

Creación de un mapa para Lagunex

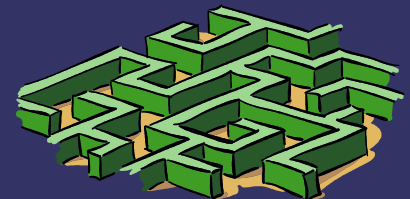


IES Vega de Mijas

1º Desarrollo de Aplicaciones Informáticas

Agustín Rodríguez González de Aguilar

Ramón Rodrigo Luque Luque

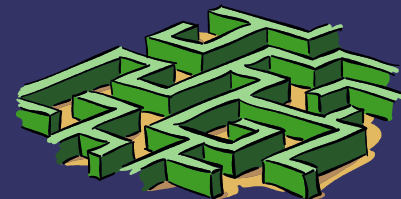


Mappy, una herramienta opensource

Para crear los niveles en Lagunex, nos vamos a servir de una herramienta open source que podremos descargar desde el siguiente enlace:

<http://www.tilemap.co.uk/zipfiles/mapwin1422.zip>

Este programa facilitará la creación de los mapas en gran medida.



Configurando Mappy

Una vez extraído mappy en algún directorio de nuestro disco duro, vamos a modificar el fichero llamado MAPWIN.INI.

Modificaremos una de las últimas líneas, en la que por defecto pondrá:

```
maptype="LW4H4A4-1"
```

Y lo modificaremos con :

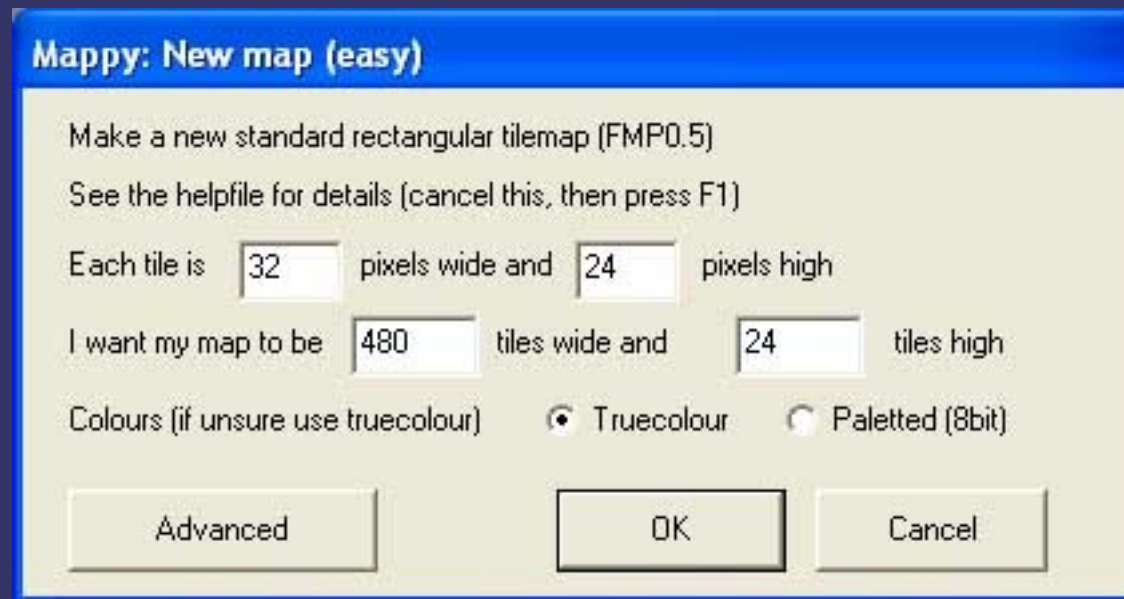
```
maptype="LA1-1"
```

Una vez hecho esto, procederemos a crear nuestro nuevo mapa

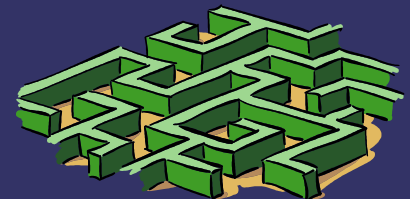


Creando nuestro mapa

Ejecutamos mappy y accedemos a File->New Map



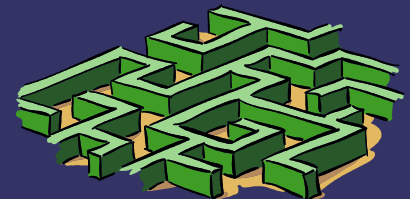
Esta configuración será obligatoria para que el mapa funcione correctamente



Importando las texturas

Tras crear nuestro nuevo mapa, querremos poder poner “tiles” y enemigos en nuestro mapa.

Para ello accedemos a File->Import... y buscamos dentro la carpeta en la que tenemos instalado Lagoonex, la carpeta contenido y dentro una imagen llamada imagenes_nivel.bmp



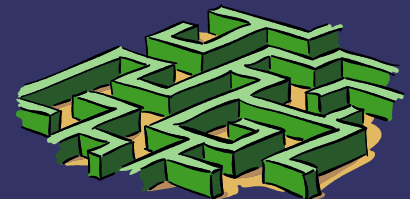
Elementos básicos

Para crear un mapa, necesitaremos colocar unos elementos básicos. El primero de ellos es el “spawn”, uno de los tiles verdes que indicará al juego donde va a comenzar el jugador.

Si colocamos varios de estos a lo largo del mapa, si el jugador muere, reaparecerá junto al último spawn encontrado. Es recomendable colocar el spawn donde no haya enemigos cerca, y separado a 2 tiles del suelo.

Para colocar enemigos que se desplacen persiguiendo al jugador, usaremos el tile verde “Acoplado 1”.

Para colocar un enemigo que patrulla pondremos el tile verde “conserje 1”.



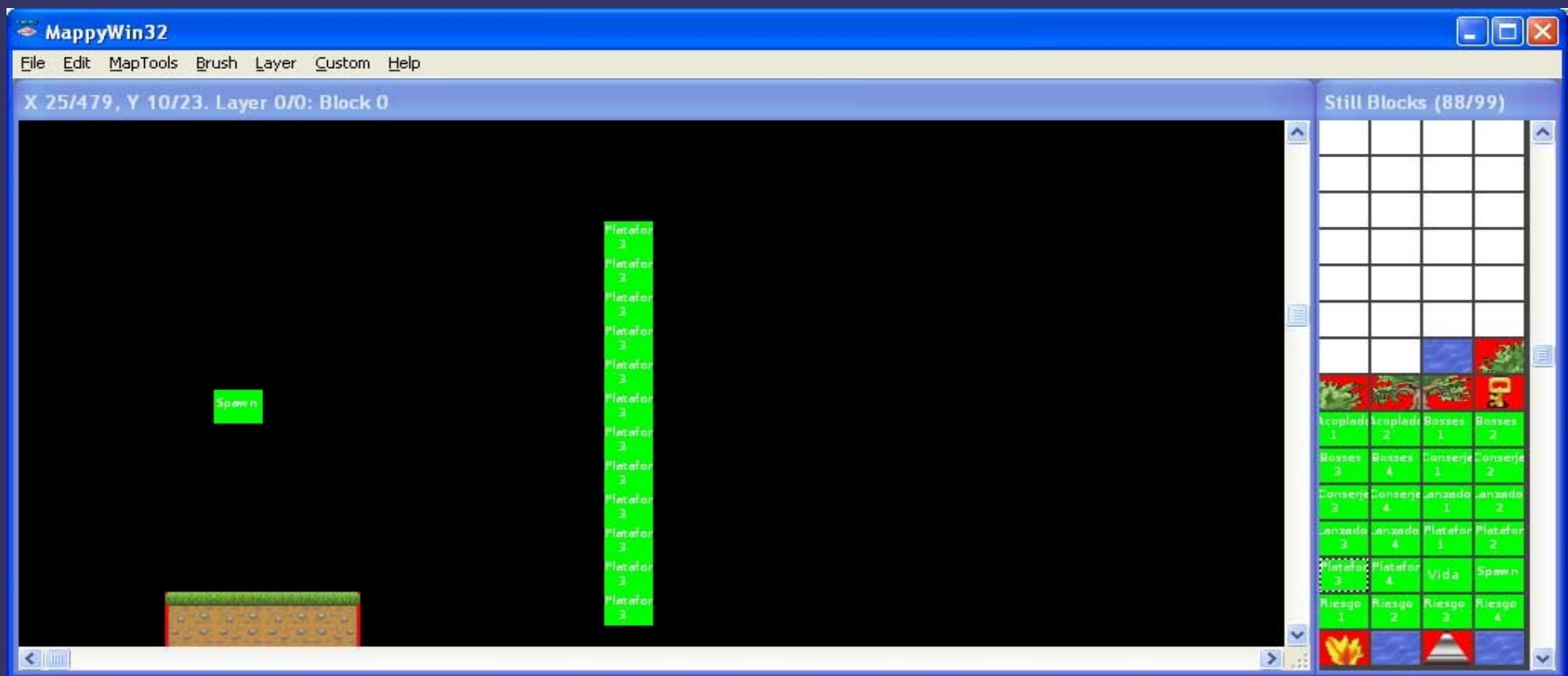
Elementos avanzados

Para crear Plataformas de desplazamiento Horizontal, usaremos el tile verde “plataforma 1”, definiendo el rango de inicio y el rango de fin como en la siguiente imagen:



Elementos avanzados

Para crear una plataforma horizontal a mayor velocidad, usaremos el tile “plataforma 2”. Para crear una plataforma de movimiento vertical, usaremos “plataforma 3” o “plataforma 4”:



Elementos avanzados

Para colocar vidas a lo largo del mapa colocamos un tile verde llamado “vida”, para la munición usaremos el icono de la llave (no se visualizará como tal).

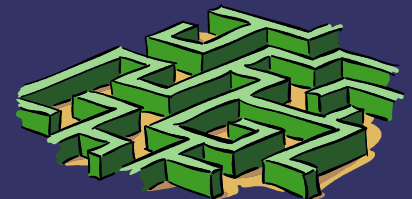
Para colocar un cactus, se usa el tile verde llamado “riesgo 1”.

El tile nº 32 (aspecto de hielo), tiene la propiedad de ser deslizante, el jugador se deslizará cuando lo recorra.



Elementos avanzados

Para que se finalice nuestro mapa, debemos eliminar a un boss. Para ello colocaremos al final de nuestro nivel un tile “boss 1” o “boss 2” o “boss 3” o “boss 4”.



Guardando nuestro mapa

Para guardar nuestro mapa y jugarlo en lagunex debemos ir a File->Save as...

Debemos guardar nuestro mapa en la carpeta

.“contenido” en windows que esta situada dentro de donde tengamos instalado Lagunex.

. “/usr/share/games/lagunex/contenido” en linux.

El nombre del mapa deberá tener una extensión “.MAP”, como por ejemplo:

prueba1.MAP

En el caso de que en algún momento queramos reabrir para modificar algún parámetro de nuestro mapa, deberemos guardar el mapa con extensión .FMP, que es el formato que mappy utiliza para cargar los mapas y poder modificarlos. Es recomendable siempre guardar el mapa en ambos formatos.

