

# Tutorial IV

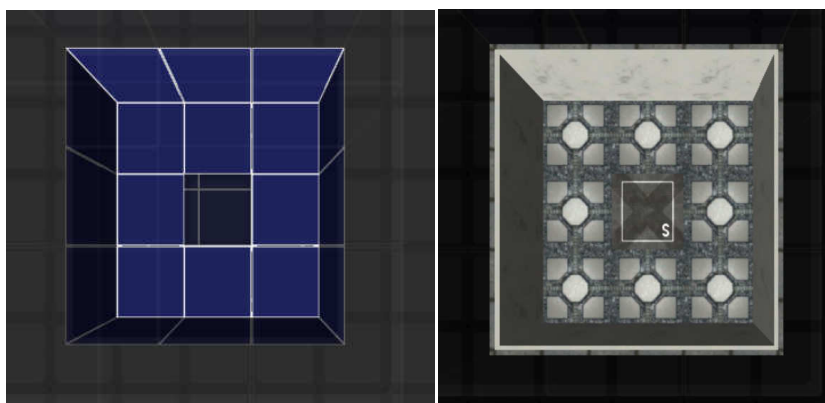
## Iniciación en Fps Creator

Creando ascensores y aprender a usar llaves con puertas cerradas.

### 1. Creando ascensores.

En tu juego probablemente tendrás la necesidad de crear elevadores o ascensores. Si has seguido atentamente los anteriores tutoriales no te costara realizar lo básico antes de empezar a crear ascensores.

Debes crear al menos 4 plantas (un poco amplias) y en cada una de ellas dejar un hueco del tamaño de un recuadro. (Todos en la misma posición) menos la planta baja (que será la base)



Una vez hecho este proceso, nos situamos en la planta baja, vamos a **SEGMENTS > Add new segment**. Y seleccionamos el pack **SCIFI>Scenary**. Usaremos los siguientes modelos:

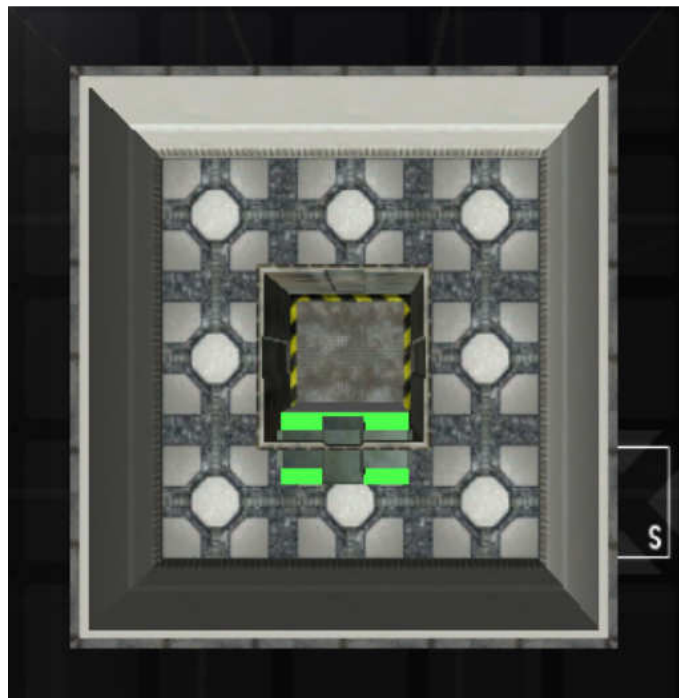


**Lift Base (plataform):** Es la base de nuestro ascensor, puede estar colocado donde lo desees, pero digamos que es el punto de partida del ascensor.

**Lift Top:** Es el final del tubo, el límite del ascensor

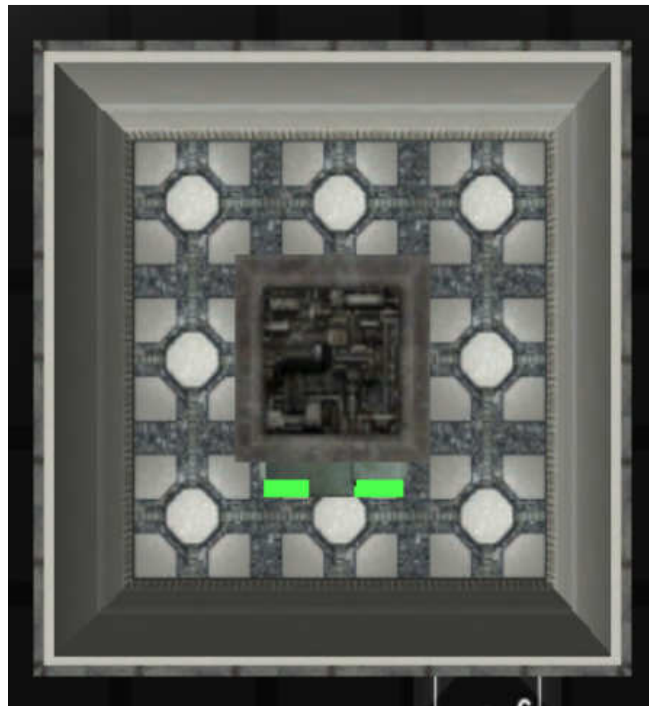
**Lift Tube:** Es el tubo , con este modelo se alarga más o menos el trayecto.

En la planta baja colocaremos **LIFT BASE** (plataform), este debe estar en la misma dirección que en los agujeros anteriormente hechos en los niveles superiores, también colocaremos una puerta automática (denominada AUTO).



En las dos siguientes plantas añadiremos en el agujero **LIFT TUBE**.


Y en la última planta colocaremos el **LIFT TOP** en el agujero. Y también le añadiremos una puerta (auto)

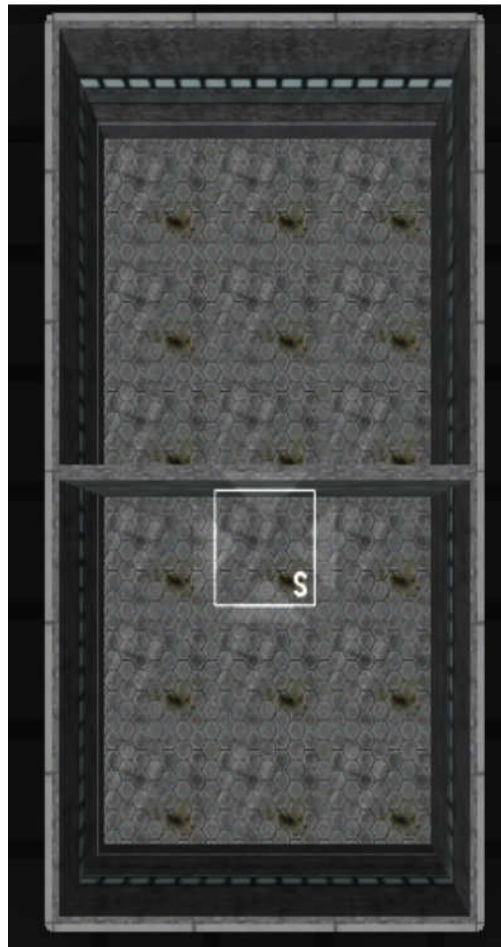


Ya tenemos nuestro ascensor creado. Por último se le añade "**Player Start**" y ejecutar el nivel.

## 2. El uso de llaves

Para comenzar el tutorial necesitas tener creado al menos dos habitaciones limítrofes, como esta:

*Una forma fácil y rápida de hacer dos habitaciones limítrofes, es crear una habitación grande, y dividirla, utilizando esta herramienta:* 

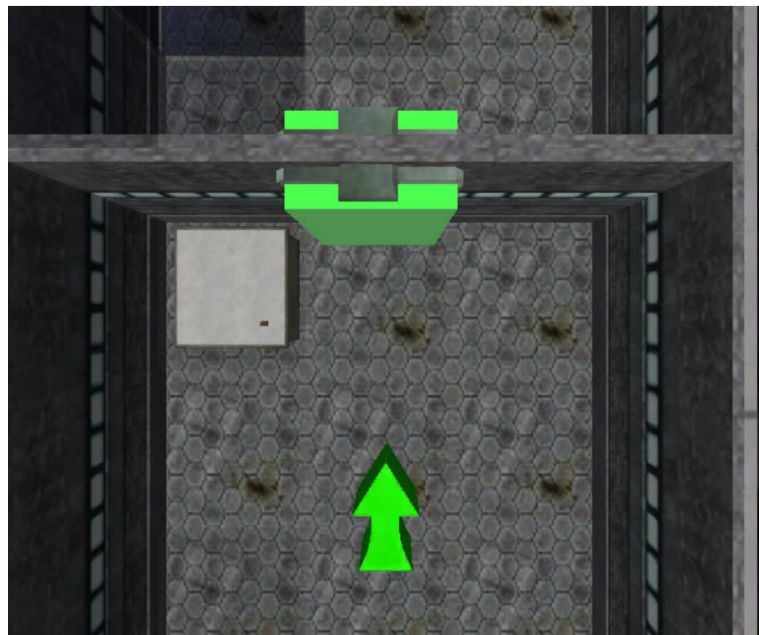


Ahora escogemos una puerta, pero no podemos escoger una cualquiera sino una que debe estar indicada como **“KEY”**. Como en el apartado de **Segments** en el pack **SCIFI>SCENARY**



Escogemos una con el subtítulo KEY, y la colocamos en la pared que divide la habitación en dos. Si ejecutamos el juego no podrás atravesar la puerta. Bueno pues para poder atravesar la puerta deberás tener una llave;

En **ENTITIES > SCIFI > ITEMS** encontraremos una llave que haga juego con la puerta (Door control Room) Llamada **Key\_1** la colocamos en una de las habitaciones (junto al PLAYER START).



*En la fotografía hemos puesto la llave encima de una mesa. (Recuerda que para poner objetos encima de otros debes pulsar INTRO mientras que pasas por encima del objeto)*

*En un futuro tutorial profundizaremos mas en el tema de las llaves y los ascensores, combinando todo lo aprendido anteriormente en los tutoriales y creando un escenario completo.*

Gracias por descargar el tutorial en español de [www.fps-creator.es.tl](http://www.fps-creator.es.tl)

Crea videojuegos en [www.mundovilla.es](http://www.mundovilla.es)