

# EL SEMEN JUEGO

## Manual de usuario

### Premisa:

Es día de las elecciones y ya has votado al partido SEMEN, como debe ser. Pero al salir del colegio electoral... ¡Hay cientos de votantes de los otros partidos! Estos ignorantes van a hacer que otros partidos puedan ganar y no puedes soportarlo.

Por ello vuelves a casa, coges la escopeta, y sales a la calle a repartir democracia.

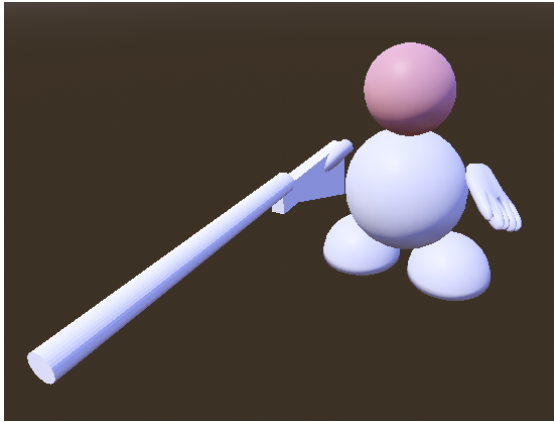
Pero hay un problema, ¡los votantes de otros partidos han pensado lo mismo y van a por ti!

Acaba con tantos votantes de los otros partidos como puedas, para mayor gloria del partido SEMEN.

Nota del autor: Llegar a 40 muertes es fácil. Pontelo como meta ;)

# Personajes:

Protagonista:



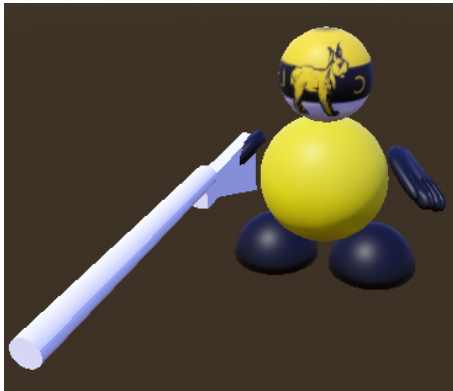
- Es guapo
- Es listo
- Vota al SEMEN
- Eres tu!

Votante del partido 1984



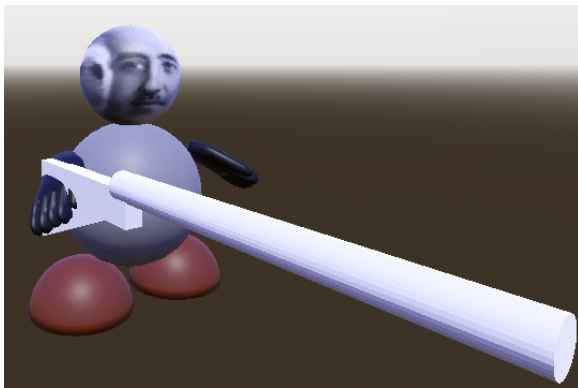
- La cara se le ha convertido en la de la peli de 1984
- Despota
- Seguro que tiene caspa

## Votante del partido Cultura Liberal



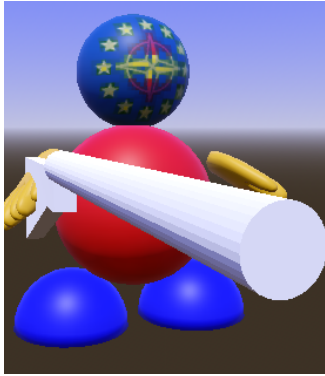
- Liberal
- Si un tipo tiene el dinero para pagar sexo con un menor, ¿quien es el estado para meterse y decir que eso es ilegal?
- No se, tampoco han hecho mucho en este evento para echarse en cara

## Votante del partido Franco



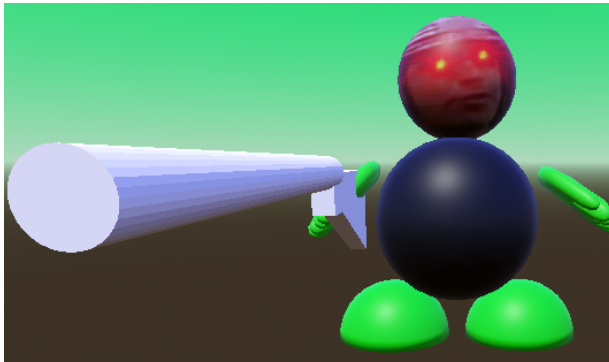
- Franco
- Facha
- Si le chupas, tiene el regusto avinagrado de las cosas caducadas

## Votante del partido Ñato



- Flipao
- Va de patriota nacional pero se la chupa a EEUU
- Por ahí va, amenazando con armas

## Votante del OBO



- No tiene capacidad de decision, así que le pide constantemente a un programa que coge frases aleatorias que decida por el
- cuñao
- No se ducha. Huele a farías y carajillo.

# Instalacion:

No es necesaria. El archivo zip contiene todo lo necesario. Extrae donde quieras y ejecuta el juego.

**¡Me vas a llenar el ordenador de virus! ¡Vas a robar mis cookies para logearte con mis cuentas y cambiarme las contraseñas!.**

No tengo tiempo para meter tanta mierda al juego, así que no: no hay ningún virus incorporado.

Puedes pasar un antivirus por los archivos. Y si sigues sin confiarte, el proyecto está subido a Github, puedes mirar el código fuente para comprobar que no hago nada raro. Y además si sigues las instrucciones de la sección de “como modificar el juego” puedes bajarte el proyecto, meterlo en el motor y jugar desde ahí.

# Como se juega:

## Controles:

- El ratón y las teclas “q” y “e” giran
- Las flechas y las teclas “wasd” te mueven
- Click en el boton del raton para disparar
- Espacio para saltar

## Objetivo

Intenta conseguir la puntuación más alta o estar más tiempo vivo. No he programado la parte en la que te muestra al final la puntuación o el tiempo. Así que tendrás que ponerte a grabarte en video con OBS y luego subirlo a youtube si quieres fardar.

# Modificar el juego

El juego es gratuito y de código abierto/ dominio público. No hace falta ni que me cites en los créditos ni nada. Puedes vender el juego que hagas modificando esto si te place. Yo al menos así lo haré porque este juego es la piedra fundacional de otro juego mas grande que voy a hacer partiendo de este.

Para ponerte a ello:

- Bajate el código de Github y extraelo en algún sitio.
- Bajate Godot 4.0
- Al elegir proyecto, busca donde has extraído el código.
- Ahí tienes todo el proyecto para modificar lo que sea.

## Modificar texturas:

- Vete a la carpeta de texturas y modifícalas a tu gusto. Yo he usado Gimp para hacerlas.
- Abre de nuevo Godot, se deberían importar y aplicar automáticamente.

## Añadir enemigos:

- Copia el archivo de Blender del jugador o de algún enemigo. El jugador no tiene texturas, los enemigos tienen texturas que puedes quitar.
- Modifícalo en Blender como quieras (modifica el mapeado UV, cambia las texturas, añade o modifica las animaciones...)
  - Las animaciones de muerto y herido no se usan actualmente
- En Godot crea un nuevo escenario
- Copia la estructura de cualquier otro enemigo y pégala en el escenario nuevo
- Mete lo que has hecho en Blender, ajusta el tamaño teniendo en cuenta el tamaño del enemigo del escenario, haz que mire en la misma dirección y todo eso.
- Elimina el nodo del enemigo original.
- Los enemigos son spawnados en el script de control del juego.

## Modificar el escenario

Abre el archivo de Blender del escenario y modifícalo. Al meterte de nuevo en Godot se debería actualizar.

## Añadir nuevos escenarios

Actualmente el juego solo permite un escenario, no hay selector de escenarios. O bien modificas la escena del juego y sustituyes el nivel actual por alguno nuevo que hagas tu, o bien lo duplicas, pones el nivel nuevo, y en el código del menú principal haces que al pulsar el botón de empezar partida se cargue este nuevo escenario.

## Modificar el disparo

Solo hay un objeto de disparo. Puedes modificar en Blender el modelo, en Godot puedes modificar el efecto que deja al morir (actualmente es un emisor de partículas que se activa al impactar con cualquier cosa). El script de disparo es el que se encarga de poner el sonido de disparo y el sonido al morir.

### Modificar al jugador:

Como cuando se modifica un enemigo, pero con un par de detalles porque su escenario es algo mas complicado al tener tambien la camara.

### Modificar la musica:

El loop de 6 segundos que se repite todo el juego ha sido hecho con LMMS y el proyecto esta incluido. Abrelo, pon el sonido que quieras, extraelo como ogg, y listo. O convierte la cancion que mas te gusta de mp3 a ogg y sustituye la que hay. Asi puedes ponerte musiquilla que te guste.

Yo que se, el proyecto es codigo abierto, puedes usarlo para hacer lo que quieras, vender el juego que hagas modificando este, etc. Solo ten cuidado que algunos sonidos los he robado de videos de youtube y modificado un poco para ocultarlos.

### No se que modificar. Que cosas chulas puedo añadir?

- Pues puedes añadir un selector de niveles para añadir mas niveles.
- Puedes modificar el arma para que dispare como una metralleta o que dispare varias balas a la vez.
- Puedes añadir power ups
- Puedes hacer que te muestre al final la puntuación y el tiempo y asi no esta todo el mundo teniendo que hacer videos para mostrarlo.
- En vez de hacer que el enemigo se spawnee cada X tiempo, haz un nivel mas grande y haz que aparezca ya ahi. Solo tienes que modificar el codigo del enemigo para que empiece a buscar al jugador cuando este esté cerca (en el codigo del enemigo hay ya una parte que mide la distancia al jugador para ver si empieza a disparar o si le persigue)

### Godot no me gusta quiero hacer el juego en Unity o Unreal

Tu lo que eres es un [redacted]. Pero puedes hacerlo porque el juego es de dominio publico. Copia los assets y adapta el codigo.

### Autor:

