SEMANA 2

Con la primera semana terminada llegamos a la segunda con los siguientes objetivos/tareas.

Por una parte, se han establecido algunas características del juego:

* El protagonista es un médico
* Su objetivo es asegurar el hospital, eliminando todos los virus, y así cortando el foco de aparición de este virus
* El hospital consta de 5 zonas:
  + La planta baja (Recepción)
  + Primera planta
  + Segunda planta
  + Tercera planta
  + Azotea
* En todas las plantas excepto en la azotea habrá una tienda, donde se podrán comprar objetos como vidas extra, y un desinfectante (escudo) que permite recibir un golpe extra sin morir.
* El protagonista, salvo circunstancias especiales, muere si un enemigo le toca.
* El arsenal de armas del médico consiste en una jeringuilla con la que se empezará en el juego, y un bisturí, disponible en la primera tienda.
  + La jeringuilla, y el resto de las armas a distancia dispararán proyectiles (gotitas)
  + El bisturí golpeará en área en forma de barrido
* Algunos enemigos soltarán mejoras temporales (PowerUps):
  + Caja de vacunas: Disparo triple
  + Lejía: Elimina a todos los enemigos en pantalla
  + Aguja nueva: Los proyectiles atraviesan enemigos
* Los enemigos consistirán en 3 clases diferenciadas, y un boss en el último piso:
  + Enemigo 1: 1 toque: El enemigo básico, dependiendo el piso será de distinto color
  + Enemigo 2: 2 toques: Enemigo rápido y peligroso, que aparecerá a partir del segundo piso.
  + Enemigo 3: 4 toques: Enemigo grande y lento, que aparecerá a partir del tercer piso.
* En la tienda se podrá comprar:
  + Planta baja (Recepción): Bisturí (Arma cuerpo a cuerpo/melee)
  + Primera planta: Mejora de jeringuilla (Jeringuilla más grande, de otro color… Los proyectiles son más rápidos)
  + Segunda planta: Mejora de jeringuilla (Jeringuilla más fina y larga, de otro color… La cadencia de proyectiles es mayor, y hacen más daño)
  + Tercera planta: Escalpelo eléctrico (La hoja ahora es rojiza y hace más daño)



De arriba abajo, izquierda derecha:

4ª/5ª: La jeringuilla base

1ª La jeringuilla de la primera planta

7ª/8ª Jeringuilla de la segunda planta

Con todo esto claro, pasaremos a las tareas:

MÚSICA

Tras haber escuchado la música he llegado a las siguientes conclusiones:

**Negrita: Bien**

*Cursiva: Utilizar sonido que se le había asignado a otro efecto*

1. Intro: Demasiado “aventura medievalero”. No pega con la estética de un médico en un hospital contra virus.
2. **Tema de Batalla: Bien**
3. **Tema de Game Over: Bien**
4. Tema de Tienda: Sonido de tienda de aldea de un juego medieval. Buscar “música de ascensor” para una sala tranquila de un hospital. (Géneros como Bossa Nova por ejemplo)
5. **Tema de Victoria: Bien**
6. **Tema de Boss final: Bien**
7. Daño melee: Es un golpe de barrido, buscar otro sonido
8. Daño mortal: Sonido más de “impacto”
9. Escudo quitado: Como hemos cambiado este atributo del personaje, lo mejor sería buscar un sonido parecido a “desactivación de escudo”, teniendo en cuenta la estética del juego.
10. *Efecto disparo: Utilizar el de daño melee*
11. **Efecto de pasos: Bien**

Otra cosa para tener en cuenta es el estilo de la música, por lo que ya que hay muchos sonidos que son 8-bits, se debería utilizar ese estilo.

DISEÑO GRÁFICO:

* Diferenciar en Tilemap lo que es muro de lo que es suelo
* Hacer el segundo enemigo
* Hacer el segundo y tercer piso
* (Si tiene tiempo) Hacer los sprites de animación y/o los de dirección del protagonista.

PROGRAMACIÓN: Hay dos tareas diferenciadas:

* (HE HECHO TRAMPA, SON 3): Terminar las clases que no quedaron claras.
* Importar el mapa y conseguir movimiento
* Conseguir que el protagonista dispare (y arma de barrido si hay tiempo)

Si conseguimos esto, lo siguiente será hacer el primer mapa de prueba, con uno o dos enemigos, para testear colisiones y ataques. Esto no hay que hacerlo todavía, es para la siguiente semana.

JEFE DE PROYECTO: (No sabía cómo referirme a mí mismo sin sonar increíblemente egocéntrico) Me encargaré haciendo una historia simplona para poder incluirla en la página web.