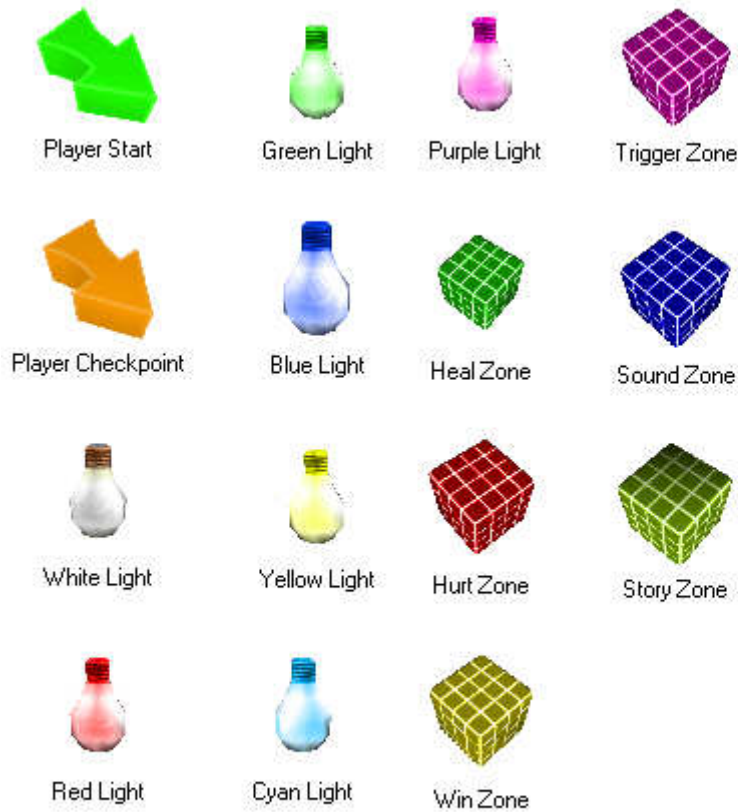


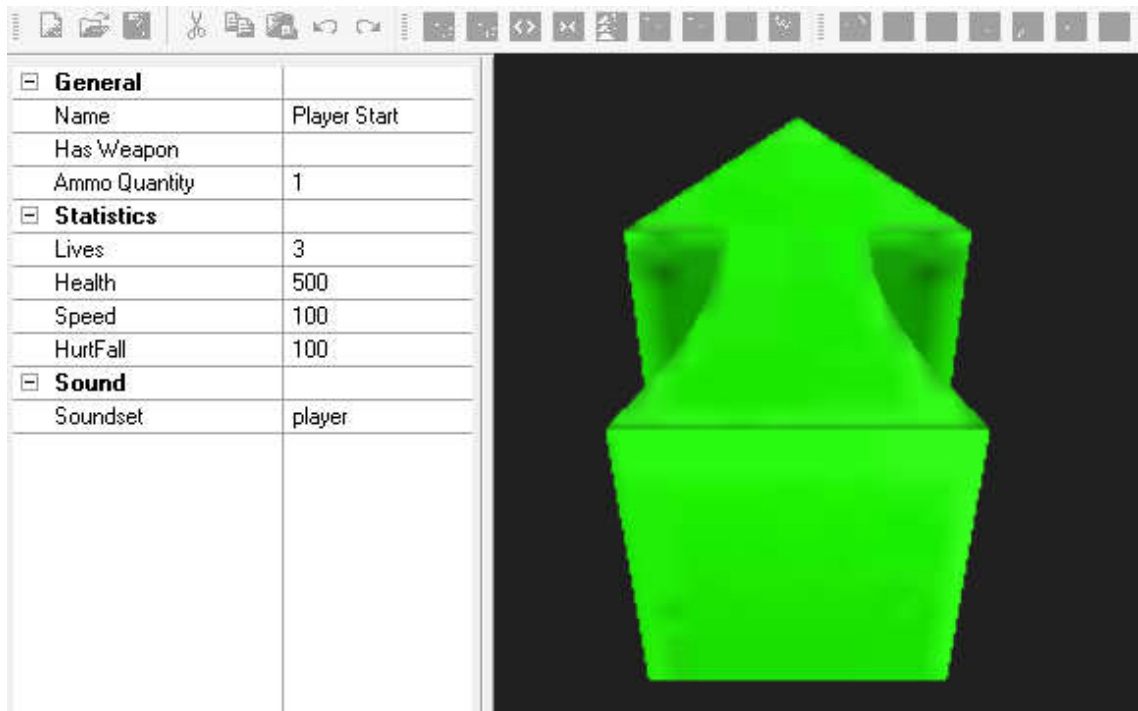
Tutorial III

“Configuración de los Markers”

En este tutorial veremos las diferentes características de los Markers:



Player Start: Como su nombre en ingles indica sirve para situar la posición del jugador principal. Si situamos la flecha verde en el mapa y encima de ella pulsamos con el botón derecho nos saldrá una ventana en la cual salen unos parámetros que configurar.



En la columna de la izquierda tenemos los parámetros:

GENERAL:

Name (nombre del jugador)

Has Weapon (La arma asignada en el comienzo) Si pulsas en el espacio en blanco de su derecha puedes seleccionar las armas disponibles con las cuales puedes asignar al jugador.

Ammo Quantity: (Cantidad de munición)

STADISTICS

Lives: Vidas (Numero de vidas/oportunidades del jugador)

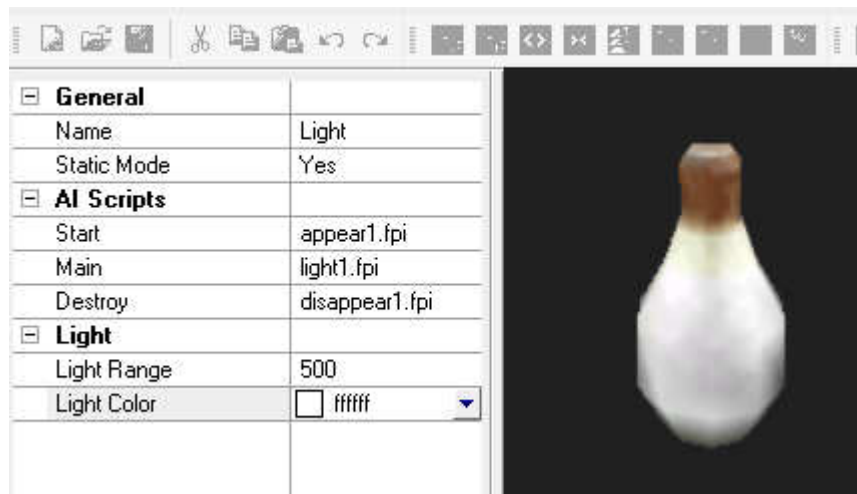
Health: Salud (Numero de Salud, normalmente 100)

Speed: Velocidad (Numero que se le asigna a la velocidad)

Hurt all: Sensibilidad al daño

Green, red, blue, purple, White, yellow, cyan Light

Son las luces especiales del mapa, pero de distintos colores, y se configuran de igual manera.



Name: Nombre de la luz

Static Mode (Si quieres que sea modo estatico deja YES de lo contrario NO)

ALL SCRIPTS

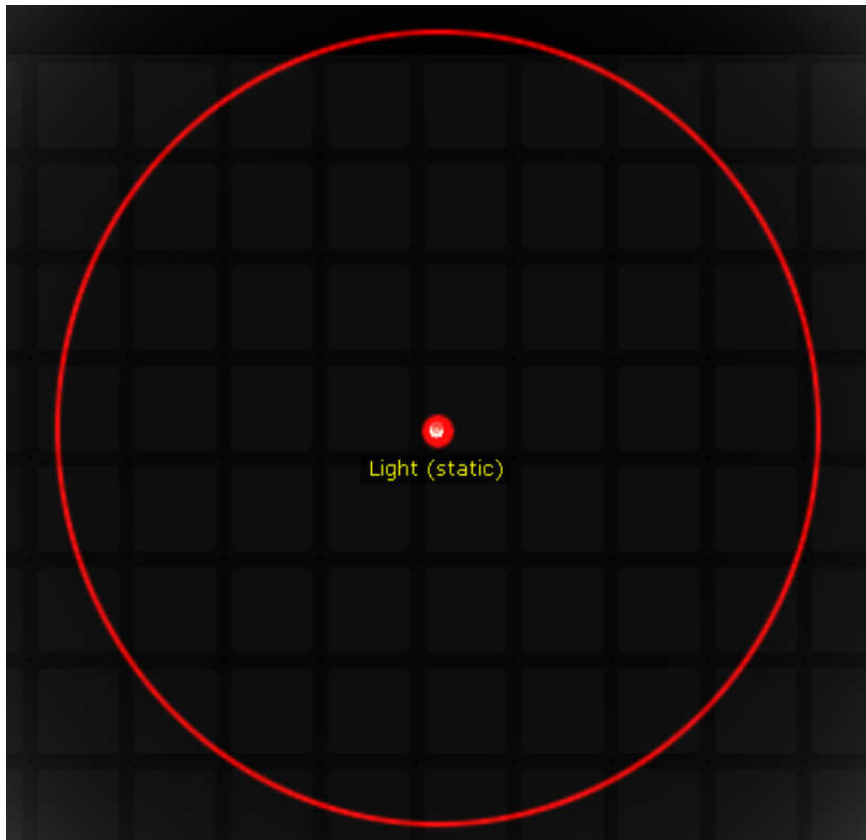
Start: Comienzo. Aqui se le pueden añadir distintos efectos , codigos (scripts). Tiene por defecto que cuando cargue el mapa la bombilla aparezca, pero se le puede cambiar a otro distinto. Para ello puedes buscar scripts en la sección de **Download** de la weby buscar scripts referntes a efectos de bombilla como parpadeo etc..

Main: Main designa lo que es el objeto.

Destroy: Aquí también se le pueden cambiar scripts. Destroy (destruir) es la sección en la cual te pregunta que si se destruye la bombilla o luz que desearías hacer, por defecto viene DISAPPEAR (desaparecer).

LIGHT:

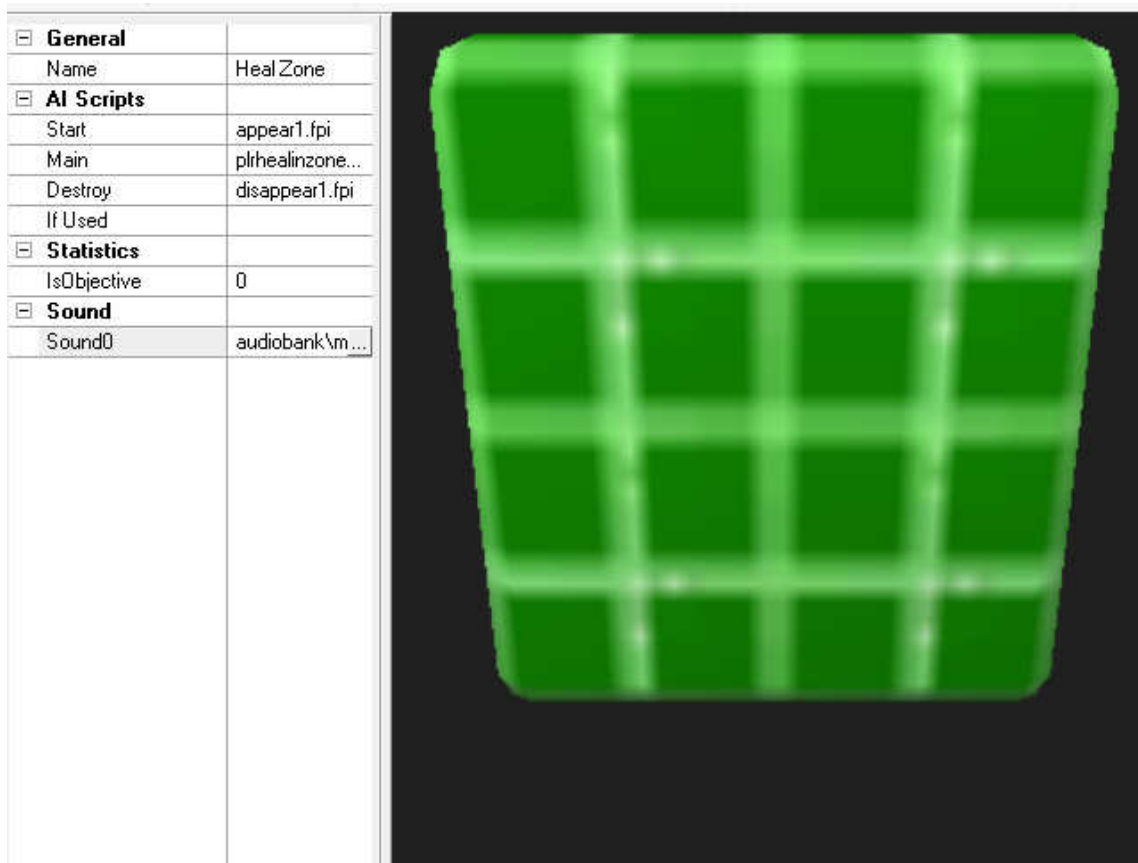
Light Range: Es el radio de alcance de la luz se puede ver en esta imagen:



Light Color: Puedes escoger el color que quieras

Heal Zone

Aquí podemos añadir sonido en cierta sección del mapa (solo sonidos .wav)



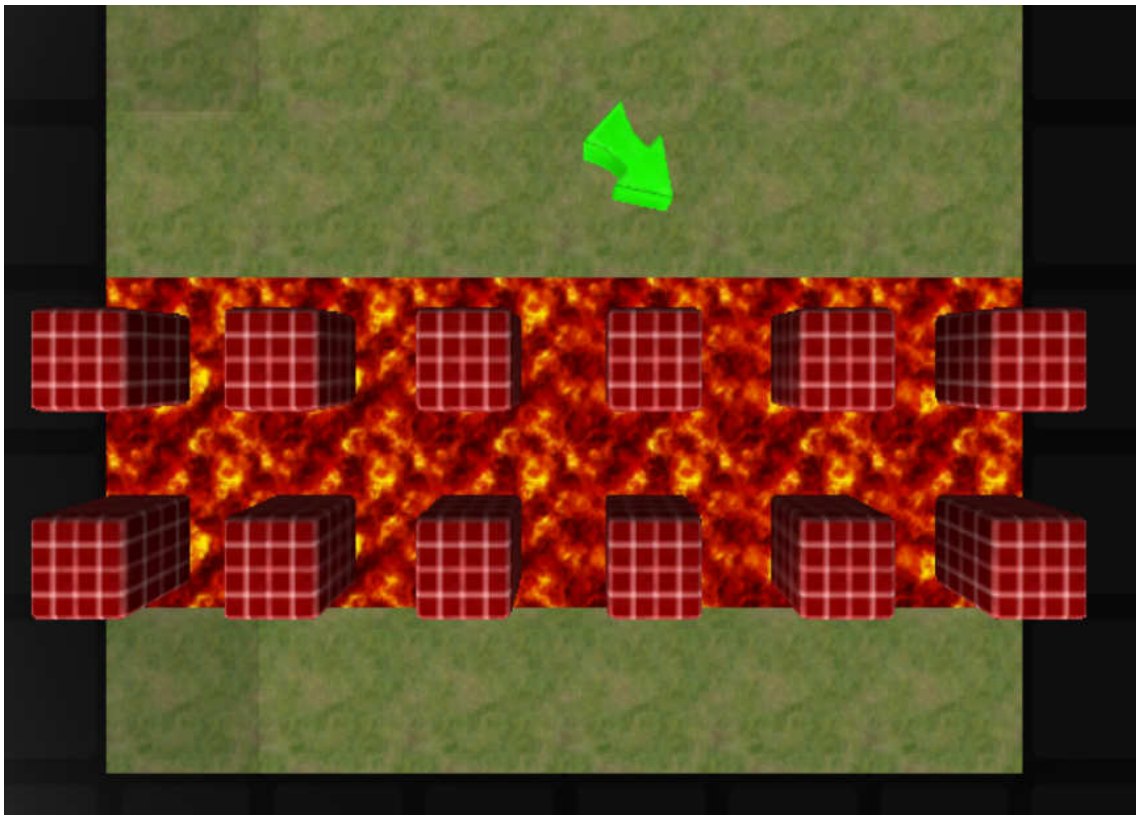
Lo único a tener en cuenta aquí es el SOUND:

Sound 0 : Es donde debes escoger tu sonido .wav de tu ordenador. (Es conveniente que ese archivo .wav lo traslades a la carpeta fps creator en **SOUNDBANK**)

Hurt Zone

Zona de daño, de este elemento lo único que debes saber es que sirve para que cuando pases por encima te quite vida como por ejemplo la lava, acido ect.. El sonido que se reproduce es

“eléctrico” pero puedes cambiarlo como en HEAL ZONE de la misma manera.



Win Zone

Cuando situes esta zona , en cuanto el personaje se pose sobre ella habrá logrado pasar de nivel, o el juego.

Trigger Zone

Sirve para activar una zona. **Esta opción aun necesito estudiarla. Pero saldrá en futuros tutoriales.**

Sound Zone

Como bien dice sirve para añadir música o sonidos en una zona determinada del mapa y se hace de la misma manera que he explicado que se añaden los sonidos en HEAL ZONE

Story Zone

Cuando el personaje se pose sobre esta zona se activara un video.

<input type="checkbox"/> General	
Name	Story Zone
<input type="checkbox"/> AI Scripts	
Start	appear1.fpi
Main	storyinzone.fpi
Destroy	disappear1.fpi
If Used	
<input type="checkbox"/> Statistics	
IsObjective	0
<input type="checkbox"/> Media	
Audio	audiobank\misc\s...
Visual	videobank\storyvi...

En media:

Audio: es el sonido que sonará al activarse el video

Visual: Aquí es donde debes elegir el video (formato .wmv) en la carpeta Videobank o moverlo hasta ahí y seleccionarlo.

Espero sin duda haberles aportado algo de ayuda sobre el programa salvo TRIGGER ZONE que aun sigo investigando como hacerlo funcionar.

www.fps-creator.es.tl

www.mundovilla.es

Pronto mas tutoriales. Entra en mundovilla.es una web que poco a poco va creciendo, trata sobre el 3D y algunos programas como 3D gamestudio entre otros que se irán añadiendo.

- **Muchas gracias** -

- En especial gracias a todos los que visitan www.fps-creator.es.tl

-Klel7-