

1º Dia del discord

Programadores: se centran en movimiento y disparo y cambio de salas

El mapa no va a ser un solo Sprite : separado pared y suelos

Enemigos:

-esqueleto 1 de vida 2 de ataque y ataca laser

-Enmascarado 2 de vida 1 de ataque y ataca meele

-mascara de gas: 3 de vida 3 de ataque y ataca con gas

Drop: variables powerups temporales

Posible buffs temporales:

Vida extra – 10 a 15

Mas velocidad de movimiento

Dirección de ataque: las bases

Controles :

Solo teclado wasd + el de disparar

Obstáculos en mitad de salas: rocas etc

Reciclaje de las salas



Problemas con la creación de mapas

La Posible solución es una nueva herramienta llamada Tiled, que es mas sencilla para implementar en arcade con una sola función

<https://www.mapeditor.org/> hacer el mapa

<https://github.com/pvcraven/arcade/blob/master/arcade/examples/sprite_tiled_map.py>

código de como implementar el mapa

<https://thorbjorn.itch.io/tiled/download/eyJleHBpcmVzIjoxNTg2OTY1NDg0LCJpZCI6Mjg3Njh9.Rq4qD479mZWllBbY7s9pyYnBQ80%3d>

Descargar

Tres Opciones para creación de mapa

1. Aprender a usar el tiled
2. Usar los mapas con Photoshops
3. Hacer trampitas con fondos predeterminados

Sonidos para el boss:

Lanza engranajes y invoca de enemigos(Sonido de Huesos, Bomba de Humo, Risa malevola)

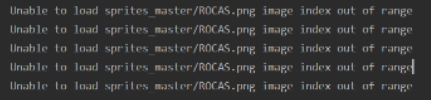
Ideas de música:

Posibles canciones.

Al entrar en sala.



Problemas al cargar el Sprite de la roca



He comentado lo hablado en la reunión con el profesor y lo del día 7.

Hemos estado mirando sobre todo el problema con las rocas y las salas creadas con el tiled.

Hablando de la dificultad de los enemigos y sus comportamientos

Los sonidos ya están subiendo.

Diseño de los niveles (maquinas)