

# Aplicando Efectos del Juego

Al haber introducido una cámara con sus efectos en el vídeo anterior, ahora la puntuación no siempre está visible, por lo que si creo una capa y establezco el valor parallax de ésta a 0,0, siempre se verá en el mismo sitio la puntuación.

En mi caso al usar la versión gratuita, no puedo incluirla ya que sólo puedo poner 2 capas.

Voy a incorporar el efecto “shake”, por lo que en el evento de pulsar Intro para disparar añado en las acciones un temblor de la cámara. Ahora cada vez que el jugador dispare, la cámara vibrará aportando Game Feel al juego.

Para añadirle aleatoriedad, al especificar el ángulo que se desplazan las balas al moverse a la izquierda, en vez de especificar 180°, pongo  $170 + \text{random}(20)$  para añadir desviación aleatoria.

También hago lo mismo, añadiendo otro igual en la condición cuando se mueve hacia la derecha.

En el evento donde controlaba la destrucción de las balas fuera de la pantalla, cambio las condiciones a una que se llama “Está en pantalla” para destruirla cuando no esté. Pongo un bucle For Each para destruir sólo las balas que les toca.