

Añadiendo Progresión Entre Niveles

Al llegar al nivel 2 en mi caso y acabarlo victoriosamente, el juego no sabe a qué escena ir y se queda ahí.

Por lo que creo un nivel más con una pantalla en blanco y una hoja de eventos más para indicar los eventos que forman parte de la nueva escena.

También controlo para que se pulse una tecla y se pueda volver al primer nivel, en este caso la tecla será espacio.

Y una vez se pulse el espacio, restableceré todas las variables globales para que el juego pueda volverse a jugar.

En el vídeo se crea una nueva capa para hacer un efecto en el que al cambiar de nivel, la escena vaya desvaneciéndose poco a poco, pero debido a mi límite de capas no podré hacerlo.