

Tutorial Paso a Paso para Desarrollar el Juego

Guerra Galáctica



Traducción por Fernando José Martínez López

Contenido

Contenido.....	2
Prefacio.....	2
Inserción de imágenes.....	3
Configuración de la escena.....	5
Crear y colocar objetos.....	6
Creación de eventos.....	10
Mover el visor con el ratón y girar la nave hacia el visor.....	10
Mover la nave con el botón « arriba ».....	12
Mover la nave con el botón secundario del ratón.....	13
Mover a los enemigos y gestionar las colisiones.....	15
Mejoras por hacer.....	16

Prefacio

Este tutorial lo guiará a través de la creación inicial de un juego, Guerra Galáctica, con el software de Game Develop (www.compilgames.net).

Este mini-juego consiste en una nave espacial dirigida por el jugador, que deberá esquivar y disparar contra enemigos que aparecen desde la parte superior de la pantalla y avanzarán hacia él.

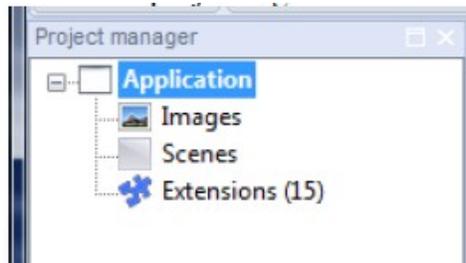
Si no lo ha hecho, usted puede leer la Guía de introducción incluida con Game Develop. También siéntase libre de navegar por los ejemplos incluidos con el software. Esperamos que la lectura de este tutorial le sea muy fácil.

Al final, o incluso antes de terminar, siéntase libre para experimentar y mejorar el juego.

En caso de encontrar algún problema, consulte la ayuda de Game Develop, y si no encuentra una respuesta, por favor, visite nuestro foro: www.forum.compilgames.net Por último, si usted encuentra errores o si usted piensa que parte de la guía puede ser mejorada o reescrita, también enviar un mensaje en nuestro foro o enviar un correo electrónico (CompilGames@gmail.com)

Inserción de imágenes

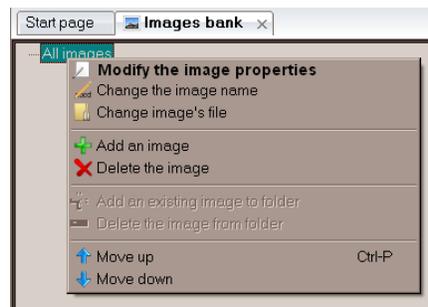
Empezaremos por la inserción de imágenes. Inicie Game Develop para crear un nuevo juego y sitúe su atención en el gestor de proyecto a la izquierda:



Un juego virgen es abierto de forma predeterminada al iniciar Game Develop

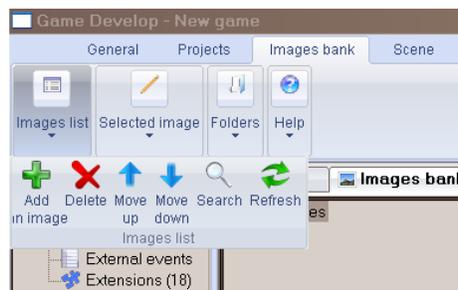
Haga doble clic en "Imágenes" para abrir el editor de la base de datos de imágenes del juego, que aparecerá en el centro de la pantalla.

Vaya a "Todas las imágenes" y haga clic con el botón derecho del ratón. A continuación, seleccione "Agregar imagen".



Añadir imágenes con menú contextual

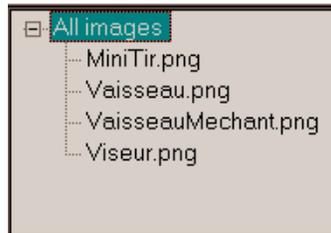
También puede utilizar la cinta de opciones en la parte superior de la pantalla. Haga clic en el menú "Banco de Imágenes" y posteriormente en la opción "Lista de Imágenes" para activar la cinta de la edición de imágenes. A continuación, haga clic en "Añadir imágenes".



Usted puede agregar imágenes con la cinta

Vamos a insertar varias imágenes a la vez. Navegue a la carpeta que contiene las imágenes de este tutorial, e inserte las siguientes:

- Vaisseau.png
- VaisseauMechant.png
- Viseur.png
- MiniTir.png



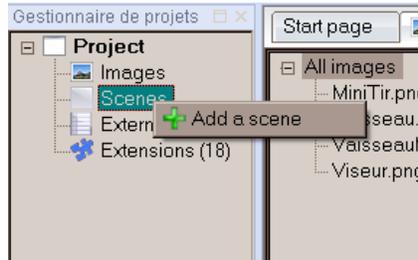
imágenes insertadas

Vamos a dejar el nombre de estas imágenes como es (por defecto, Game Developer nombra a las imágenes como archivo).

Configuración de la escena

Ahora vamos a crear una escena, un nivel sencillo.

En el Administrador de proyectos, donde se hace doble clic en "Imágenes", haga clic en "Escena" y seleccione "Agregar una escena".



Adición de una escena haciendo clic derecho

Vaya a continuación a la escena creada y haga clic derecho y seleccionar "Editar Nombre" y escriba "Nivel":



Una escena con el nombre "nivel"

Continúe con la configuración de la escena. Siempre a través del botón derecho del ratón, en el menú, seleccione "Editar propiedades". Y en la ventana que se despliega, cambie el color de fondo negro y el tipo de "Guerra Galáctica" en el título:



La ventana de configuración de la escena

Haga clic en Aceptar para cerrar esta ventana. Vamos a modificar la escena. Seleccione la escena de la lista haciendo doble clic en esta. Un editor de escenas se abrirá en el centro de la pantalla como el editor de imágenes.

Crear y colocar objetos

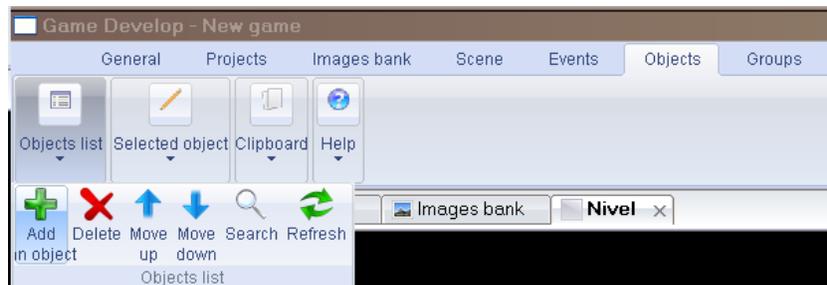
Nuestra escena que contiene nada. Vamos a crear 4 objetos:

1. Una nave espacial,
2. Un visor de disparo,
3. Una disparo (bala) y
4. Una enemigo.

A la derecha en la pantalla, en el "Editor de Objetos" haga clic en "Todos los objetos " y seleccione la opción "Agregar un objeto".



También puede hacer clic en el menú "Objetos", que activa el editor de objetos y desde la "Lista de objetos" haga clic en "Añadir objeto" en la cinta.



La cinta también puede agregar un objeto

Aparecerá una ventana, lo que le permite elegir el tipo de objeto a añadir. Cada tipo de objeto proporciona características y capacidades diferentes.



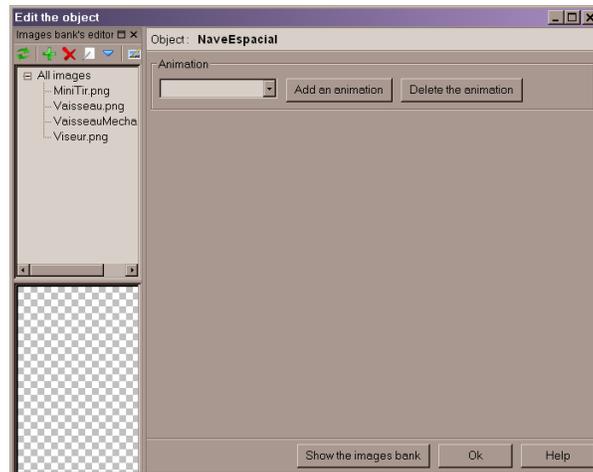
Selección del tipo de objeto

Sólo un tipo de objeto es el valor predeterminado, el Sprite (animación cuadro). Sólo utilizaremos este objeto para el tutorial. Haga doble clic en él.

Un "Nuevo objeto" aparecerá en la lista. Haga clic sobre éste con el botón secundario del ratón y seleccione "Editar el nombre del objeto ", cambie el nombre por "NaveEspacial" (sin espacios).

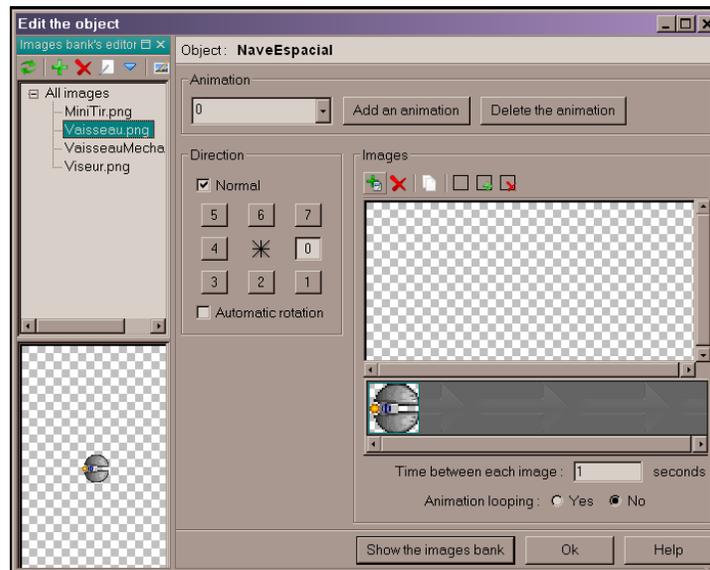


Luego de modificarlo haga clic con el botón secundario del ratón sobre él, pero esta vez seleccione "Editar propiedades de los objetos". También puede hacer doble clic en el objeto. El Editor de objetos aparece:

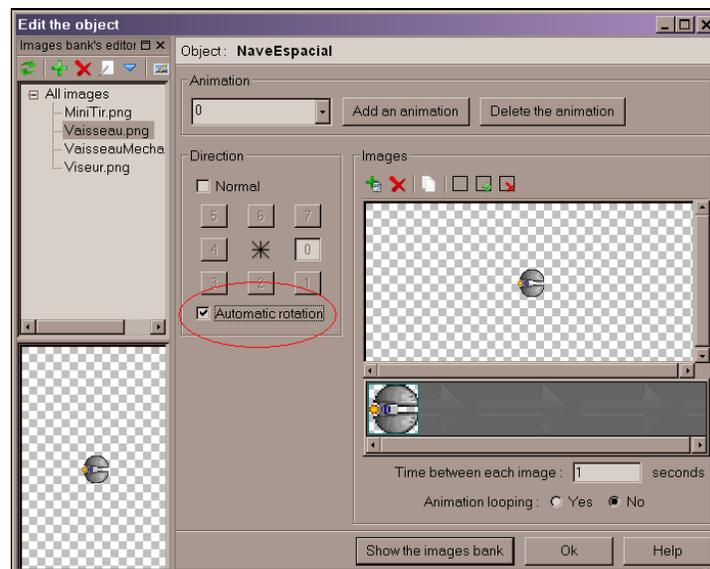


El Editor de objetos de su apertura

Inserte una animación haciendo clic en "Añadir una animación". Posteriormente añada la imagen de la nave espacial haciendo clic en "Abrir el banco de imágenes" en la parte inferior, para mostrar el banco de imágenes. Elija de la lista de imágenes "Vaisseau.png" y a continuación haga clic en botón "Agregar imágenes desde el banco de imágenes" en el marco de "Imágenes" para insertar la imagen en el objeto seleccionado.



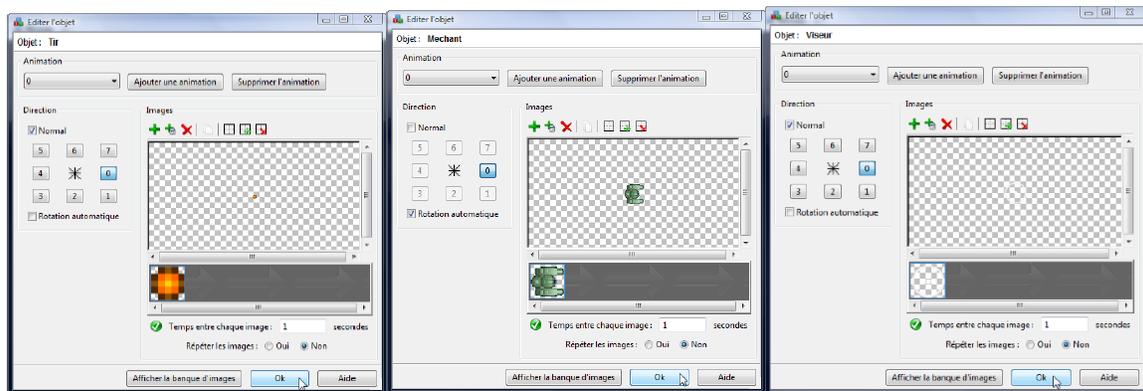
Por último, nuestra nave deberá ser la misma para cuando gire, así que elige el método de rotación "rotación Automática":



Nuestra nave esta completa!

Repita el proceso para conseguir lo siguiente en los otros 3 objetos:

- Un objeto Disparo, con la imagen "MiniTir.png" en la "Animación" 0, "Dirección" 0.
- Un objeto Enemigo, con la imagen "VaisseauMechant.png", en la "Animación" 0, modo de rotación automático".
- Un VisorDeDisparo con la imagen "Viseur.png" "Animación" 0, "Dirección" 0.

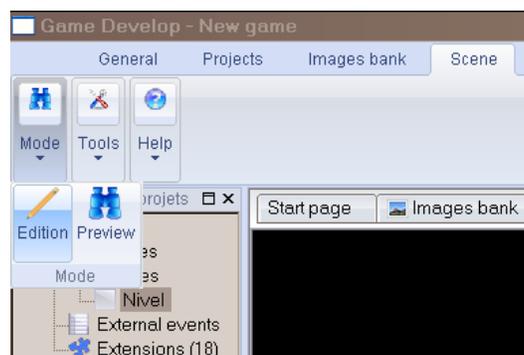


Obtendrá esto en el editor de objetos:



Los 4 objetos de nuestro nivel

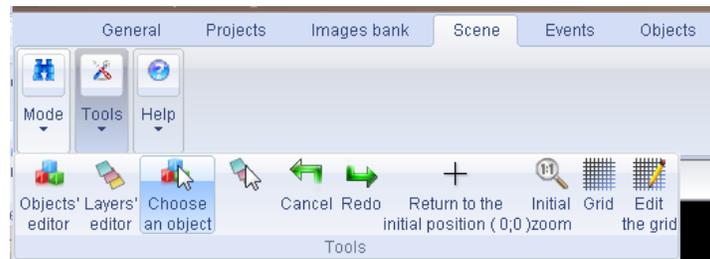
Ahora vamos a colocar nuestros objetos: nave espacial y un visor en el escenario. Primero asegúrese de que usted está en el modo de "Edición". Desde el menú "Escena" podrá encontrar la cinta para trabajar con el modo de "Edición" y "Pre visualización".



Puede ir de un modo a otro con estos dos botones

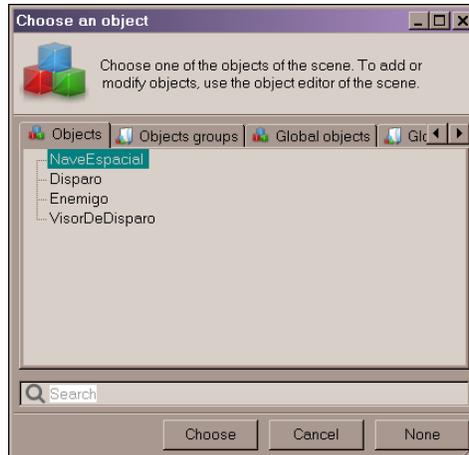
Para agregar un elemento, puede:

- En la cinta de opciones, haga clic en "Seleccionar un objeto"



El botón "Seleccionar un objeto" se utiliza para seleccionar el objeto que se inserta en la escena

Luego, en la ventana que se abre, seleccione la nave:

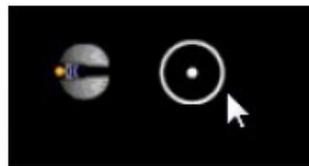


Seleccione el objeto para insertar

Y finalmente, intérgrelo en la escena haciendo doble clic en un punto en este caso.

- También puede simplemente arrastrar a la escena el objeto que se insertará desde el "Editor Objetos".

Inserte un visor repitiendo estos pasos.



Nuestros dos objetos colocados en el escenario

Terminamos con la creación y la colocación de objetos. Vamos a ver cómo animar nuestra escena a través de eventos.

Creación de eventos

La creación de eventos es probablemente el el paso menos fácil de abordar, pero también el más poderoso, ya que define por completo cómo se comportará la escena.

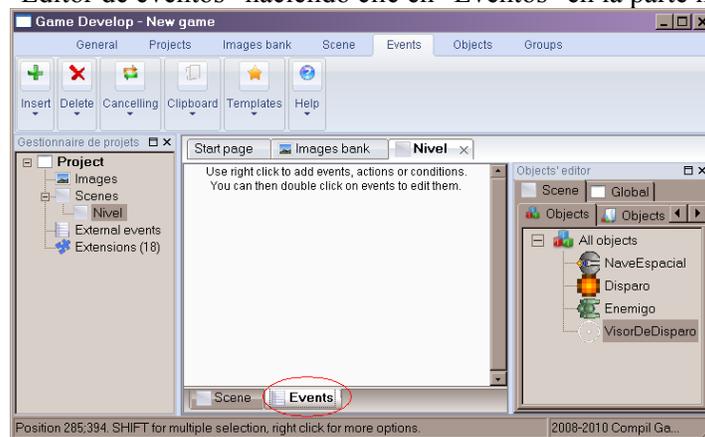
Vamos a cumplir con varios objetivos en esta sección:

- Mover el visor con el ratón
- Girar la nave espacial hacia el visor
- Mover la nave con el botón "arriba"
- Mover la nave con el botón secundario del ratón
- Mover a los enemigos y gestionar las colisiones

Mover el visor con el ratón y girar la nave hacia el visor

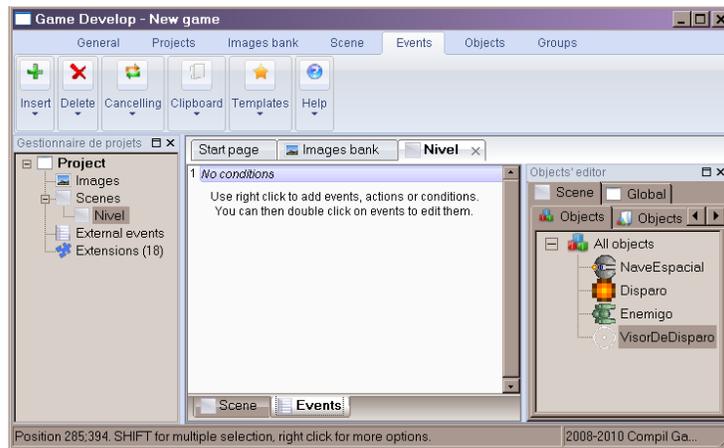
En primer lugar, nuestra nave tiene que apuntar hacia nuestro visor, y que nuestro visor tiene que seguir la posición del puntero del ratón.

Hay que acceder al “Editor de eventos” haciendo clic en "Eventos" en la parte inferior de la escena:



El editor de eventos de la escena

Posteriormente cree un evento haciendo clic derecho y elija la opción "Insertar Evento".



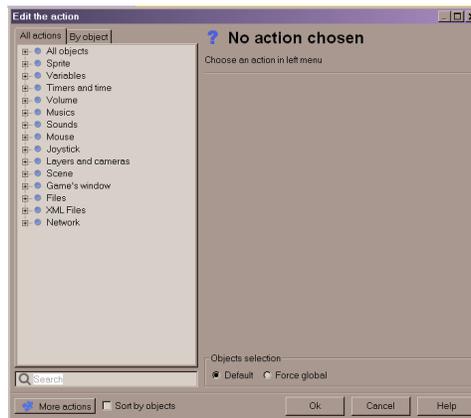
El evento inserta en blanco

En primer lugar vamos a añadir dos acciones para hacer que el visor siga el puntero del ratón. Vamos a agregar estas dos acciones sobre la condición "Sin condición", dado que estas acciones se deben repetir todo el tiempo durante el juego.

Haga doble clic en "Sin acciones" que se encuentra a lado de "Sin acciones" para abrir una ventana para agregar una acción, o haga clic con el botón secundario sobre "Sin acciones" y elija "Agregar una acción":



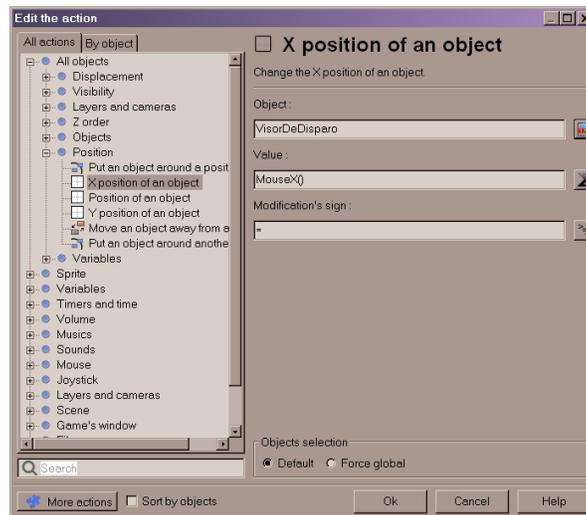
La ventana de configuración de la acción de agregar



La ventana de configuración de la acción de agregar

Para hacer que el visor siga el ratón, debe colocar la coordenadas X e Y del visor con las coordenadas X e Y del ratón.

Vamos a empezar con X. Elija de la lista de la izquierda "Todos los objetos" y, a continuación "Posición" y "la posición X". A continuación, establezca la acción de la siguiente manera:



Una acción para establecer la posición X del visor en función del ratón

El primer parámetro es el nombre del objeto. Queremos mover el visor, escribir "VisorDeDisparo" en el primer cuadro de texto. También puede hacer clic con el botón derecho y seleccione el objeto "VisorDeDisparo" en la ventana que aparece.

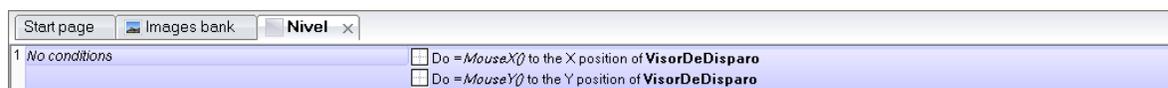
El segundo parámetro es la ubicación. Queremos que sea la posición X del ratón. Para ello, puede utilizar el editor de expresiones. Haga clic en "Expresión" junto al parámetro. En ventana de edición de expresión, desplácese por la lista de valores especiales, y seleccione "posición X del ratón". Haga clic en Insertar, a continuación, cierre la ventana haciendo clic en Ok editor de expresiones. La expresión ha sido escrita automáticamente para ti "MouseX ()", que significa: "Coloque aquí la posición X del ratón.

El último parámetro es qué hacer con ese número. Queremos que la posición del visor sea igual a la posición del ratón, por lo que debemos escribir "=".

Cierre la ventana de configuración de la acción. En la lista de las acciones del evento, se ve ahora, una acción que afecta a la posición X del visor en la posición X del ratón. El evento con su primera acción

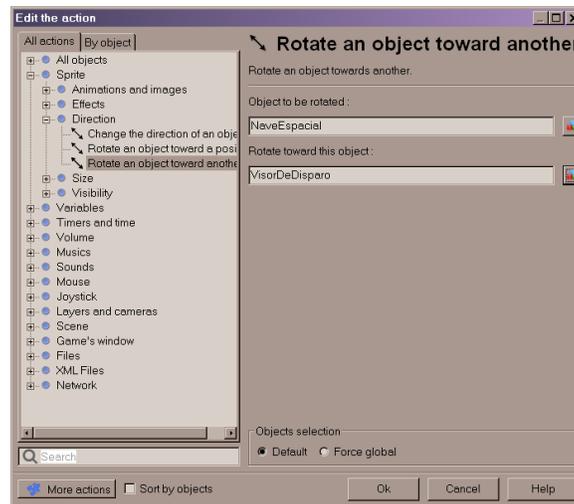
Añada otra acción para la coordenada Y de la nave espacial. En la ventana de configuración, seleccione esta vez "posición Y". Recuerde que debe reemplazar el "MouseX()" segundo parámetro por "MouseY ()".

Cierre la ventana para ver la acción parecen ser el resultado de la primera:



Ambas acciones del evento

La última acción a crear es dar vuelta la nave hacia el ratón. Para esto inserte una acción haciendo clic en a la derecha en una de dos acciones y luego seleccionando "Añadir acción". Elija la opción "Sprite" y "Dirección" y "Girar un objeto hacia otro." Ingrese primer parámetro el nombre del objeto "nave espacial" y en segundo lugar "visor".



Acciones de la posición del visor y girar la nave espacial

El primer evento se ha completado.

Si desea probar la escena, cambie al modo de "Pre visualización" con la cinta y haga clic en el botón "Play".

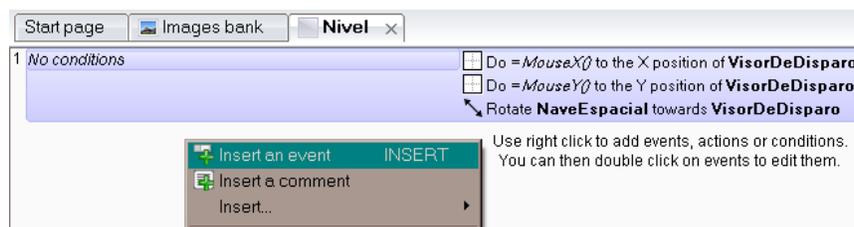


Su nave espacial seguirá el visor. Y la nave se encuentra en rotación automática.

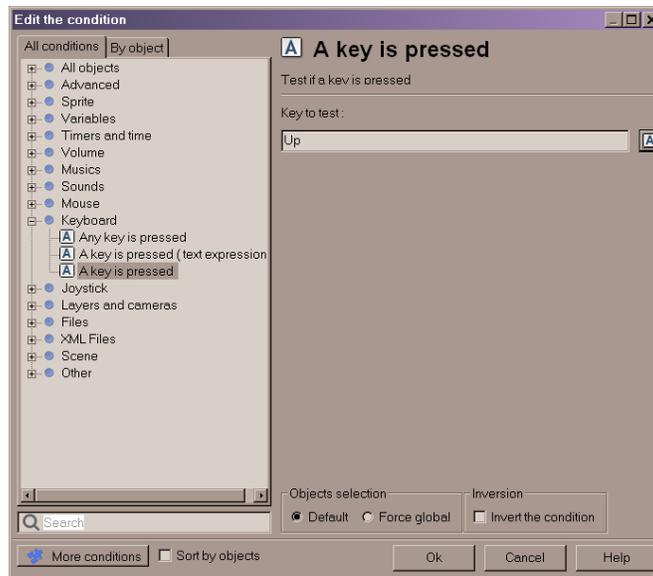
Mover la nave con el botón « arriba »

Ahora queremos crear un evento para mover la nave espacial cuando se pulse el botón "arriba" del teclado.

Para esto vamos a Insertar un nuevo evento de nuevo con un clic derecho.



Una vez agregado el evento, editemos la condición "Sin condiciones". Inserte la primera condición, haciendo doble clic en "Sin condiciones" y a continuación, seleccione la opción "Teclado" y "Una tecla presionada". Establecer esta condición, poniendo "Up" como la tecla a tratar.

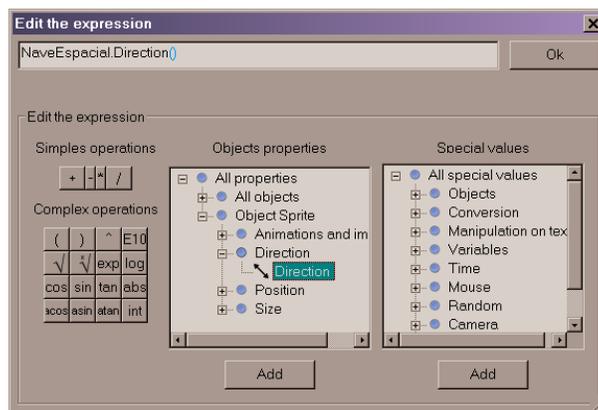


Ahora publicar acciones.

Sobre nuestro nuevo evento, introduzca una acción, y establezca lo siguiente:

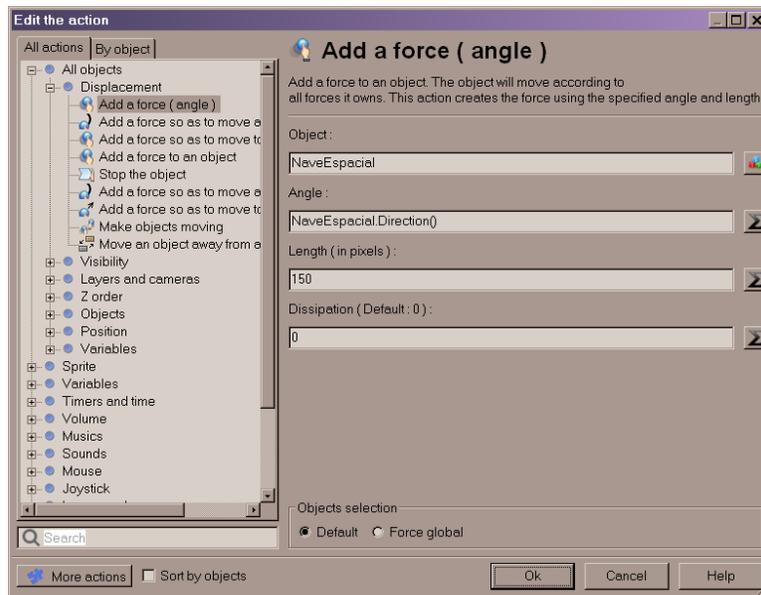
Elija la opción "Todos los objetos ", "Desplazamiento" y luego "Añadir una fuerza (por el ángulo)".

- El primer parámetro, escriba el nombre de "NaveEspacial", porque queremos mover la nave.
- El segundo parámetro, introduzca el ángulo deseado para mover la nave. Queremos el barco se mueva en la dirección a que apunta, por lo que debemos recuperar su dirección. Haga clic en "Expresión" y luego desplácese hacia abajo la lista de propiedades del objeto. Elija "Objeto Sprite" y "Dirección", a continuación, haga clic en Insertar. Seleccione el objeto de la nave cuando se le solicite Game Develop y confirme en "Ok" para cerrar la ventana.



Expedición de expresión.

- El tercer parámetro, introduzca, por ejemplo, 150. La nave se moverá a 150 píxeles por segundo.
- Por último, escriba "0" en el último parámetro. Esto significa que la fuerza se multiplica por 0 al final del tratamiento de un evento, en otras palabras: La nave se detendrá si deja de presionar la tecla "arriba".



Configuración del evento para mover la nave



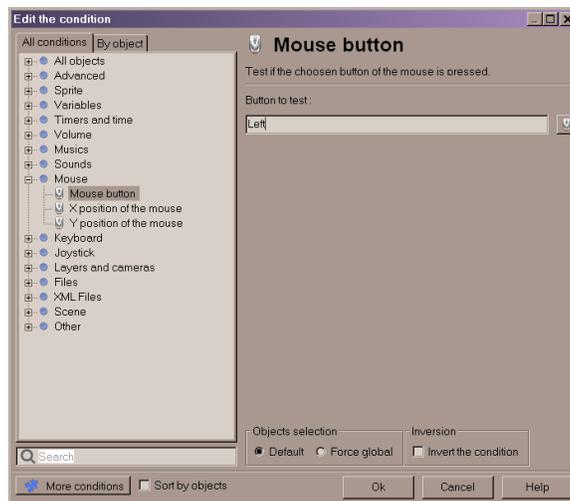
evento para mover la nave

Puede probar el escenario para ver que la nave va bien cuando se presiona tecla "Arriba".

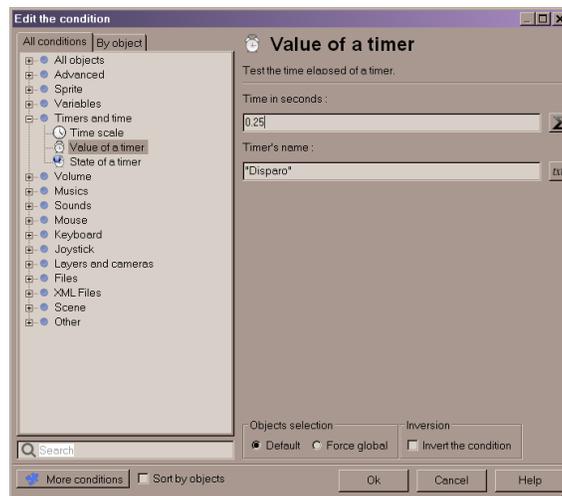
Mover la nave con el botón secundario del ratón

Ahora vamos a insertar un evento para realizar la orden de disparar. El disparo se realizará con el botón primario del ratón a una frecuencia no mayor de 0.25 segundos entre disparo y disparo.

Para lograr lo anterior vamos a crear dos condiciones, primero crearemos una nueva condición, seleccionando la opción "Ratón" y luego "Se pulsa un botón". Haga clic en "Elegir un botón, y a continuación, elija "Botón Izquierdo".

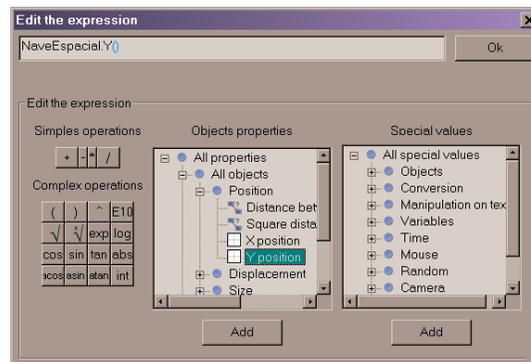


Entonces, agreguemos una segunda condición para evitar llamar demasiado rápido el evento de disparo, inserte una condición diferente y elija "Cronómetro y tiempo" y "Valor de un cronómetro". Establezca esta condición, poniendo "Disparo", en el nombre del cronómetro (No se olvide de las comillas alrededor del nombre) y "0.25" en segundos.

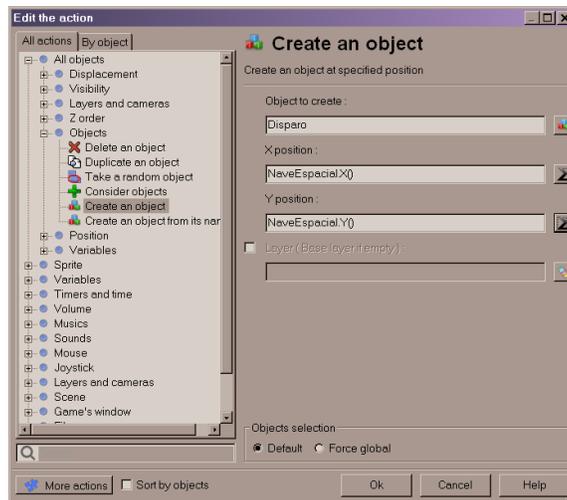


Las condiciones para tomar

Pasando ahora a las acciones. Inserte una acción para nuestro evento. Elija la opción "Todos los objetos" y "Objetos" y "Crear un objeto", escriba "Disparo" en el nombre del objeto para crear (desea crear un disparo), a continuación, establezca que el disparo se fijará a la ubicación de X e Y de la nave. Para ello, utilice el editor de expresiones como lo hicimos antes, pero opté por "la posición X de un objeto" o "posición Y de un objeto", y "NaveEspacial" como nombre del objeto.

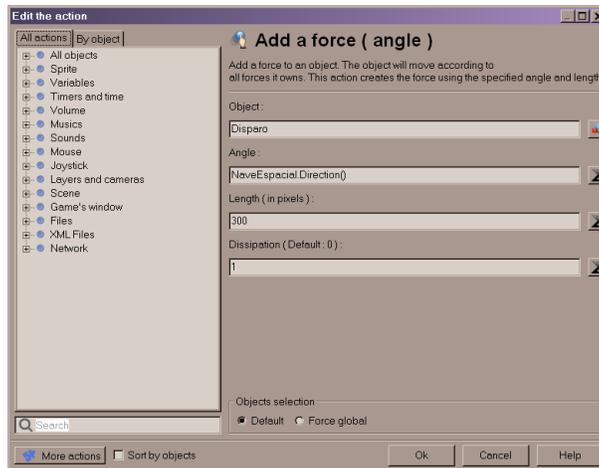


Una vez hecho esto, obtendrá lo siguiente:

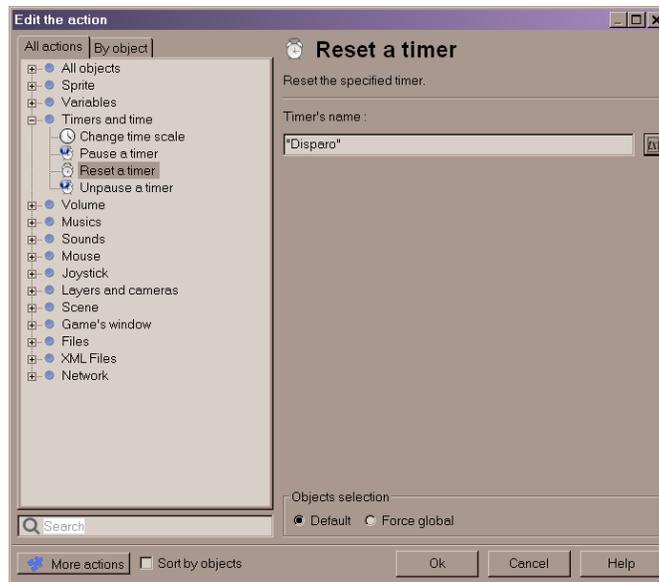


La acción para crear el objeto de disparo

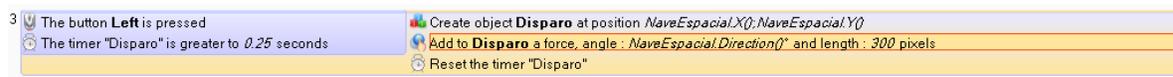
A continuación, debe crear una fuerza para mover el tiro. Inserte una acción "Agregar una fuerza (Por ángulo)" (En el tema "Todos los objetos", "Desplazamiento"), a continuación, rellene los parámetros para mover el objeto de "Disparo", para usar como el ángulo de dirección de la nave (NaveEspacial.Direction()), longitud de 300 píxeles por segundo y, finalmente, 1 en el último parámetro. En efecto, los disparos no se detienen, gracias al valor de 1, la fuerza seguirá siendo la misma (se multiplicará por 1) a lo largo del juego para este parámetro, recuerda que "0" es para detener directamente. Una fuerza de "1" continuará infinitamente y con valores intermedios se puede hacer que poco a poco se detenga.



Inserte una acción final mediante la opción "Cronómetro y tiempo", en "Restablecimiento de un contador de tiempo". Escriba "Disparo" (No te olvides de las comillas alrededor!)



Puede probar el escenario para ver que la nave lanza disparos cuando hace clic en el botón izquierdo del ratón.



La acciones para el disparo

Mover a los enemigos y gestionar las colisiones

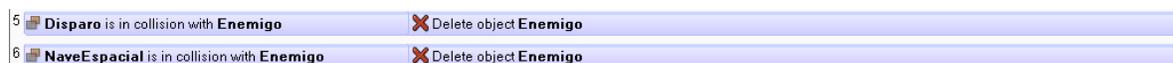
Vamos a continuación a insertar un evento más o menos similar a la anterior, de crear objetos "Wicked" en la parte superior del escenario, y hacer que se muevan hacia nuestra nave. Aquí hay una captura de pantalla de lo que usted necesita para crear el resultado deseado:



El evento de la creación de malos corriendo en el buque

Si usted se atasca durante la creación, vuelva unas páginas atrás para ver cómo se han creado los eventos. No se olvide de las comillas en "Aparición"

Por último, dos acontecimientos únicos que nos permitirán eliminar a los enemigos:



Eventos para quitar el reproductor de enemigos

Si el jugador choca con un enemigo, desaparece. Si un disparo choca contra un enemigo, este último desaparece.

Mejoras por hacer

El juego esta, obviamente, lejos de haber sido terminado. La desaparición del jugador y de los enemigos es menos heroica. Por lo tanto, puede ser apropiado hacer que un objeto "Explosión" aparezca al chocar un enemigo con un tiro, a continuación, eliminar la explosión cuando su animación esté completada.

Del mismo modo, puede crear una escena de "Game Over", o el texto en pantalla si el jugador ha muerto.

Y crear una escena de "menú" para permitir al jugador elegir un nivel, salir del juego, etc.

Siéntase libre para navegar y explorar la gama de posibilidades, y para referirse a la ayuda si necesita más información.

Buen diseño, con Game Develop! ;)