

Introducción al Game Feel

El Game Feel es, como su propio nombre indica, cómo se siente un juego.

Voy a comenzar a controlar la cámara :

- Primero creo un sprite llamado “camara”.
- Le añado el comportamiento “Scroll To” o “Desplazar Hasta”, que lo que hace es que ese objeto siempre estará centrado en la cámara.
- Creo otro grupo en la hoja de eventos, en el que añadiré los eventos dedicados a controlar la cámara.
- Añado eventos que actualizan la posición de la cámara todo el rato, dependiendo del movimiento y la posición del jugador.
- Hago uso de la función lerp() en el movimiento de la cámara, para que la transición de la cámara sea más suave y más agradable a la vista.
- Establezco variables estáticas que hagan referencia a la distancia a la que la cámara está del jugador y a la velocidad a la que hace la transición la cámara.
- Para hacer la cámara invisible, simplemente desactivo su ajuste “Visible Inicialmente” y así no se mostrará en pantalla.