debe ser 1, 2, 4.

2.- Fantys:

SPR: Número de sprite. 0, 1, 2 o 3. Sí, ahora se puede elegiwr.

TYPE: 2

SHOOTs: lo mismo.

Da igual donde pongamos la casilla de destino y qué velocidad pongamos. Se ignora.

3.- Gotas:

SPR: Se ignora. Déjalo vacío.

TYPE: 9

SHOOTs: se ignora.

La gota va de la casilla de origen a la de destino. Tienes que ponerlo en vertical. La velocidad también afecta.

4.- Flechas:

SPR: Se ignora. Déjalo vacío.

TYPE: 10

SHOOTs: Si pones 1, la flecha será "trampa" (solo se activa si el jugador toca alguna de las casillas de la trayectoria donde está definida). Si pones 0, saldrá siempre.

La flecha va de la casilla de origen a la de destino. Tienes que ponerlo en horizontal. La velocidad también afecta.

El Colocador MK2 está muy verde. Editar un enemigo ya puesto es un coñazo, porque los parámetros SPR, TYPE y SHOOTs aparecen combinados. Ya lo mejoraré. Tampoco se tarda mucho en eliminar el bicho y crearlo de nuevo. Si sabéis de binarios y tal podréis entender esos números si miráis un poco el código de dev/engine/enems.h