

Blocks Master Builder

v4.0 beta

*Crea juegos para **hp50g** sin necesidad de saber programación.
Utiliza tu creatividad y comparte con amigos.*

CONTENIDO

Ideas Preliminares

PARTE I.

1. Instalación.
2. Iniciando el BUILDER.
3. Agregando componentes de tu juego.
4. Saliendo del BUILDER.
5. Jugando.
6. Algunas Técnicas de Construcción.
7. Creando Paquetes de Aventuras (AxPack).

PARTE II

8. Creando Bloques Comunes.
9. Creando Bloques Móviles.
10. Creando Bloques Push.
11. Creando Bloques Objetos.
12. Creando Bloques Active.
13. Creando Eventos Complementarios.
14. Agregando Mensaje de Ayuda.
15. Agregando Mensaje de Bienvenida.
16. Agregando gráficos.
17. Agregando Animaciones.
18. Estableciendo Eventos de Salida.
19. Configuración.
20. Reutilizando Mapas.
21. Creando tus propios gráficos.
Tabla 18.1 Configuración por Defecto para el Teclado del Jugador.

Ideas Preliminares

Esta herramienta permite crear juegos para el BME (v4.0) de manera fácil y rápida. Creas tus juegos seleccionando los componentes de una lista e indicando la manera en que deseas que funcionen.

Cuando se empieza a usar el Builder lo mejor es intentar conocer y experimentar con los distintos tipos de componentes antes de pensar en un proyecto completo. En el presente manual se explica como funcionan los componentes y como crearlos.

El siguiente paso es la creación de una Zona (ZxPack), la cual contiene un grupo de componentes, con un objetivo y un método de salida o forma de ganar.

Para la creación de una Zona creemos recomendable empezar haciendo un pequeño **plano** de ella, los componentes que contendrá y ciertas anotaciones sobre la manera en que se quiere que operen, así como los objetivos y el método de ganar la partida.

La utilización del Builder requiere cierta **precisión** ya que no permite eliminar en una Zona los componentes después de creados, aunque sí hay muchas otras características que pueden ser modificadas.

La persona que crea una Zona decimos que es su **Master**, quien tendrá su propio estilo y puede establecer sus propias técnicas de construcción.

El Master puede utilizar los gráficos estándares que trae el Builder o crear los suyos propios. Le es posible además crear e incorporar gráficos de fondo y animaciones para dar estilo y hacer más ameno su juego.

Es posible organizar los componentes de una Zona en **Grupos**, lo cual permite modificar el estado de varios componentes a la vez (opciones en tecla G). Esto es importante porque algunos componentes como los MB y CE consumen mucho CPU y es mejor tener activados únicamente los que se están usando e ir activando los otros a medida que se necesiten.

* Recomiendo estudiar además el Manual de Apuntes (BMA), el cual trata temas más avanzados. Está disponible para descargar en la página de BM. He publicado también todo el código fuente y algunos juegos que pueden servir como modelos.

Tipos de Componentes

Es importante conocer los diferentes tipos de componentes de Blocks Master. Los más importantes son:

Bloques Comunes o CB: son los que aparecen con mayor frecuencia, forman los muros o paredes. Son los que ocupan menos memoria, así que puedes crear todos los que desees.

Bloques Móviles o MB: son aquellos que tienen la capacidad de moverse por si solos, algunos en una ruta fija y otros para perseguir.

Bloques Push o PB: son aquellos que se mueven o se modifican al ser empujados.

Bloques Objetos OB: son los que reaccionan al ser recogidos, es decir al colocarte sobre ellos y presionar la tecla K.

Bloques Active o AB: generalmente sirven como obstáculos y puertas que desaparecen/aparecen al activar un interruptor.

Eventos Complementarios o CE: son los componentes más potentes del juego y los que ocupan más memoria, por lo que deben usarse con discreción.

Gráficos: Puedes insertar a tu juego los gráficos creados con la herramienta del Builder (opción **Manejar Gráficos** en el menú).

Animaciones: Puedes insertar a tu juego las secuencias gráficos creados con la herramienta del Builder (opción **Manejar Animaciones** en el menú).

Evento de Salida: es el que dice como se gana el juego. Si usas por ejemplo “Llegar hasta aquí” el jugador ganara tu juego cuando logre llegar a ese lugar.

El número máximo de MB, PB, OB, AB y CE es de 16 de cada tipo en cada Zona.

Si tienes varias Zonas y quieres ponerlas en un solo paquete, procedes a crear una Aventura o AxPack. El número máximo de Zonas en una Aventura es de 16. Se dará detalles sobre este tema más adelante.

1. Instalación.

1.1- Instala el Builder

- Transfiere la librería BMB a tu calculadora (o emulador)
- Instálese en el puerto 2.



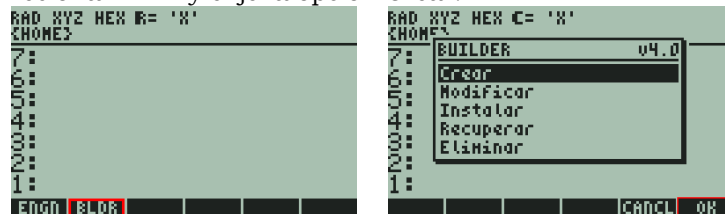
1.2- Instala el compresor de archivos BZ2.

- Transfiere el compresor BZ2 a tu calculadora (o emulador)
- Coloca el compresor BZ2 en la pila.
- Entra al menú de BME.
- Elige "Ajustes".
- y finalmente "Instalar Compresor"



2. Activando el BUILDER

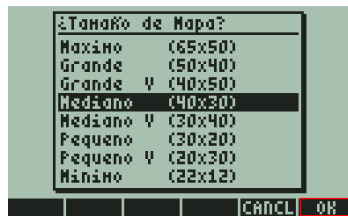
Presiona BLDR y elije la opción Crear:



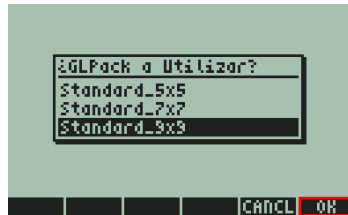
Elige Crear Zona:



Puedes seleccionar diferentes tamaños para el mapa, recuerda que a mayor mapa, mayor consumo de memoria:

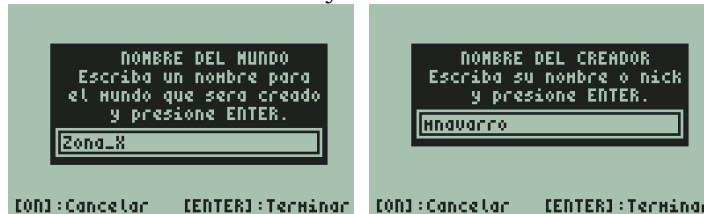


Puedes elegir entre tres tamaños de gráficos estándar para tu juego. Mientras más grandes son los gráficos, mayor cantidad de memoria se requiere para correr el juego.



Tienes la posibilidad de crear tus propios gráficos usando la opción *GrobsList* en el menú *Crear*, pero no nos detendremos en eso por ahora.

Introduce nombre de Zona y Creador:



Para escribir mayúsculas usa



Para borrar usa




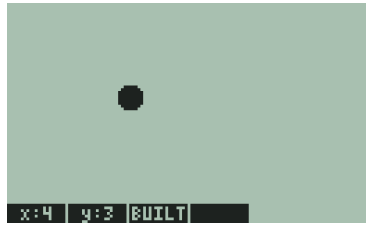
Para terminar usa **ENTER**

¡Ya estas en el Builder!



3. Agregando componentes de tu juego

- Usa las teclas de dirección  para moverte al lugar donde quieres colocar el componente.



Usa la tecla H para elegir el tipo de componente que deseas agregar.



La letra entre corchete [] indica la tecla de acceso rápido para la correspondiente opción del menú.

Bloques Comunes o CB: son los que aparecen con mayor frecuencia, forman los muros o paredes. Son los que ocupan menos memoria, así que puedes crear todos los que desees.

Teclas importantes: **[+]** para agregar, **[-]** para eliminar y **[C]** para desactivar modo CB.

Bloques Móviles o MB: son aquellos que tienen la capacidad de moverse por si solos, algunos en una ruta fija y otros para perseguir.

Bloques Push o PB: son aquellos que se mueven o se modifican al ser empujados.

Bloques Objetos OB: son los que reaccionan al ser recogidos, es decir al colocarte sobre ellos y presionar la tecla T.

Bloques Active o AB: generalmente sirven como obstáculos y puertas que desaparecen/aparecen al activar un interruptor.

Eventos Complementarios o CE: son los componentes más potentes del juego y los que ocupan más memoria, por lo que deben usarse con discreción.

Mensaje de Ayuda: son informaciones o sugerencias que el creador del juego proporciona al jugador. Se accede a esta presionando la tecla H durante la partida.

Mensaje de Bienvenida: es un texto que se muestra al jugador al inicio de la partida y que sirve como presentación o introducción al juego.

Gráficos: esta opción permite insertar a tu juego los gráficos creados con la herramienta del Builder (opción **Manejar Gráficos** en el menú).

Gráficos para CB: permite cambiar los gráficos utilizados para crear los muros.

Animaciones: esta opción permite insertar a tu juego las secuencias gráficos creados con la herramienta del Builder (opción **Manejar Animaciones** en el menú).

Evento de Salida: es el que dice como se gana el juego. Si usas por ejemplo "Llegar hasta aquí" el jugador ganara tu juego cuando logre llegar a ese lugar.

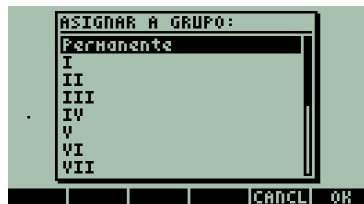
Ajustes y Configuración: puedes usarla para:

- Modificar nombre del mundo y del creador.
- Password Maestro: Proteger tu juego de ser editado por personas extrañas.
- Establecer el Inventario de armas y objetos al inicio del juego.
- Establecer la configuración el modulo principal del Engine.
- Activar/Desactivar bloques y eventos.
- Modificar la configuración del teclado.
- Manejar interruptores Fx.
- Cambiar los gráficos usados para los bloques comunes o CB.

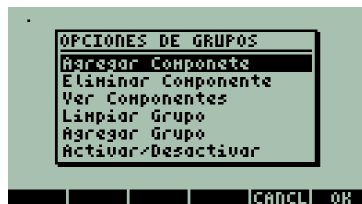
Trabajando con Grupos

La gestión de grupos es una de las características más importantes de Blocks Master. Puedes organizar los componentes de tu juego en grupos, de tal forma que puede activarse o desactivarse varios componentes a la vez.

Al crear cualquier componente se te pide que lo agregues a uno de los 16 Grupos disponibles para ese tipo de componentes



Si tienes muchos MB o CE activados, el juego puede ponerse lento, así que puedes ir activándolos a medida que el jugador avance en el juego, utilizando interruptores de grupo.



Usa la tecla G para trabajar con grupos de componentes

Un componente puede pertenecer a más de un Grupo.

Para activar/desactivar un grupo se ha creado los Interruptores de Grupo:


- PB: Interruptor de Grupo, Int. Grupo por Impacto.
- OB: Interruptor de Grupo, Int. Codif. De Grupo, Int. Temporal. De Grupo
- CE: Interruptor de Grupo, Multiverificador.

Ver Mapas

Para ver los mapas debes presionar y dejar presionada una de las teclas V, W y X, que permiten ver los mapas de CB, SB (MB, PB y AB)) y OB, respectivamente

Para más detalles ver PARTE II de este documento.

4. Saliendo del BUILDER.

- Cuando termines de agregar todos los componentes presiona la tecla  para salir del BUILDER y selecciona la opción deseada.

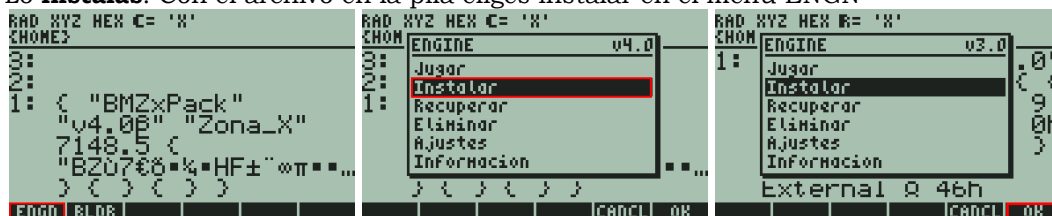


5. Jugando.

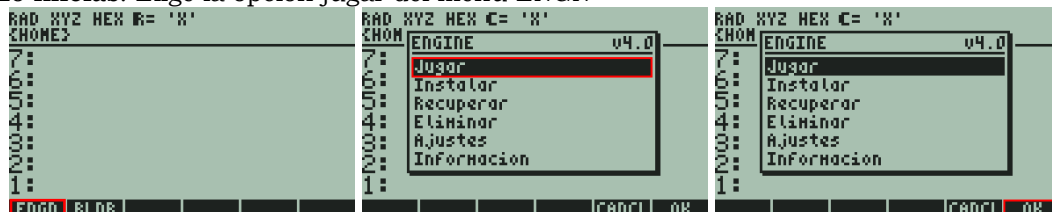
El juego creado (archivo ZxPack) puede ser jugado en cualquier hp50 (o un emulador) que tenga Blocks Master v4.0 instalado.

Para jugar:

- Lo **instalas**: Con el archivo en la pila eliges instalar en el menú ENGN



- Lo **inicias**: Elige la opción jugar del menú ENGN

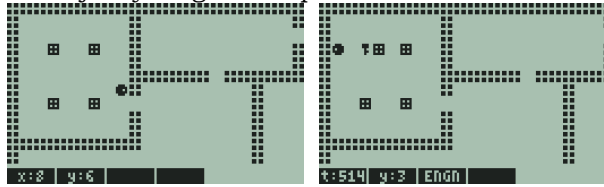


Para información de cómo jugar vea la [tabla 18.1](#).

6. Algunas Técnicas de Construcción.

6.1. Ocultar un objeto debajo de un bloque.

Puedes ocultar objetos como llaves, mapas y energía debajo de bloques, de tal forma que el bloque deba ser empujado o desactivado para hacer visible el objeto. Para esto se coloca primero el objeto y luego el bloque en la misma coordenada:



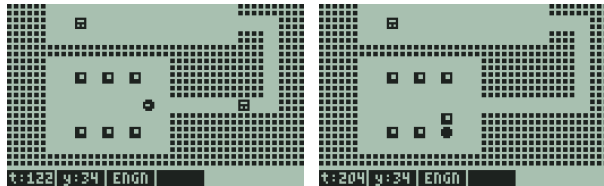
6.2. AB-OB

Usa un AB como puerta de una habitación y coloca un interruptor en la entrada para abrir dicha puerta.



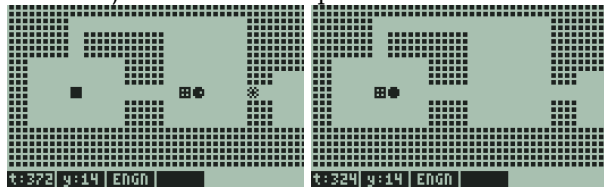
6.3 Uno entre varios.

Esta técnica consiste en colocar varios bloques del mismo tipo, en la misma área, entre todos ellos solo hay uno que abre la puerta.



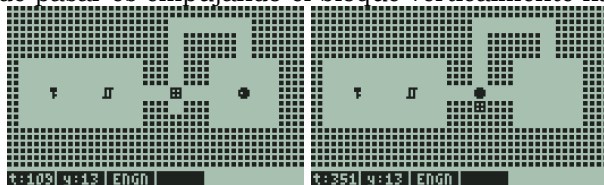
6.4 MB Estático – PB unidireccional- CE Intermitente.

Hay un vigilante (PB Estático) en la puerta. Ataca a Eli cuando se acerca. La única forma de pasar es desactivándolo. Para desactivarlo se debe empujar un bloque (PB Unidimensional) hasta el interruptor intermitente de la habitación contigua.



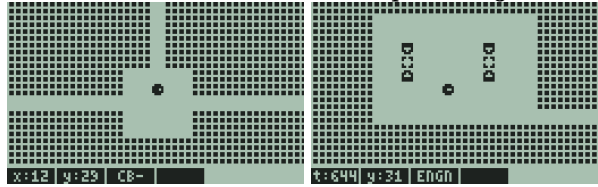
6.5 PB Obstáculo.

El camino está obstaculizado por un PB unidireccional. En el siguiente ejemplo la única forma de pasar es empujando el bloque verticalmente hacia abajo.



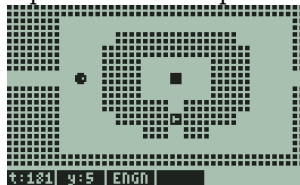
6.6 Dilemas.

Al jugador se le presentan varias opciones de las cuales se puede elegir solo una. En el primer ejemplo se llega a una habitación con dos puertas ¿Cuál elegir? En el segundo ejemplo nos encontramos con dos Telepuertos ¿Por cuál hay que ir?



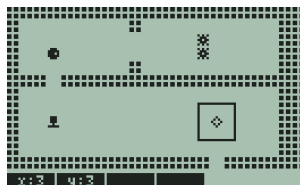
6.7 Empezar por el Final.

En este caso la salida es visible desde el principio del juego, pero no podemos acceder a ella. Puede ocurrir por ejemplo que la salida esté bloqueada por un bloque bajo llave, por lo que el problema de la partida se reduce a encontrar dicha llave:



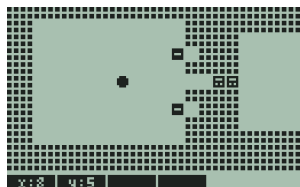
6.8 Usar interruptores Fx.

Las animaciones e interruptores tipo OB, PB y CE pueden utilizar y modificar unas variables del juego llamadas interruptores Fx. En el ejemplo siguiente el interruptor de la izquierda modifica el Fx de la animación de la derecha con lo cual se activa la secuencia de la misma y a la vez desactiva un PB que impide salir.

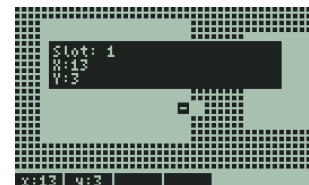
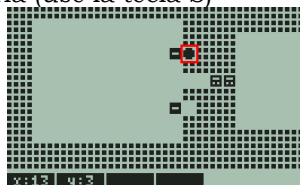


6.9 Usar Multiverificador

Se presenta un camino con puertas cerradas. Para abrirlas el jugador debe mover hacia la derecha dos bloques que se encuentran a los lados de la entrada.



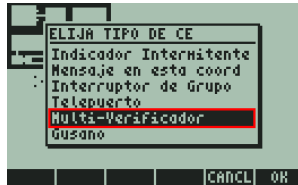
Colóquese en la coordenada donde debe estar el primer bloque y guárdela en el Slot 1 de memoria (use la tecla S)



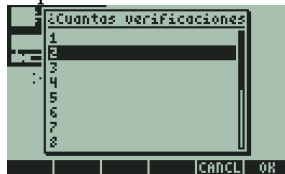
Colóquese en la coordenada donde debe estar el segundo bloque y guárdela en el Slot 2 de memoria (use la tecla S)



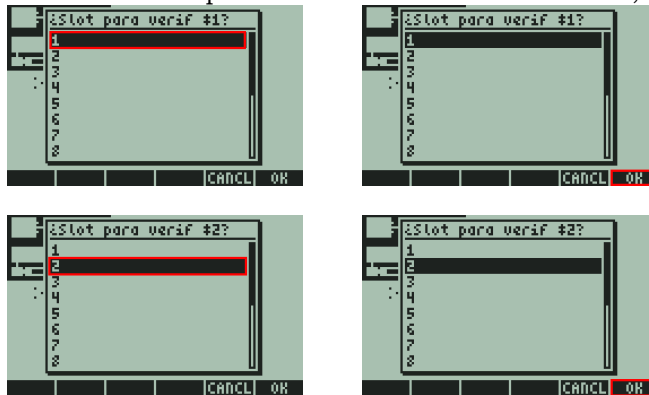
Presione la tecla E para entrar al menú de Eventos Complementarios y elija la opción Multi-Verificados.



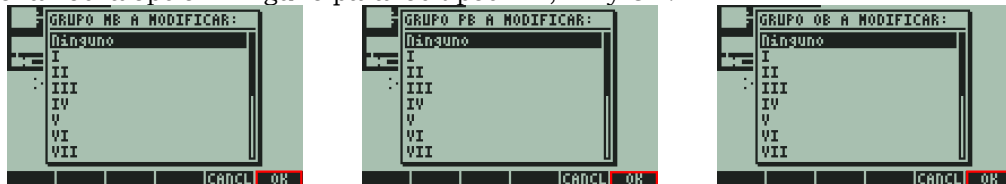
Aquí indique el número de verificaciones, que en este caso serán 2.



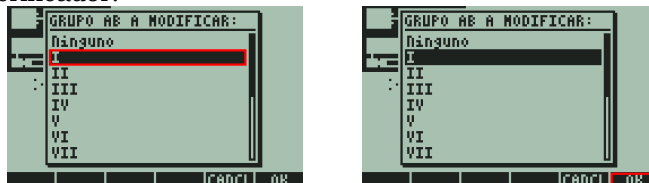
Indique los Slot en los que se encuentran las coordenadas, que en este caso son el 1 y el 2:



Ahora indique a cuales grupos pertenecen los objetos que desea desactivar. En este caso seleccionamos la opción Ninguno para los tipos MB, PB y OB:



Y seleccionamos el grupo correspondiente para los AB que se desea asignar al Multiverificador:



Si no sabe como asignar los AB a un grupo vea el tema **Trabajando con Grupos** en la sección 3, en esta parte del manual.

7. Creando Paquetes de Aventuras (AxPack).

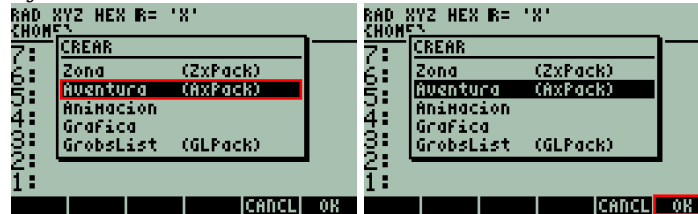
Si tenemos varias Zonas de juego y queremos ponerlas en un solo paquete, debemos crear un AxPack con ellas. Para esto las Zonas deben estar instaladas.

Para crear un AxPack se siguen los siguientes pasos:

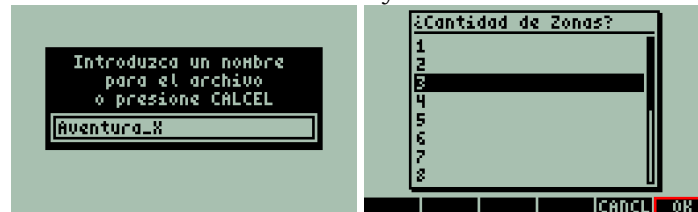
Activa BUILDER



Elije Crear Aventura:



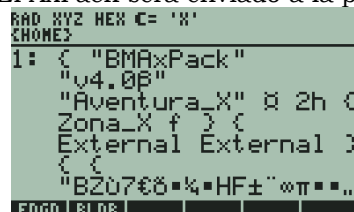
Introduce Nombre de Aventura y Cantidad de Zonas:

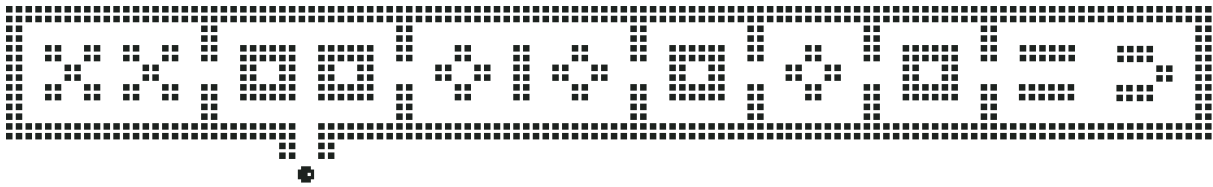


Selecciona las Zonas a Agregar:



El AxPack será enviado a la pila:



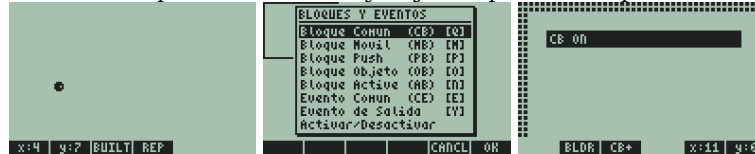


PARTE II

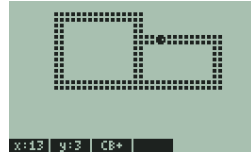


8. Creando Bloques Comunes.

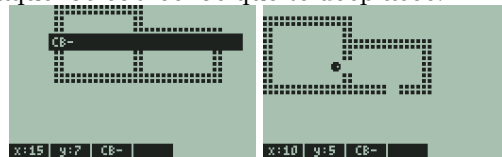
Presiona la tecla B para abrir menú y elije la opción “Bloques Comunes”



Ahora usa las teclas de dirección (redondas) para crear muros:



Si presionas la tecla [-] cambiaras a **modo de destrucción** de muros (CB-) y se borrarán todos aquellos sobre los que te desplaces:



Si presionas la tecla [+] volverás a **modo de construcción** (CB+).



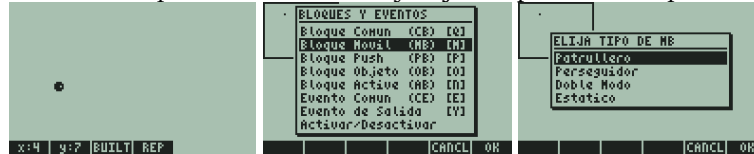
Para salir del creador de bloques comunes solo tienes que volver a elegirlo en el menú H, o presionar la tecla [C]



Los bloques comunes se usan generalmente para delimitar áreas del mapa, estos no pueden ser atravesados por lo que es necesario dejar puertas o algún otro medio para cruzar.

9. Creando Bloques Móviles.

Presiona la tecla B para abrir el menú y elije la opción correspondiente



Veremos que hay cuatro tipos de MB:

Patrulleros: Enemigos que patrullan una zona.

Perseguidores: Te persiguen si te acercas.

Doble Modo: Patrullan una zona y si te acercas te persiguen.

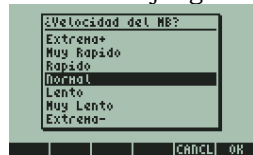
Estáticos: Te atacan si te acercas.

Para los Patrulleros y Doble Modo indica la trayectoria de su movimiento usando las teclas de dirección (teclas redondas), por ejemplo: tres saltos a la izquierda y luego tres a la derecha:

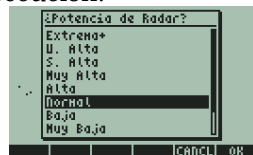


Presiona ENTER para indicar que has terminado de introducir la ruta.

Ahora indica la velocidad del MB. Esto afecta tanto su desplazamiento como la rapidez con que ataca. Tenga en cuenta que a mayor velocidad hay mayor consumo de CPU y si son demasiados MB el juego se vuelve lento.



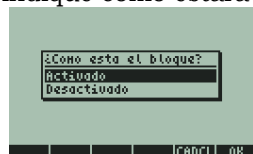
En el caso del Perseguidor y el Doble Modo se pedirá indicar la Potencia de Radar que no es más que la máxima distancia a la que pueden detectar la presencia de Eli para iniciar la persecución:



A continuación indique si esta armado y el alcance de su arma:



Luego indique como estará el MB al inicio de la partida:



Si quieres que el bloque se muestre de inmediato elije Activado.



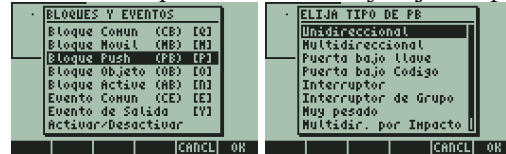
Nota: Otra opción es dejarlo en memoria para hacerlo visible después con un interruptor. En este caso elije Desactivado.

El MB esta debajo de Eli y para verlo solo tienes que retirarte de esa coordenada. El MB permanecerá inmóvil hasta que se salga del BUILDER.



10. Creando Bloques Push.

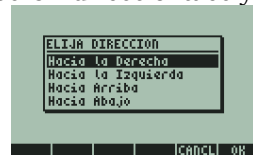
Presiona la tecla B para abrir menú y elije la opción correspondiente



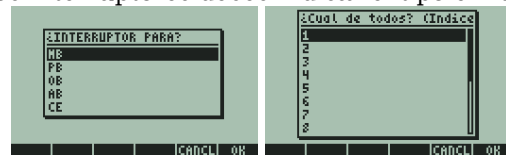
Hay varios tipos de PB:

- Unidireccional: Solo puede ser empujado en una dirección.
- Multidireccional: Puede ser empujado en cualquier dirección.
- Puerta bajo llave: Necesitas una llave para abrirla.
- Puerta bajo código: Necesita un código para abrirla.
- Interruptor: Al empujarlo activas/desactivas otro bloque o evento.
- Interruptor de grupo: Al empujarlo activas/desactivas grupos de bloques o eventos.
- Muy pesado: Necesitas ayuda para moverlo.
- Multidir por Impacto: Deben ser chocados por Eli luego de recorrer cierta distancia.
- Int. Grupo por Impacto: Interruptor y Multidir por impacto.

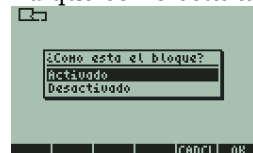
Para los Unidireccionales y Muy pesados indicar la dirección en que se moverán:



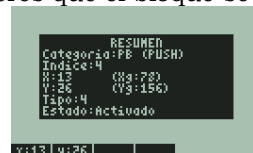
Para los interruptores debes indicar el tipo e índice del componente asignado:



Luego indique cómo estará el PB al inicio de la partida:



Si quieres que el bloque se muestre de inmediato elije Activado.



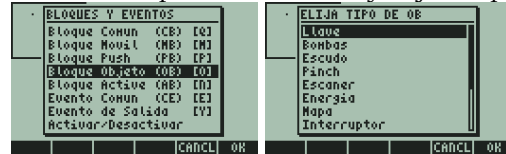
Nota: Otra opción es dejarlo en memoria para hacerlo visible después mediante un interruptor. En este caso elije Desactivado.

El PB esta debajo de Eli y para verlo solo tienes que retirarte de esa coordenada. No podrás mover el PB hasta que salgas del BUILDER.



11. Creando Bloques Objetos.

Presiona la tecla B para abrir menú y elije la opción correspondiente



Veras que hay diversos tipos de OB:

Llaves: Sirven para abrir PB de tipo Puertas bajo llave.

Bombas: Sirven para romper muros.

Escudo: Arma de Eli que evita que pierda energia al pasar por zonas de reducción.

Pinch: Arma de Eli que desactiva los PB.

Escaner: Arma de Eli para localizar Objetos ocultos (OBs).

Energia: Incrementan el nivel de energia de Eli.

Mapa: Permite ver los mapas al presionar X, Y o Z.

Interruptor: Para activar/desactivar bloques y eventos.

Interruptor de Grupo: Para activar/desactivar grupos de bloques y eventos.

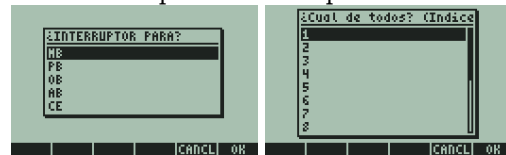
Int Codif. Grupo: Interruptor que necesita un código para activar/desactivar grupos.

Int. Tempor. De Grupo: Activa/desactiva grupos durante un tiempo determinado.

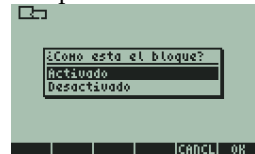
Informativos: Muestran un mensaje al jugadores.

Cristal: Suman 1 al contador de Metas.

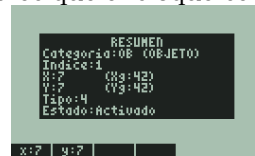
Si eliges un Interruptor tendrás que indicar el Tipo e índice del componente asignado:



Luego indique como estará el OB al inicio de la partida:



Si quieres que el bloque se muestre de inmediato elije Activado.



Nota: Otra opción es dejarlo en memoria para hacerlo visible después mediante un interruptor. En este caso elije Desactivado.

El OB esta debajo de Eli y para verlo solo tienes que retirarte de esa coordenada. No podrás recoger el OB hasta que salgas del BUILDER.

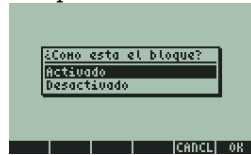


12. Creando Bloques Active.

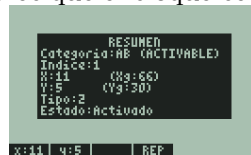
Presiona la tecla B para abrir menú y elije la opción correspondiente:



Luego indique como estará el AB al inicio de la partida



Si quieres que el bloque se muestre de inmediato elije Activado.



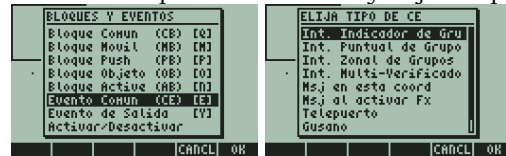
Otra opción es dejarlo en memoria para hacerlo visible después mediante un interruptor. En este caso elije Desactivado.



Nota: Luego de crear un MB, PB, OB o AB, puedes ver información del mismo colocándote sobre él y presionando la tecla K. Esto desplegará un resumen de datos básicos del componente.

13. Creando Eventos Complementarios.

Presiona la tecla B para abrir menú y elije la opción correspondiente:



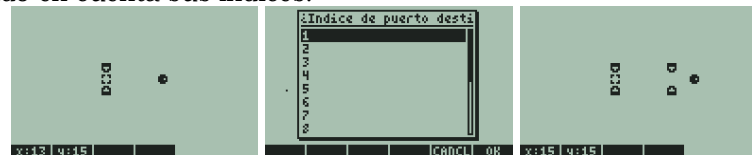
Hay varios tipos de CE:

- **Int. Indicadores de grupo:** Interruptor que se activa al colocar un bloque (PB) sobre él.
- **Int. Zonal de Grupos:** interruptor que se activa cuando Eli entra a cierta región del mapa. Muy útil para gestionar consumo de la CPU.
- **Muli-Verificador:** Verifica varios puntos del mapa y si se ha colocado PBs en cada uno de ellos se activa/desactivar grupos de bloques y eventos.
- **Mensaje es esta coordenada:** Muestra masaje en pantalla cuando Eli se coloca en esa coordenada.
- **Mensaje al activar Fx:** Presenta un mensaje de texto cuando se modificado un Fx determinado.
- **Telepuertos:** Componentes que permiten a Eli saltar grandes distancias en el mapa.
- **Gusano:** Poderoso enemigo que persigue y ataca a Eli cuando se encuentra a cierta distancia

Para el CE de tipo Mensaje en esta coordenada debes indicar cuantas líneas de texto tendrá dicho mensaje y luego introducirlo línea por línea. A continuación indica si será visible solo una vez o cada vez que Eli se coloque el las coordenadas y finalmente si se tomara en cuenta la coordenada Y, la X o ambas:



Los Telepuertos funcionan en pares, por tanto debes colocar dos de ellos y enlazarlos tomando en cuenta sus índices:



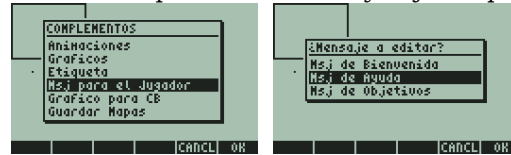
El Evento Multiverificador, permite verificar el estado de varios puntos del mapa, y si están activados entonces activar/ desactivar Grupos de componentes.

Lo primero es guardar las coordenadas a ser verificadas. Para esto nos colocamos en dichas coordenadas, presionamos la tecla **s** y la guardamos en las memorias. Luego al crear el multiverificados le indicamos cuales memorias debe verificar.

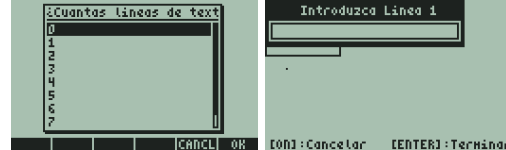
14. Agregando Mensajes de Ayuda.

Son instrucciones o sugerencias que el creador del juego proporciona al jugador. El jugador podrá ver dicho mensaje cada vez que presiona la tecla H.

Presione la tecla A para abrir menú y elije la opción correspondiente:



Se debes indicar cuantas líneas de texto tendrá el mensaje y luego introducirlo línea por línea:

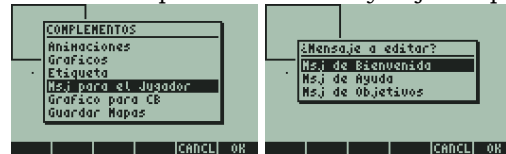


Para desactivar el Mensaje de ayuda elije 0 como número de líneas.

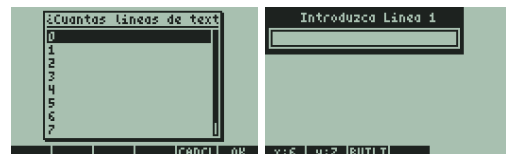
15. Agregando Mensaje de Bienvenida.

Es un texto mostrado al jugador al inicio de la partida y que sirve como presentación o introducción a la misma.

Presione la tecla H para abrir Menú y elije la opción correspondiente:



Se debes indicar cuantas líneas de texto tendrá el mensaje y luego introducirlo línea por línea:

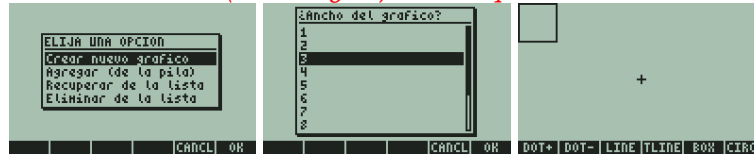


Para desactivar el Mensaje de Bienvenida elije 0 como número de líneas.

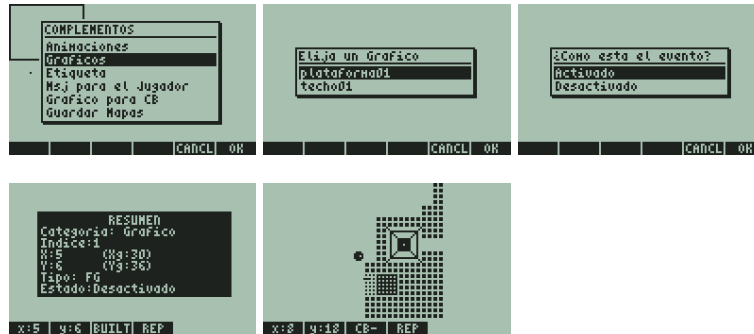
16. Agregando gráficos.

Para personalizar y mejorar la apariencia de tu juego puedes agregar gráficos creados por ti mismo. Para crearlos utiliza la opción **Manejar Gráficos** del menú **Built**. Los gráficos creados podrán ser utilizados posteriormente todas las veces que quieras y hasta compartidos con otros creadores de juegos.

Dibuja dentro del cuadro (o rectángulo) de la esquina:



Para insertar el gráfico en tu juego, presiona la tecla A para abrir menú y elije la opción **Gráficos**:

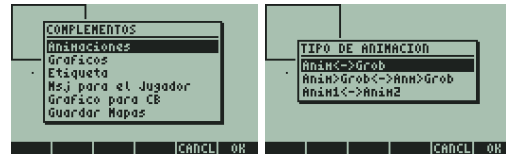


17. Agregando Animaciones.

Las animaciones o secuencias de gráficos pueden ser creadas con la opción **Manejar Animaciones** del menú **Built**.



Debe dibujar dentro del recuadro de la esquina izquierda y presionar la tecla ON al terminar cada diapositiva de la animación. Luego de crearlas puedes insertarla en un juego presionando la tecla A y seleccionando la opción correspondiente.



Cada animación se asocia a uno de los interruptores internos de Blocks Master llamados Fx de control. Durante el juego las animaciones se activan, desactivan o modifican al cambiar el estado de su Fx de control, lo cual se hace con un interruptor OB, CE o PB.

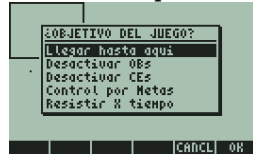
Tipos:

- **Anm<->Grob:** Cambia entre una secuencia y un gráfico al modificar el estado de su Fx de control. Útil para simular apagado/encendido de maquinas.
- **Anim>Grob<->AnimGrob:** Al modificar su Fx de control se ejecuta la secuencia y deja su último gráfico luego de ejecutarla. Útil para simular puertas que se abren y cierran con un interruptor, en cuyo caso debe seleccionarse la opción invertir secuencia y asignar puntos del mapa que se bloquean/desbloquean.
- **Anim1<->Anm2:** Cambia entre dos secuencias al modificar su Fx de control.

18. Estableciendo Eventos de Salida.

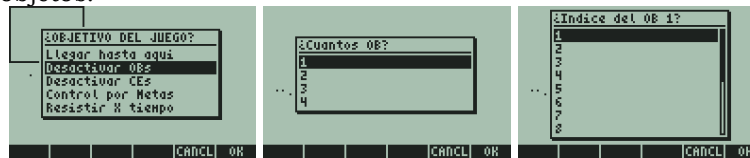
El Evento de salida es un caso especial de CE que indica la forma de ganar el juego.

Presiona la tecla Y para abrir menú y elije la opción correspondiente:



El jugador puede ganar el juego de muchas formas, una de ellas es si logra llegar hasta determinado punto del Mapa (caso 1: Llegar hasta aquí). Este es uno de los métodos más comunes. Si se elige este método, el BUILDER colocará un indicador intermitente en el punto de salida.

Una manera más es si el jugador logra recoger cierta cantidad de objetos como llaves, mapas, bombas, etc. En este caso elijase Desactivar OB. Luego indica la cantidad e índices de los objetos.



El método anterior es aplicable también a Eventos y otros tipos de bloques.

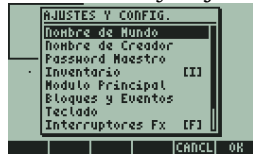
El sistema siguiente es del de **Control por Metas** este utiliza un contador llamado Goalc, el cual está en cero al inicio del juego y se va incrementando a medida que se logran ciertos objetivos. La cantidad de metas para ganar el juego se llama Goaln y es fijada por el creador del juego.

Los OB de tipo Cristal sirven para incrementar el contador, por lo que se puede crear un juego cuyo objetivo es encontrar una cantidad determinada de cristales que están dispersados en el mapa antes de que se termine la energía.

El ultimo método es **Resistir X tiempo**, para ganar el juego, el jugador debe resistir determinada cantidad de tiempo sin dejarse vencer.

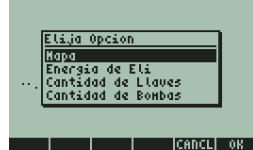
19. Configuración.

Presiona la tecla C y elije la opción Configuración:



Elija la opción Password para proteger sus juegos de ser editados por otras personas.

Elije la opción **Inventario** para establecer la cantidad de llaves y bombas que tendrá el jugador al inicio de la partida.



Elije la opción **Módulo Principal** para modificar el modo de trabajo del Engine o el retardo del primer movimiento:

Modo de trabajo: el modulo principal de Blocks Master tiene dos modos de operación:

- **Modo fluido (>>>):** Es el modo por defecto. Cuando se opera en este modo el Engine se mantiene continuamente activo y todos los MB y CE, así como el reloj se mantienen continuamente trabajando.
- **Modo Steps (000):** En este modo el Engine esperará a que el jugador presione una tecla para ejecutar un ciclo. Esto puede ser conveniente en algunos casos cuando no se agregan componentes dinámicos como los MB y CE. Este modo permite ahorro de baterías.

RetardoFM: Para mayor comodidad del jugador, el Engine realiza un pequeño retardo cada vez que se presiona una tecla de dirección. Esto permite un mayor control sobre Eli. La cantidad de tiempo que tarda el Engine en responder al cambiar de dirección se llama *RetardoFM* (First Move).

Elije la opción **Bloques y Eventos** si quieres activar o desactivar algún componente de tu juego. Obsérvese que al desactivar un componente este no es eliminado de la memoria, así que puede asignarse un interruptor para reactivarlo.

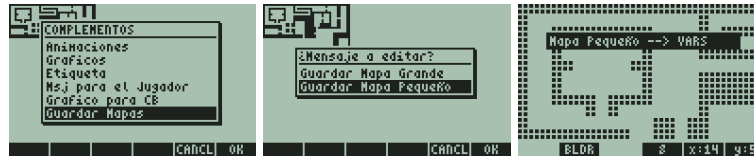
Los **Interruptores Fx** son variables tipo interruptor disponibles para ser usados por el creador del juego. Son utilizables por componentes como las Animaciones y otros CE.

El **Contador Goalc** del viejo BUILDER será implementado en próximas versiones para nuevos métodos de ganar el juego.

Elije la opción **Teclado** para modificar la configuración que viene por defecto para el juego.

20. Reutilizando los Mapas.

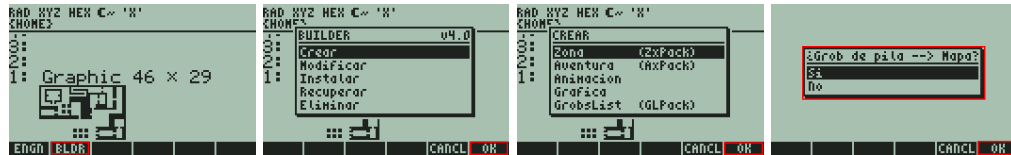
Puedes guardar una copia del mapa del juego que estas creando presionando la tecla A y seleccionando la opción correspondiente:



El mapa será enviado a VAR con el nombre MapP



Si tienes un mapa ya creado y quieres usarlo para un nuevo juego solo debes colocarlo en la pila antes de iniciar el Builder.



La copia del mapa grande sirve para utilizarlo como plantilla al diseñar gráficos de fondo, ya que te proporciona las dimensiones exactas

21. Creando tus propios gráficos.

Puedes crear tus propios gráficos para componentes con la opción GrobsList del menú CREAR:

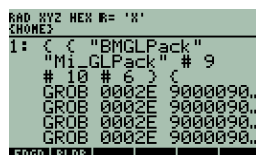


Los cuadros mostrados son los márgenes de cada gráfico y no formarán parte de ellos, ya que solo se tomará lo que se dibuje dentro de cada cuadro.

Al finalizar todos los dibujos presiona la tecla ON e introduce un nombre para tu paquete (escribes y presionas ENTER):



El GLPack será enviado a la pila:



Para instalarlo debes hacer dos cosas:

1ro. Comprimir el archivo con BZ2:



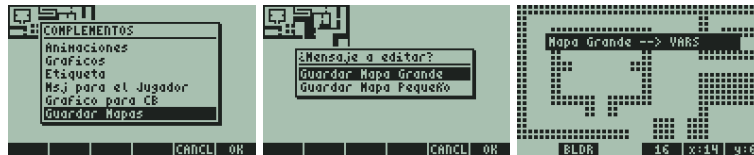
2do. Con el archivo en la pila, usa la opción correspondiente del menú BLDR:



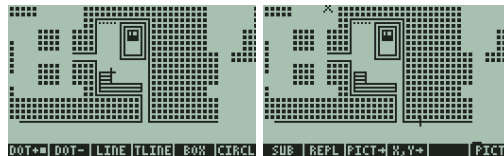
Al crear un juego utilizando un GLPack no estandar, este se adjuntará automáticamente al archivo de juego.

Nota: También hay una opción para modificar tus GLPack, requiere que esté en la pila descomprimido.

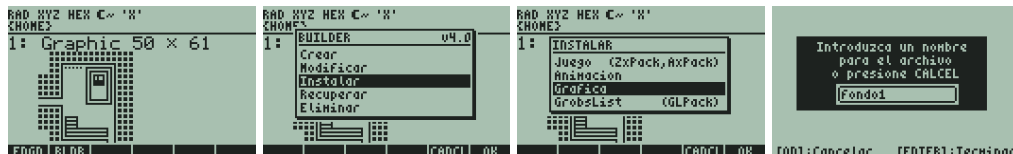
La copia del mapa grande sirve como plantilla al diseñar gráficos de fondo, ya que te proporciona las dimensiones exactas.



El gráfico será enviado a VAR con el nombre MapG. Puedes cargar este gráfico en el editor de la HP, modificar y recortar secciones para utilizarlas como gráficos de fondo para tu juego.



Recuerda que los gráficos se cargan con la opción Instalar Gráficos del menú del BLDR:



Desde el Builder puedes agregar el gráfico a tu Zona presionando la tecla A y seleccionando la opción correspondiente:





El gráfico será colocado en la coordenada en que se encuentre Eli.

Recuerda tomar en cuenta el pixel de espacio entre bloques al crear tus gráficos de fondo.

Tabla 18.1 Configuración por Defecto para el Teclado del jugador

La configuración del teclado puede ser modificada, pero un teclado estándar es:

TECLA	FUNCIÓN
	Moverse
H	Menú de ayuda
K	Recoger objetos
I	Ver el inventario
B	Usar Bomba (Arma)
C	Usar Pinch (Arma)
D	Usar Escáner (Arma)
V <i>(debes dejar la tecla presionada)</i>	Mapa CB
W <i>(debes dejar la tecla presionada)</i>	Mapa MB, PB y AB
X <i>(debes dejar la tecla presionada)</i>	Mapa OB
N	Ver msj de ayuda
O	Ver msj de objetivos
[.]	Activar/desactivar reloj
0	Activar/desactivar T&M
SPC	Activar/desactivar animación de Eli
ENTER	Activar/desactivar coordenadas
+ y -	Modificar velocidad de módulo principal
z y *	Modificar retardo de primer movimiento
U	Ver algunas variables del juego
R	Iniciar/Terminar grabación de Replay
	Salir/Salvar el juego

Nota: El sistema T&M permite ver la tasa de consumo de memoria de Blocks Master y velocidad de su módulo principal (M1).