

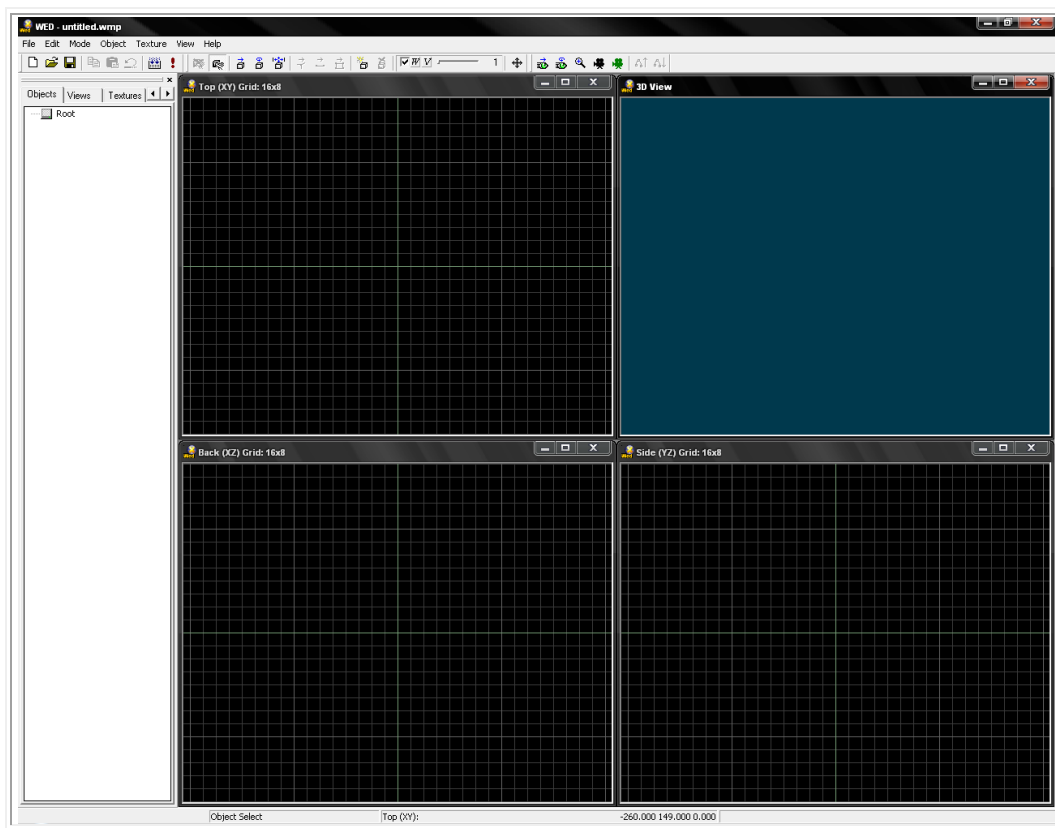
## TUTORIAL GAMESTUDIO A6

### TUTORIAL INICIACION DE GAMESTUDIO A6

#### ESPAÑOL

*“COMO HACER UNA HABITACION CON UN PERSONAJE Y UN ARMA”.*

#### Iniciación con Wed (Level editor):



Esto es una vista rápida de Gamestudio. Si le dais a NEW os aparecerá como la imagen de arriba. En este primer Tutorial voy a intentar explicar lo esencial ( no voy a explicar todas las funciones, solo lo necesario).

#### **Paso 1:**

Entra en Wed, y pulsa en el folio de arriba, o en FILE>New para empezar un nuevo documento.

(Normalmente cuando empiezo un proyecto, nada mas empezar creo una carpeta, y lo guardo.)

Las 4 vistas son muy importantes. TOP (Planta) Back (Alzado) Side (Perfil) y 3D Viex (Vista en 3D)

## ***Paso 2: EL INTERFAZ***

Algunos de los signos situados arriba son conocibles de otros programas, como por ejemplo guardar, copiar, atrás...



gamestudio A6 / Mundovilla

**1: Nuevo Documento, Cargar y Guardar**

**2: Copiar, Pegar y Deshacer**

**3: Compilar y Ejecutar**

**4: Eliminar Objeto, Seleccionar, mover , girar y agrandar**

**5: Editor de vértices**

**6: Añadir prefabricado y eliminar.**

**7: Control sobre la precisión del ratón en la rejilla.**

**8: Control sobre las vistas (Ir de frente o hacia atrás, girar, ampliar, posición de la cámara, y Walk Trought (Sirve para moverte por el mapa con las teclas de dirección)**

---

**Paso 3: La barra de menús.**

File	Edit	Mode	Object	Texture	View
New			Ctrl+N		
Open...			Ctrl+O		
Close					
Save			Ctrl+S		
Save As...					
Map Properties					
Add Script					
Build WMB...					
Run Level...					
Starter...					
Resource...					
Publish...					
Preferences					
Exit					

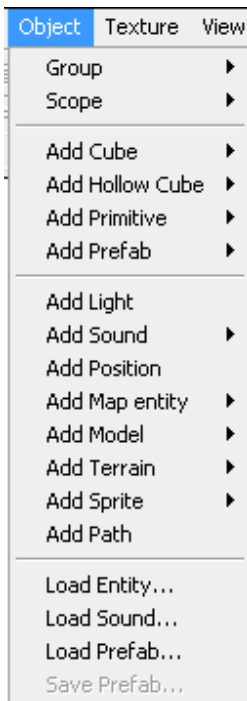
## File (Archivo)

- **New:** Empieza un nuevo documento en blanco.
- **Map properties:** Añade script (inteligencia) al juego, el color y posición del sol y la niebla.
- **Add Script:** Añade script al juego.
- **Build Wmp:** Compila el mapa
- **Run:** Ejecuta el juego
- **Starter y Publish:** Publica el juego y se crea un ejecutable del proyecto.
- **Preferences:** Sirve para configurar el programa.

Edit	Mode	Object	Texture	View
Undo			Ctrl+Z	
Cut				
Copy			Ctrl+C	
Paste			Shift+Insert	
Select None				
Delete		Delete		
Duplicate		Ctrl+D		
Realign To Grid				
Hollow Block				
CSG Subtract				
Object Mode ▶				
Find Object				

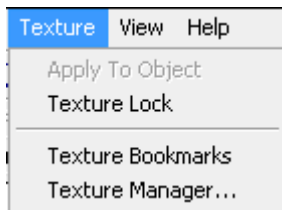
## Edit (Editar)

- **Undo:** Atrás.
- **Cut, Copy y Paste:** Añade Cortar, copiar y pegar
- **Select None:** Deseleccionar.
- **Delete:** Eliminar
- **Duplicate:** Duplicar
- **Hollow Block:** Crea un bloque con dimensión interna.
- **CSG Subtract:** Sirve para hacer agujeros (Huecos de las puertas...)



## Object (Objetos)

- **Group:** Sirve para agrupar objetos, entidades o cualquier objeto, para agrupar se pulsa la G en cada objeto, y cuando terminas el grupo CTRL+G
- **Add Cube:** Añade un cubo. Da a elegir de 3 tamaños.
- **Add Hollow Cube:** Añade un cubo con dimensión interna
- **Add Primitive:** Añade objetos primitivos, como bases, conos..
- **Add Prefab:** Añade Objetos prefabricados.
- **Add Position:** Añade la cámara de inicio.
- **Add Light:** Añade una luz
- **Add Sound:** añade un sonido WAV, que se repite continuamente
- **Add Path:** añade un camino o recorrido.
- **Add Model:** añade un jugador, o cualquier otro modelo (Terreno, sprite, mapa, modelo...)
- **Add Terrain:** añade un terreno
- **Add Sprite:** añade una imagen.
- **Load Entity:** Carga una entidad (modelos, sprites, terrenos)
- **Load Prefab:** Carga un objeto prefabricado
- **Load Sound:** Carga un sonido.



## Texture (Texturas)

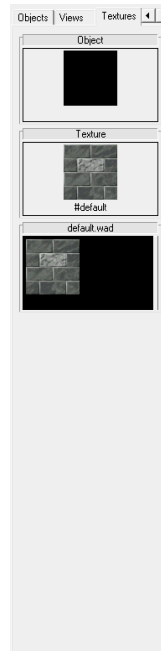
- **Apply to Object:** Aplica la textura en el objeto.
- **Textura Manager- Add Wad (añade una textura en formato .WAD)**

## . View ( Vistas )

- **Textured:** Pulsamos ese boton para ver en la pantalla VIEW 3D nuestro escenario texturizado.

## Paso 4: Preparando las texturas

- 1.Pulsamos en NEW
- 2.Pulsamos en TEXTURES:



**Aparecerá la textura por defecto (Default.wad). Vamos a añadir el pack de texturas que viene con el programa.**

**Pulsamos en la barra de menús “ Texture “**

**TEXTURE MANGER< add wad y buscamos en la carpeta de gamestudio habrá un archivo llamado STANDARD.wad y lo abrimos, y en la carpeta WORK, aparecerán dos archivos (test3.wad y x.wad) los abrimos también , la vista general debería ser algo así:**



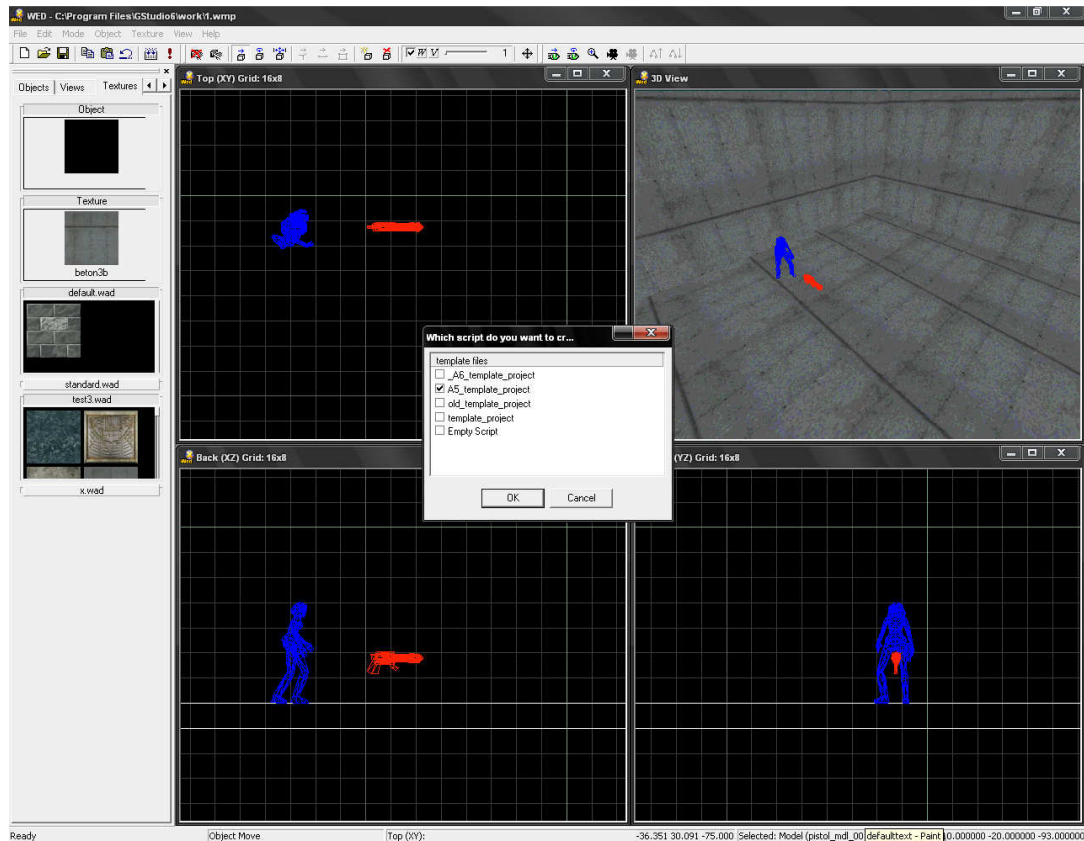
## Paso 5: Añadiendo texturas y objetos.

- Añade un "HOLLOW CUBE" ( Situado en "Edit "), selecciona el objeto y agréndalo al tamaño que desees en cualquiera de las 3 vistas que tenga malla para que se de mejor. Recuerda que TOP es el "Techo" Side y Back son las "paredes".
- Selecciona el Hollow cube y seguidamente escoge cualquier textura de la izquierda y pulsa doble click.
- Ahora añadimos un modelo, (ADD MODEL en el panel EDIT), busca en la carpeta WORK y busca **Cbade.mdl**
- Habrá salido un personaje con una maya roja. Selecciónalo y arrastralo hasta el borde inferior del HOLLOW CUBE (el suelo), guíate mediante las vistas, TOP BACK y SIDE.
- Vuelve a darle a ADD MODEL, y carga **pistol.mdl** (arma). Si ves que el arma con referencia al personaje es muy grande modifica su tamaño como se explicaba anteriormente.
- Guarda tu proyecto.

## Paso 6: El Script

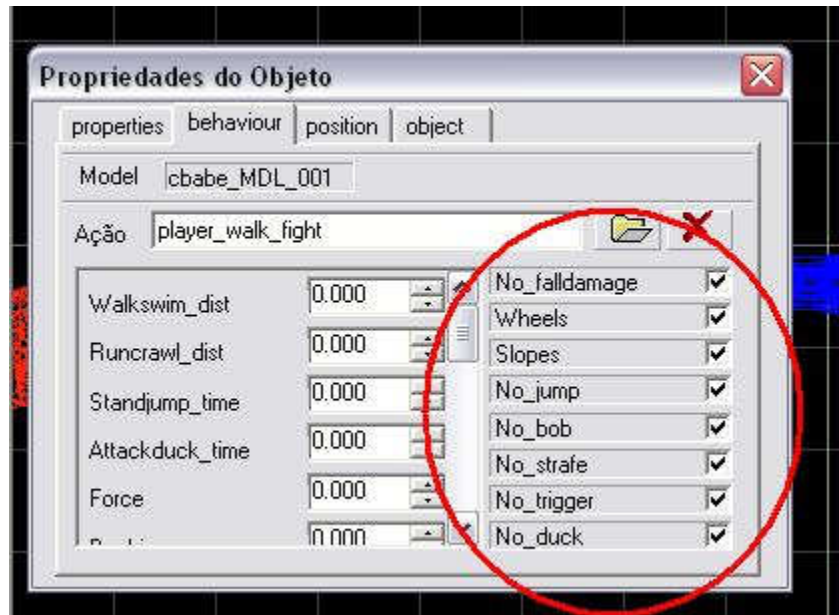
FILE, y a add Script, y selecciona:

*A5\_template\_project*



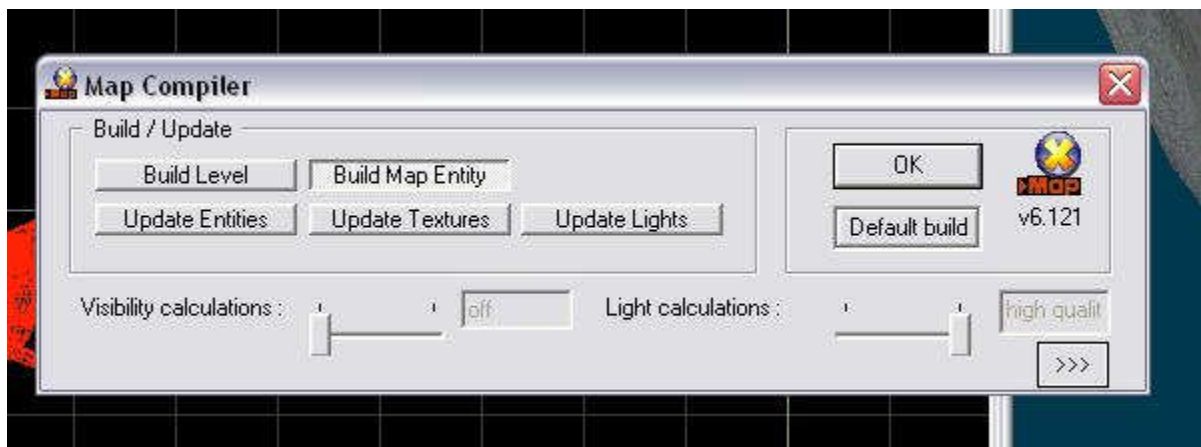
Seguidamente pulsa **CANCELAR**.

Volvemos al modelo del personaje, con el boton derecho pulsa en **properties, behaviour**, y en el símbolo cargar (carpeta), saldrán muchas acciones, de ellas selecciona **Placer\_Walk\_Fight**, abajo a la derecha te saldrán varios elemento seleccionados, quítales la selección.



Acemos lo mismo con el arma, pero esta vez pulsamos la acción “**weap\_m16**” en vez de “**player\_walk\_fight**”. Le damos a ok. Y guardamos.

Y compilamos el nivel en **BUILD**:



Presionamos **BUILD LEVEL** (para una compilación mejor y más lenta) o **Build map entity** (recomendable y mas rapida, solo si es para un pequeño proyecto) que transforma el mapa en una entidad. Presionamos Ok. Una vez terminado pulsamos **run**, tendria que salirnos algo asi:



## Paso 7: El Retoque

Vamos a darle un poco mas de vida.

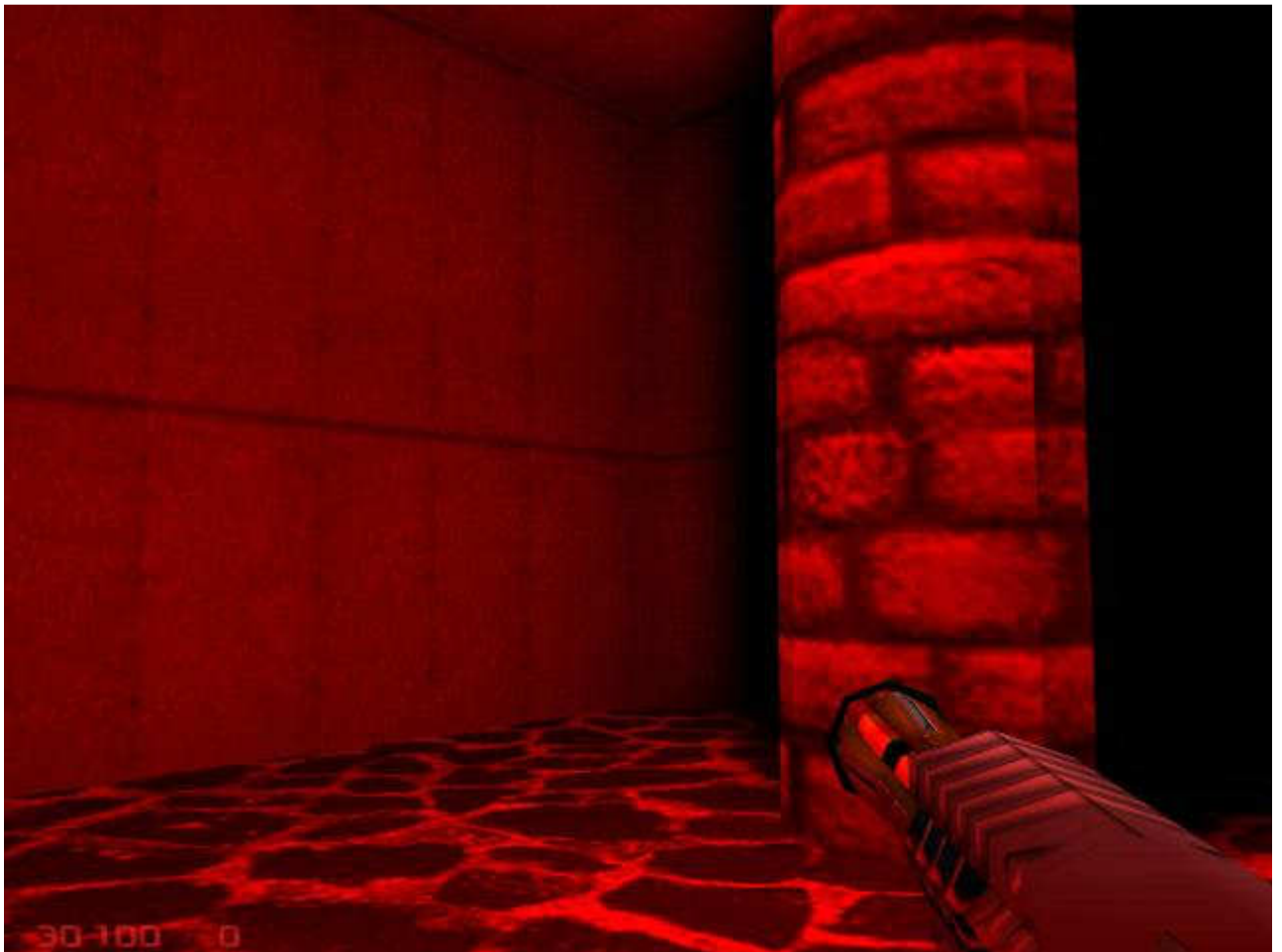
El escenario está compuesto por una sola textura, vamos a cambiar el color del suelo. Seleccionamos la habitación (**Hollow cube**) y nos vamos a **Object, Group** y pulsamos **UNGRUP** (deshacer grupo). Con eso hemos separados el grupo que estaba formado por las paredes el suelo y el techo. Ahora seleccionamos el suelo y elegimos una textura y pulsamos doble click. (Esto mismo lo podemos aplicar en las paredes y e techos)



Después añadimos unas columnas ,pulsamos **Edit, add primitive, cylinders,16 sided**. Lo ajustamos al escenario, agrandándolo o encogiéndolo etc.. Hasta que toque con el techo.Y se le añade una textura.

Luego nos vamos a **EDIT, add light** (Añadir luz).La situamos al lado de la columna (recuerda examinar todas las vistas para ver las posiciones de los objetos).Pulsamos con el boton derecho en **properties** y una vez abierto el **panel elegimos properties**, elegimos el color. En **ACUSANCE** podemos determinar la potencia de luz.

Ahora **compilamos el mapa** pero esta vez le damos a la opción **BUILD LEVEL**, y cuando termine guardamos y pulsamos run.



Aquí podemos ver las sombras, y la luz roja añadida, también el suelo con la textura cambiada.

### **Curiosidades:**

**La acción para añadir a un enemigo se llama: actor\_walk\_fight, en los parámetros de la izquierda réstale mucho el parámetro**

***COWARDICE, sino tu personaje (enemigo) será cobarde y saldrá corriendo al primer tiro.***

***Fin de este tutorial básico Espero haberles ayudado en algo. Más en [mundovilla.es](http://mundovilla.es)***