

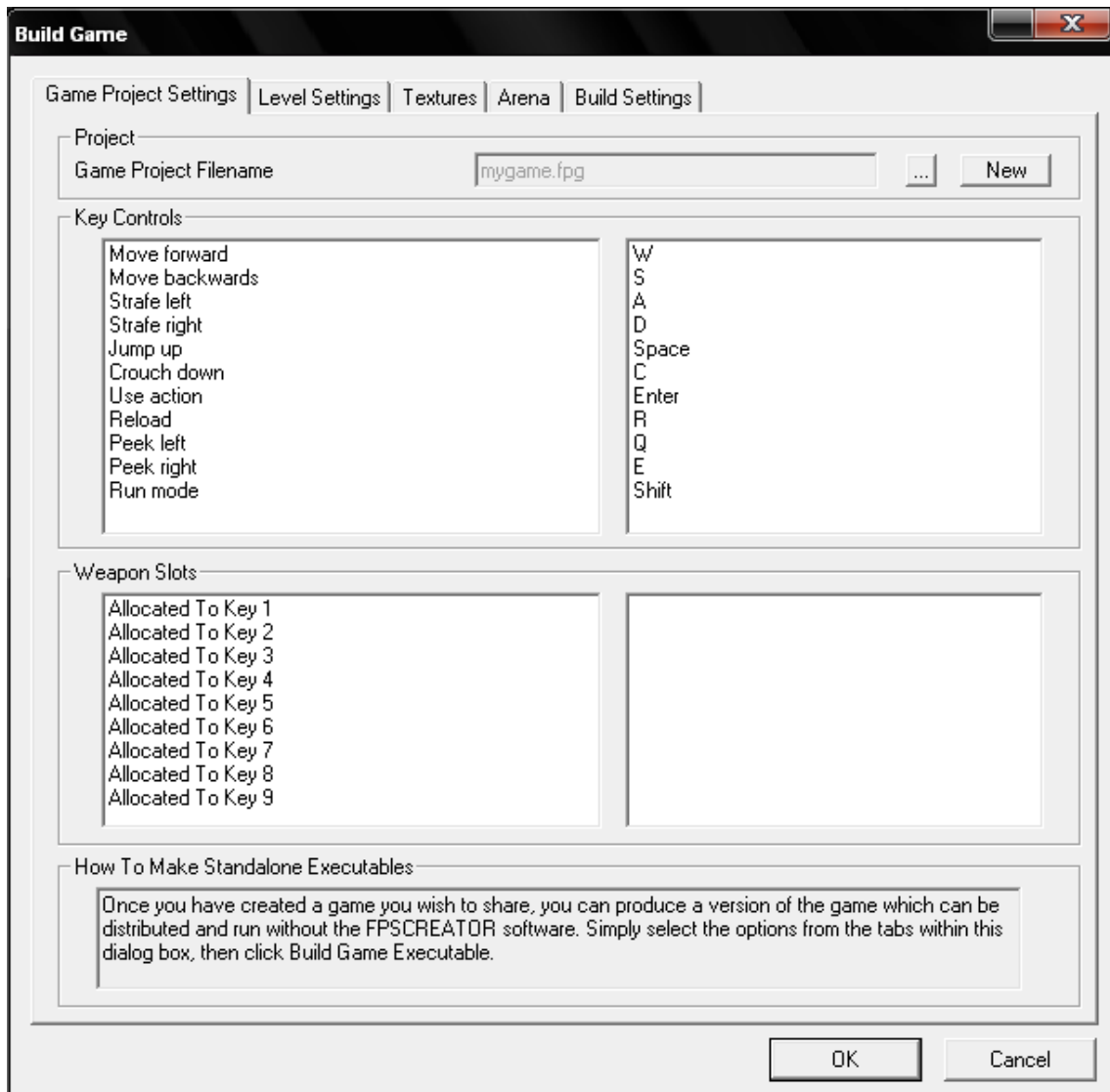
Tutorial V

Como publicar y finalizar un juego.

Para realizar este tutorial es necesario al menos tener dos escenarios terminados. (Incluyendo en cada nivel los **WIN ZONE**). Estos escenarios los llamaremos "mision1" y "misi3n2".

Abrimos con fps creator el primer nivel y nos vamos a **FILE<Build Game**

1.Game Project Settings

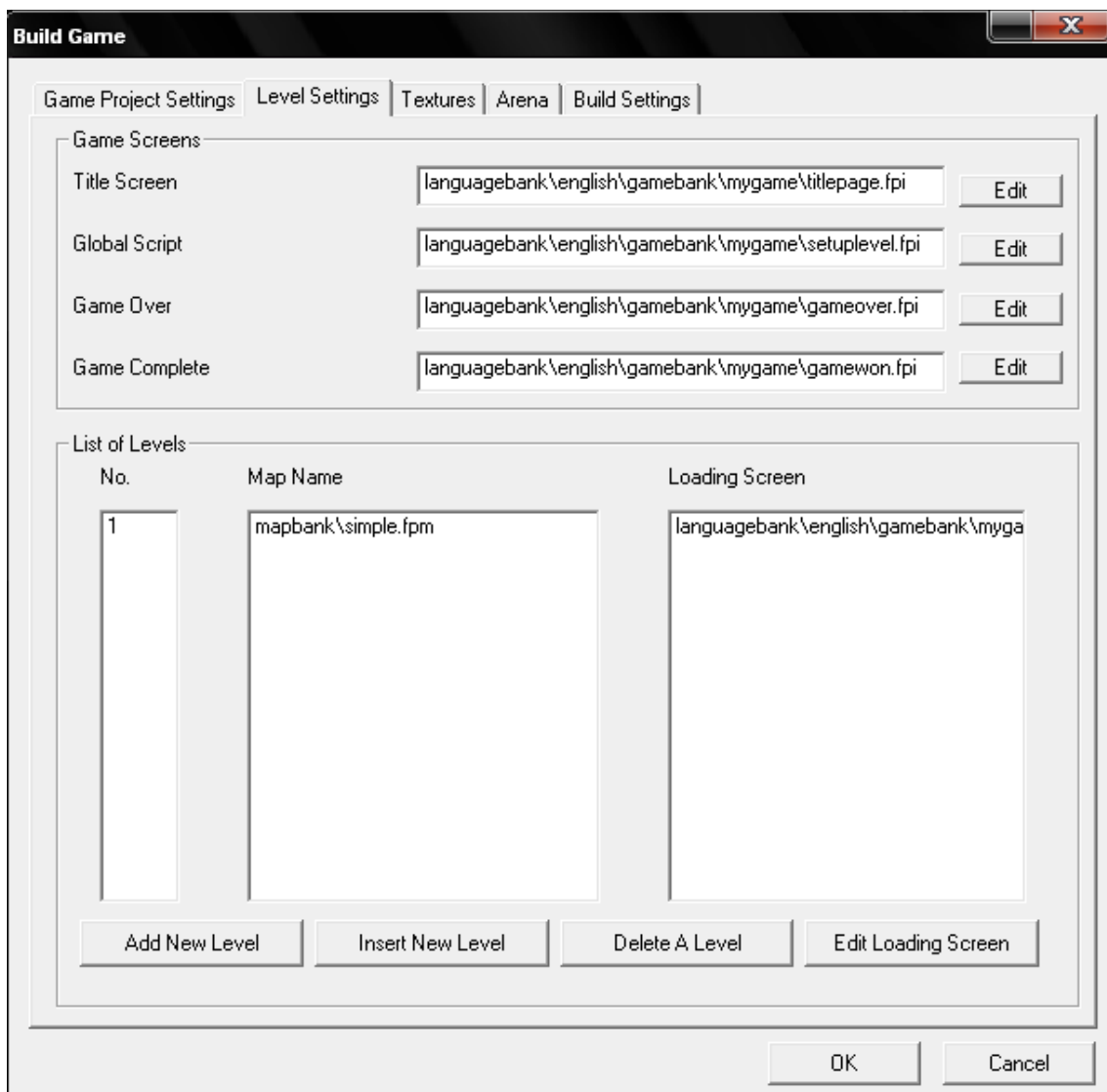


Esta pantalla es la que nos saldrá, **Configuración del juego, Configuración del los niveles, Texturas, Arena y Configuración de publicación.**

En esta primera pantalla podemos configurar los controles principales del juego y las armas dándoles un valor numérico.

En **GAME PROJECT FILENAME** debe aparecer el nombre del proyecto.

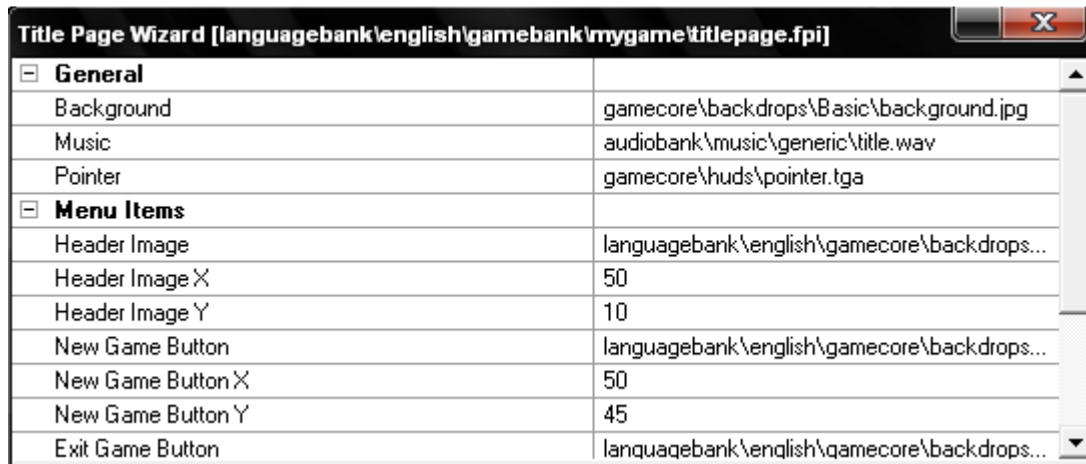
2.Level Settings



Game Screen

Aquí es donde podemos configurar el menú de pantalla del juego, su título, las secuencias del final de juego tanto, GAME OVER como COMPLETADO.

Title Screen (Titulo de pantalla) Pulsamos **Edit**



Title Page Wizard [languagebank\english\gamebank\mygame\titlepage.fpi]	
General	
Background	gamecore\backdrops\Basic\background.jpg
Music	audiobank\music\generic\title.wav
Pointer	gamecore\huds\pointer.tga
Menu Items	
Header Image	languagebank\english\gamecore\backdrops...
Header Image X	50
Header Image Y	10
New Game Button	languagebank\english\gamecore\backdrops...
New Game Button X	50
New Game Button Y	45
Exit Game Button	languagebank\english\gamecore\backdrops...

En General:

Background: Es el fondo que aparecerá en el menú principal.

Music: Es la música que sonara en el menú principal. (.wav)

En Menu Items

Header Image: Imagen de cabecera

Header Image X: Posición de la imagen X

Header Image Y: Posición de la imagen Y

New Game Button: El icono de Nueva partida

New Game Button X: La posición X del botón

New Game Button Y: La posición Y del botón

Exit Game Button: Botón de Salida

Exit Game Button X: posición x del botón

Exit Game Button Y: posición y del botón

Volviendo a Level Settings Miramos más abajo y encontramos la lista de niveles que van a estar añadidos en el juego (cada una debe tener un **WIN Zone** para determinar cuando acaba y empieza otro nivel)

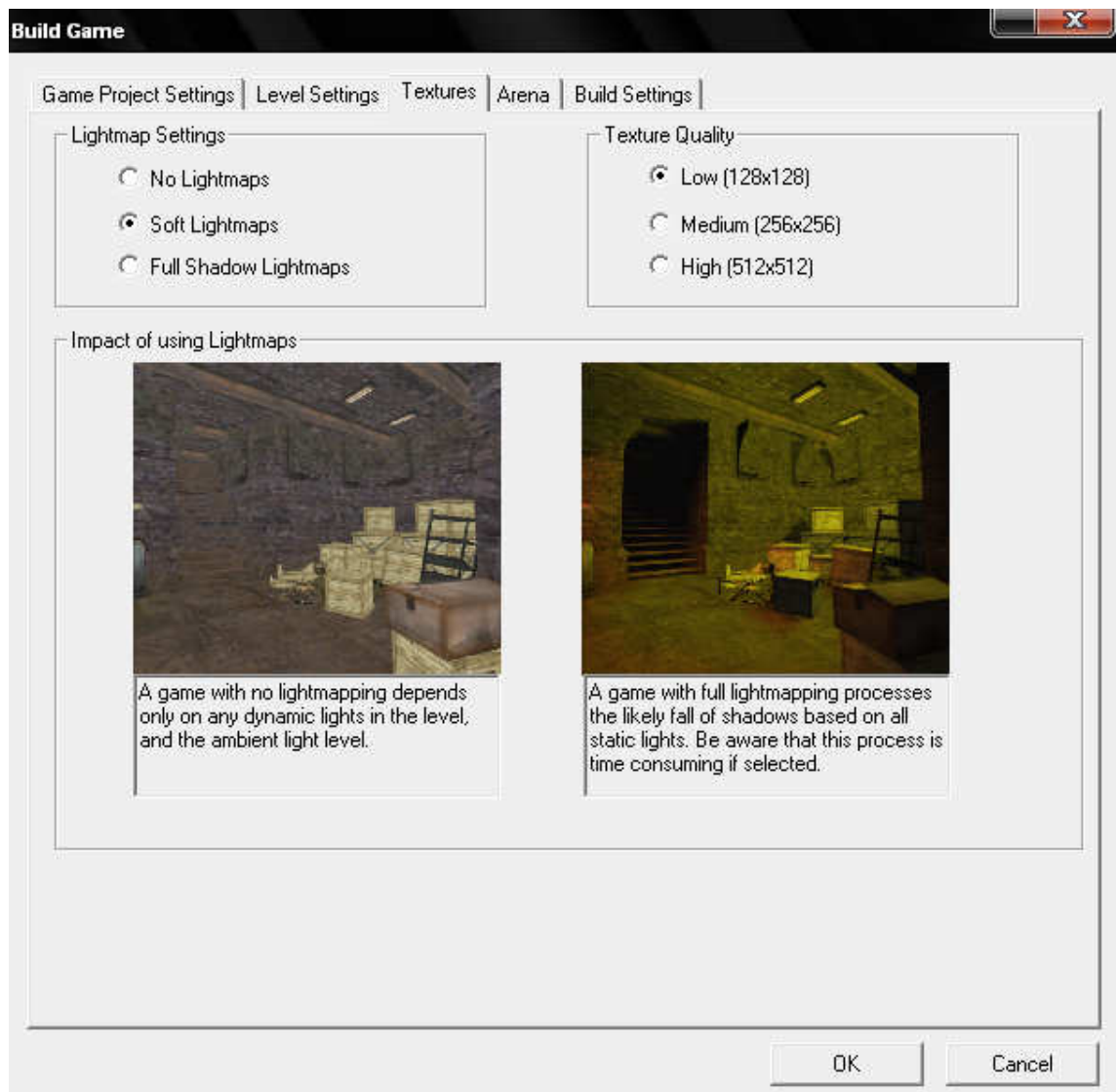
Add New Level: Añadir un nivel (aquí debes seleccionar tanto “misión1” y “misión2” y eliminar el nivel que viene por defecto.

Insert New Level: Añade un nivel en blanco, sin editar

Delete a Level: Elimina de la lista el nivel seleccionado

Edit Loading Screen: Carga la imagen de “cargando”, elige una imagen que aparecerá cuando el nivel de tu juego esté cargando.

3.Texture



En este apartado elegiremos la calidad de nuestro juego. Estas opciones no se toman a la ligera, todos queremos un súper juego de alta calidad pero hay veces que el ordenador no da más de sí.

Lightmap Settings:

- *No lightmaps* (sin sombras)
- *Soft Lightmaps* (Sombras normales)
- *Full Shadow Lightmaps* (Todos los efectos de luz y sombras)

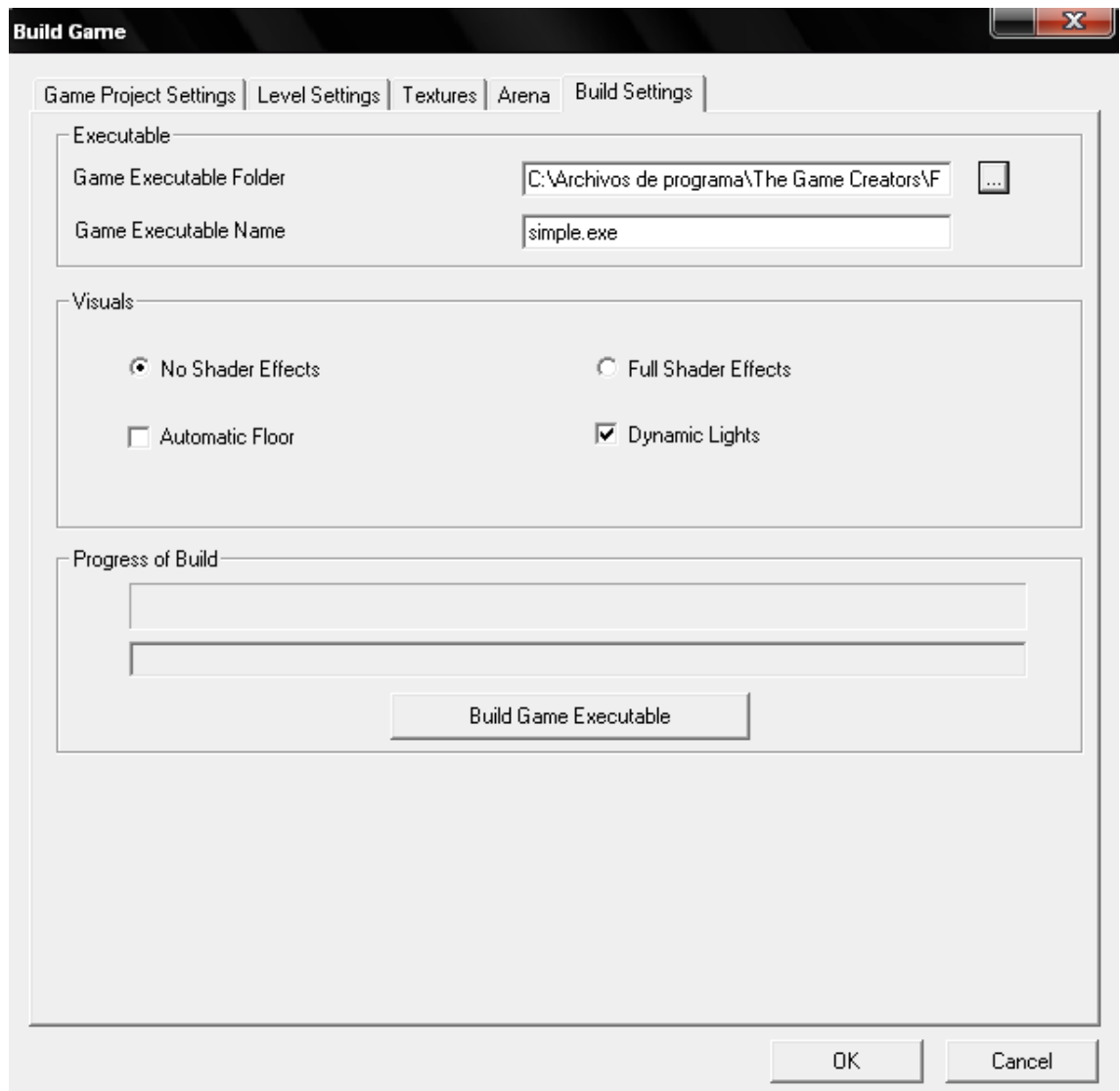
Texture Quality:

- *Low (128x128)* (Calidad de texturas baja)
- *Medium (256x256)* (Media)
- *High (512x512)* (alta)

4.Arena

En este apartado entraremos en otro momento, este apartado trataría de que su tu juego fuera un Juego ARENA (ejemplo: Quake III o Unreal) habría que configurar los objetivos y demás.

5.Build Settings



Y por ultimo llegamos al final.

Executable:

Game Executable Folder (Carpeta donde se creara el ejecutable)

Game Executable Name (nombre del ejecutable (Ejemplo: Halflife 3.exe))

Visuals:

No shader Effects (Ningun efecto Shader)

Full Shader Effects (Todos los efectos)

Automatic Floor (Pisos automaticos)

Dynamic Lights (luces dinamicas)

Progress of Build (progreso de construcción)

Build Game Executable (crear juego)

Una vez terminado de configurar todos los parámetros pulsamos Build Game executable y esperamos, una vez terminado ya tendríamos nuestro juego con su ejecutable etc... (estará en la carpeta que hayas indicado).

Agradecimientos a todos los que leen estos tutoriales. Recuerden que pueden aportar ayuda mandando los suyos.

<http://www.fps-creator.es.tl>

<http://www.mundovilla.es>