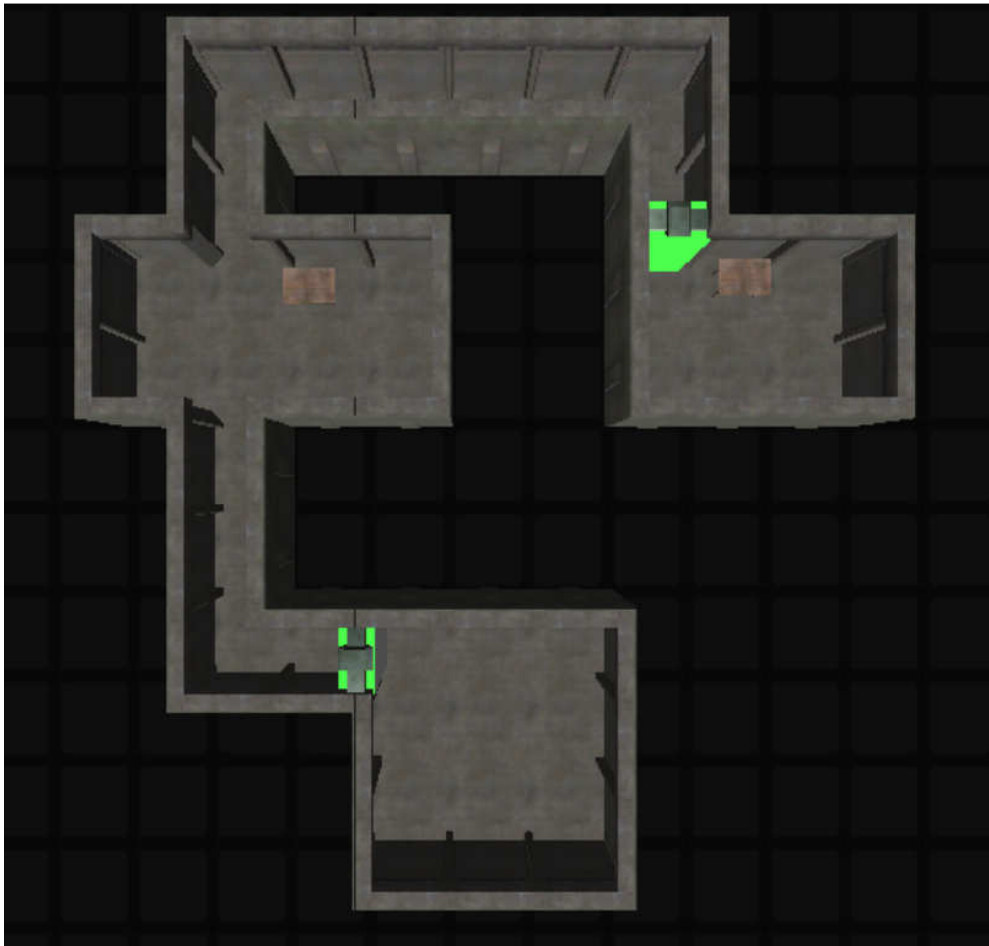


Tutorial FPS Creator en Español

“Uso de varios interruptores y llaves en diferentes puertas “

By: Avilla

1. Las llaves:



Este es el escenario en el cual vamos a trabajar, está compuesto por dos pasillos y dos llaves encima de dos mesas respectivamente. El objetivo de este escenario sería usar la primera llave con la puerta para poder conseguir la segunda llave que abriría la segunda puerta.



Door Control Room
(key)

Pulsamos con el botón derecho encima de la primera llave. De nombre por defecto se denomina KEY (llave). Pulsamos con el botón derecho en la puerta que queremos que se habrá con esta llave y en **“AI Automated” / Use KEY: KEY** (Debemos poner el nombre de la llave el cual abrirá la puerta, en este caso es KEY a secas).

Ahora pulsamos con el botón derecho encima de la segunda llave y de nombre le pondremos **KEY1**

[-] General	
Name	Key1
Static Mode	No
[-] AI Scripts	
Start	appear1.fpi
Main	pickupkey.fpi
Destroy	disappear1.fpi
[-] AI Automated	
Use Key	
If Used	

Y pulsamos con el botón derecho en la segunda puerta y en **USE KEY:** pondremos **KEY1**

[-] General	
Name	door_c_k
Static Mode	No
[-] AI Scripts	
Start	appear1.fpi
Main	doorkey.fpi
Destroy	disappear1.fpi
[-] AI Automated	
Use Key	Key1
If Used	
[-] Respawn	

Y ya está , la llave KEY abrirá la puerta 1 y la llave KEY1 abrirá la puerta 2.

2. Interruptores

Los interruptores trabajan de la misma manera que las llaves. Se escoge un interruptor y se le llama de un nombre en el panel de propiedades (**Ejemplo Interruptor1**). Y de puerta debemos usar una con el subnombre (REMOTE)



Door Control Room
(remote)

Y en esta , en el panel de propiedades, hay que asignarle Que interruptor la vá a abrir, en este caso **INTERRUPTOR1** (en IF USED)

[-] General	
Name	Remote Door
Static Mode	No
[-] AI Scripts	
Start	appear1.fpi
Main	doorremote.fpi
Destroy	disappear1.fpi
[-] AI Automated	
Use Key	
If Used	interruptor1
[-] Resawn	

Espero haberles ayudado en algo 😊 gracias a:

www.mundovilla.es

www.fps-creator.es.tl