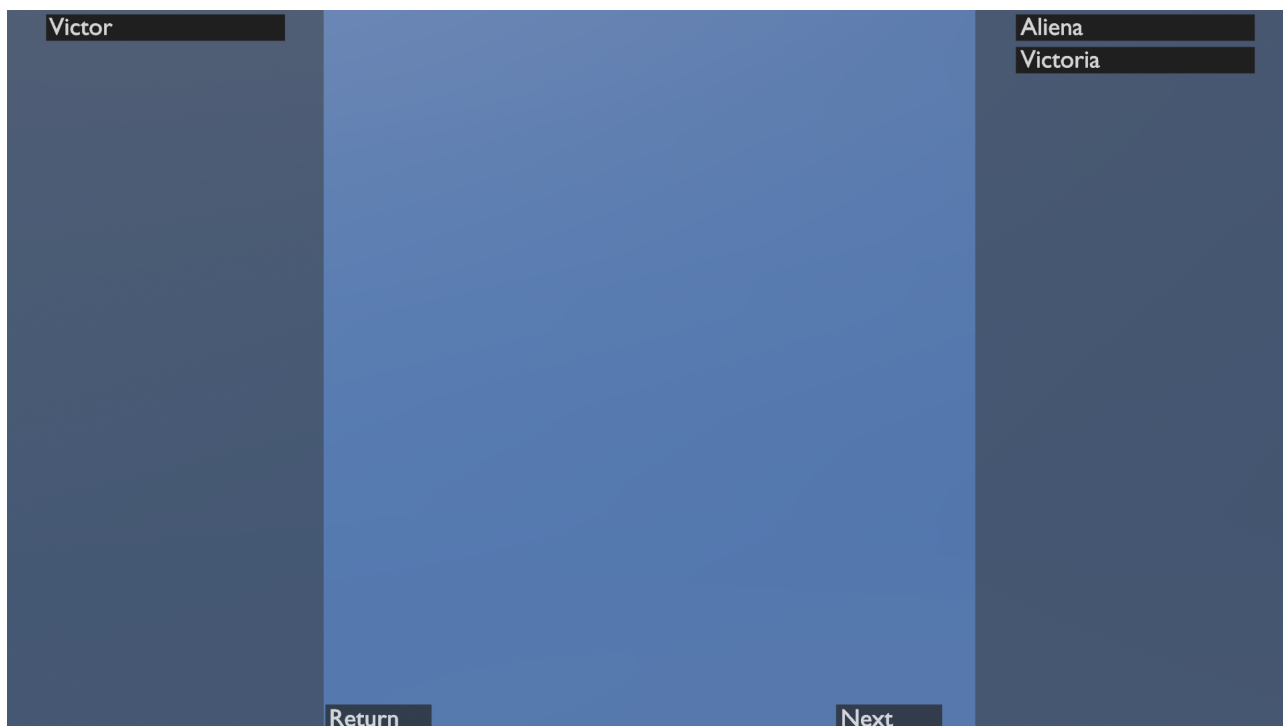


Land of desire – Manual de juego

Menu principal:

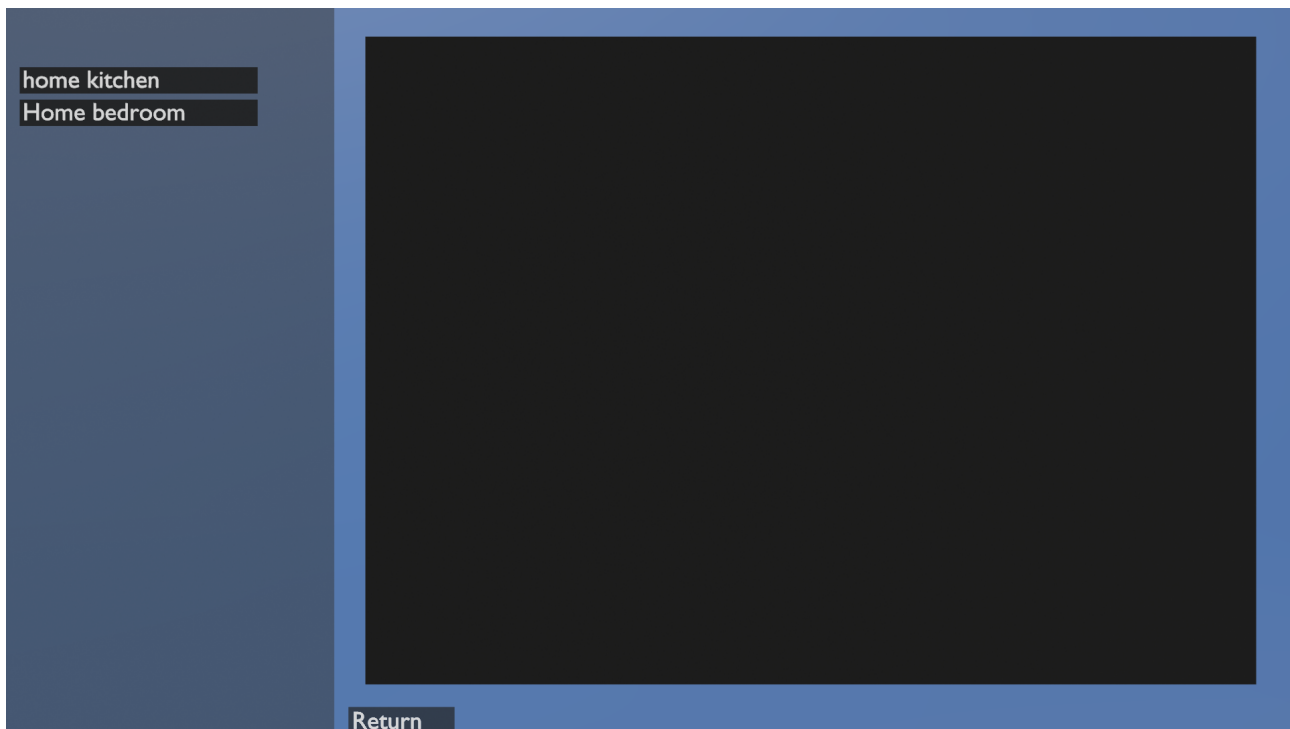
No hay mucho que poner aquí. Se puede acceder al menú de opciones donde se puede elegir el volumen de los sonidos, resolución y algunas opciones gráficas.

Menú de selección de personajes:



Aquí se listan los personajes ubicados en las carpetas 'Exported' dentro de 'Characters/Male' y 'Characters/Female' dentro de los archivos del juego. Estos personajes por ahora son archivos .json ubicados en las mencionadas carpetas, creador por el editor de personajes del juego, el cual es un programa aparte. Si bien los botones no son responsivos, están andando.

Menú de selección de escenas:



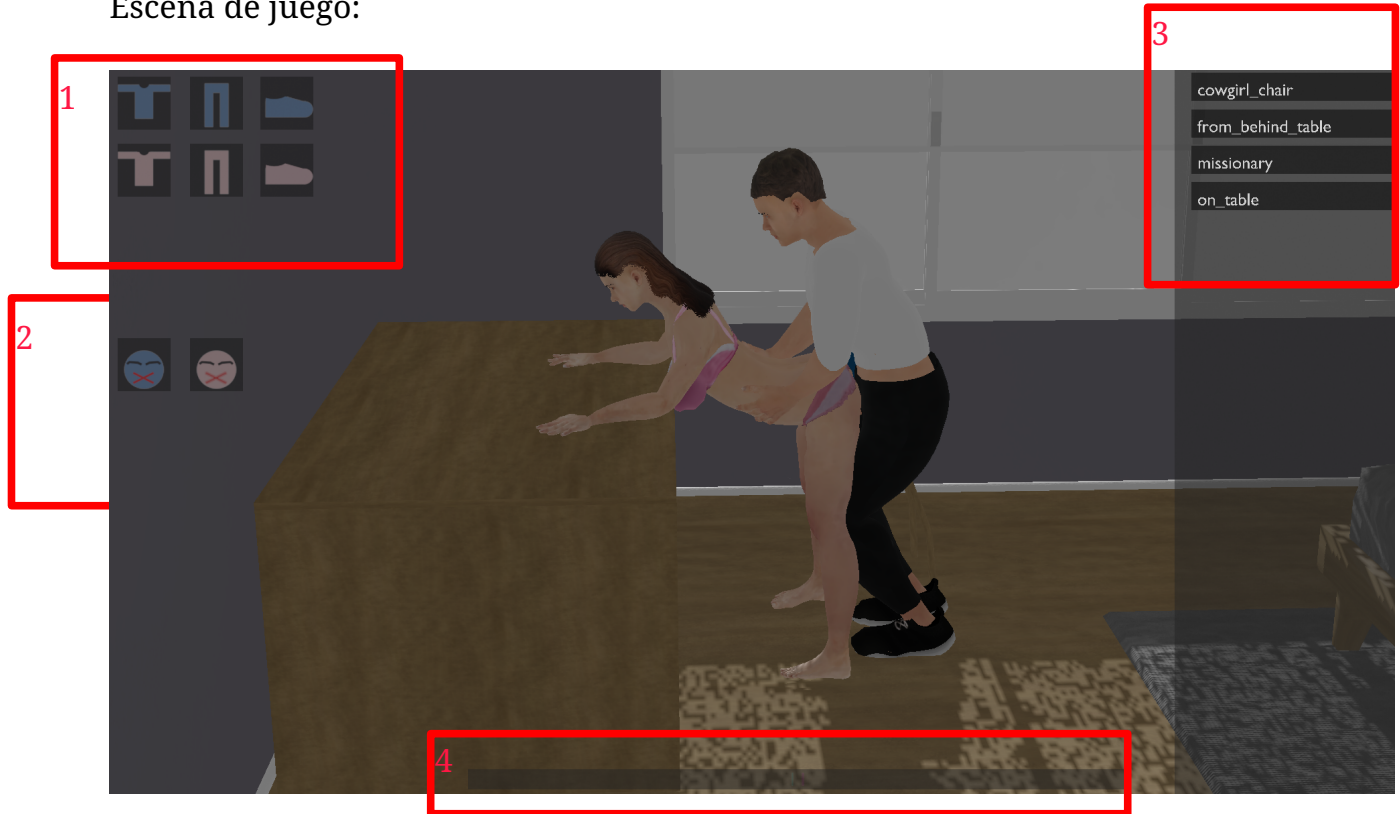
Aquí se listan las escenas en la carpeta 'Scenes' estas escenas son archivos .blend, si quieres crear tus propias escenas, deberás modelarla a mano y guardarla en la carpeta 'Scenes' en el formato de Blender/UPBGE (.blend) importante, al crear las escenas deberás importarles los marcadores que se encuentran en el archivo 'animations.blend' (solo los marcadores, no lo demás) y ubicar esos marcadores en las zonas donde quieres que se reproduzcan las animaciones que van ahí. O sea, el marcador 'bed/floor' ponlo encima de la cama o el piso, no dupliques ni copies ningún marcador, no puedes tener varias camas o pisos donde reproducir las animaciones, solo uno. Lo mismo con las mesas, ubica el marcador 'table' en la mesa (o lo más parecido que haya) de tu escena, no lo dupliques.

Tampoco modifiques el tamaño, forma, escala de los marcadores. Si puedes cambiar su ubicación y rotación.

Si en el editor de personajes no aparece el botón 'start game' abajo a la derecha, es porque te falta algo para elegir. Para poder activar ese botón tienes que escoger un personaje masculino, uno femenino y una escena.

Una vez que le des a arrancar el juego tardará un poco en cargarlo todo. No hay pantallas de carga en esta versión. Así que vas a ver como parece que todo se congela mientras el juego carga las cosas.

Escena de juego:



Al mostrar el HUD puedes escoger algunas de las opciones que se explican abajo. Ocular el HUD permite mover la cámara moviendo el mouse y usando WASD. En cualquier momento puedes girar la rueda del mouse para controlar la intensidad/velocidad de las animaciones.

1) Visibilidad de la ropa. Haciendo clic en estos botones ocultas/muestras las prendas.

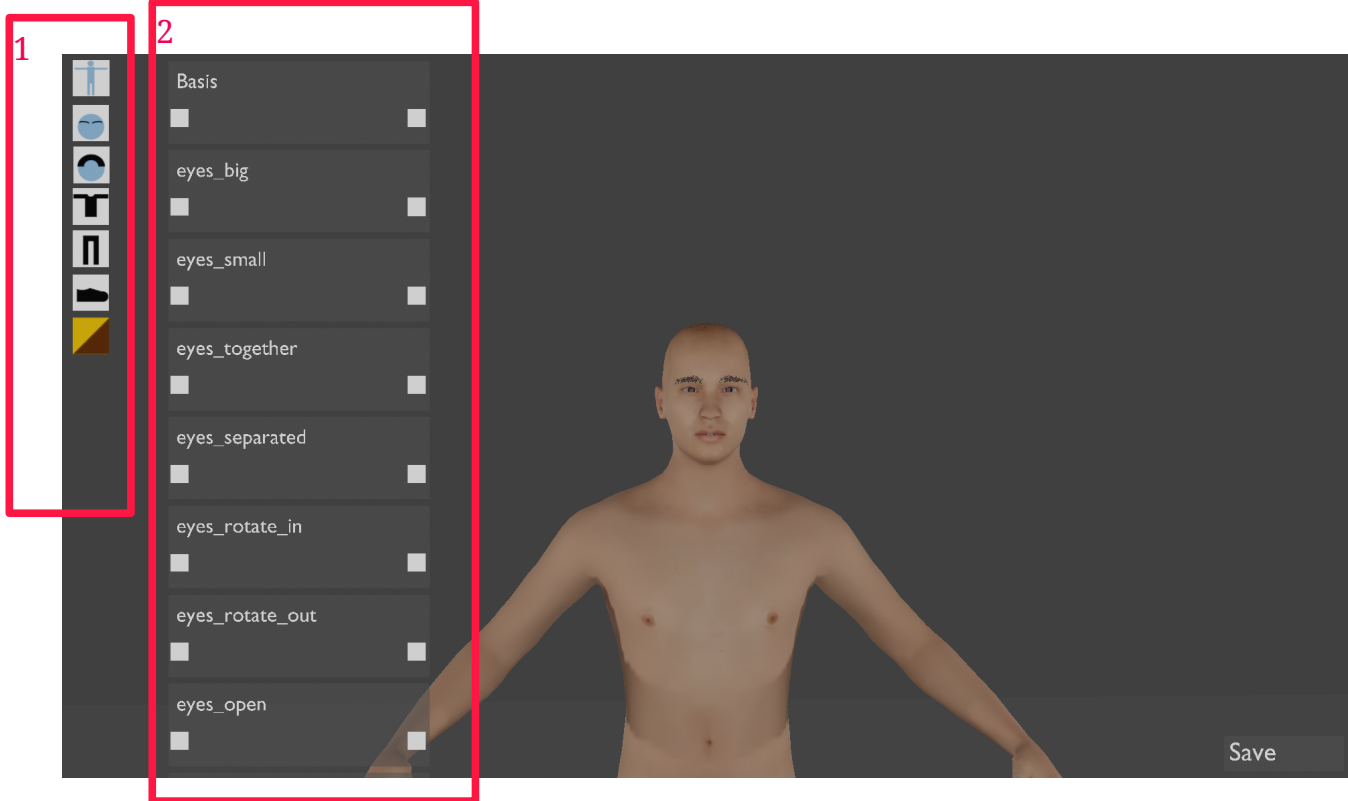
2) Con estos botones evitas que el hombre o la mujer respectivamente giman.

3) Aquí puedes elegir las animaciones/poses que quieres que hagan. Estas se crean en el archivo 'animations.blend' como NLA. Este archivo está dentro de la carpeta 'Characters'

4) A medida que los personajes 'hagan el amor' se irán llenando unas barras azul (para el hombre) y rosa (para la mujer) representando la excitación de cada uno. Cuando estas barras se llenen, ambos personajes tendrán un orgasmo y la excitación se reiniciará.

Puedes salir en cualquier momento pulsando 'Esc'. Cerrarás directamente el juego.

Crear un personaje:



1) En estos botones se puede elegir que parte del personaje se quiere trabajar.

1º) Forma del personaje, mas flaco, mas gordo, ojos cerca, lejos, ect. Haz clic en cada boton cuadrado blanco para aumentar o reducir la cantidad.

2º) Nada, olvidé quitarlo.

3º) Cabello, solo puedes hacer clic y cargar una cabellera.

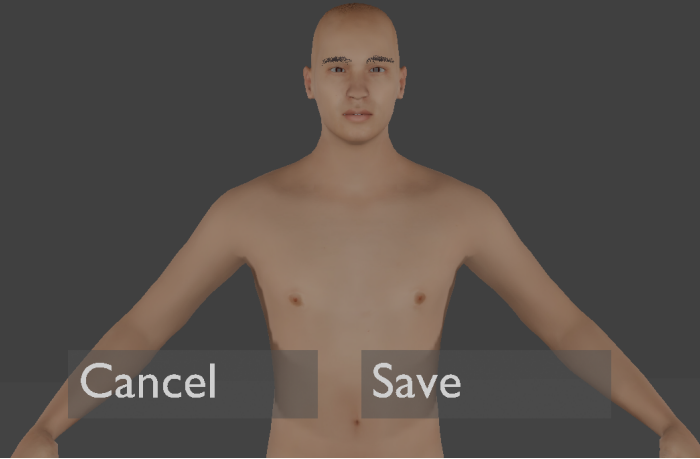
4º,5º, y 6º) Lo mismo con ropa del torso, piernas y calzado respectivamente.

7º) Color de piel, ojos y cejas.

Cuando termines de hacer el personaje haz clic en el botón 'Save' abajo a la derecha.

Save character

Name:



Cancel

Save

Aquí puedes escribir el nombre del personaje. Cuida no ponerle el nombre de otro personaje o lo sobrescribirá sin preguntar. Los personajes se guardan en las carpetas 'Exported' como archivos .json.

Para salir del editor pulsa 'Esc'.