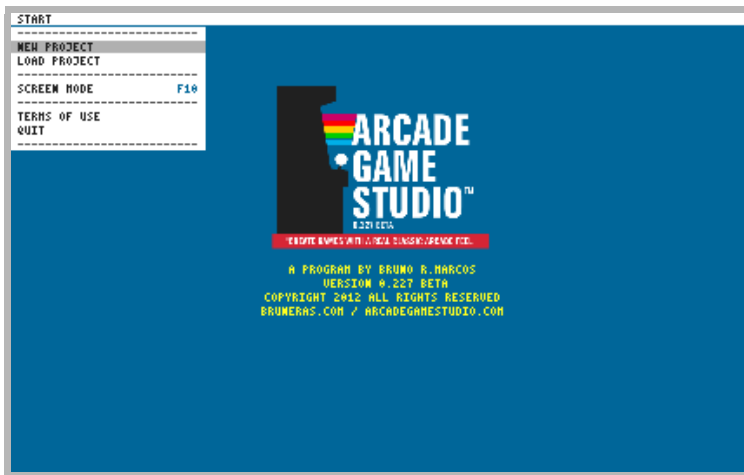


Desarrollador Independiente
de Videojuegos[Inicio](#) [Ayuda y Tutoriales](#) [Descargar](#) [Juegos](#) [Volver a principal](#)[english version](#)

Tecclas de control y atajos de teclado [Ayuda](#)

Aquí tienes una lista completa de las teclas de control del programa.

Pantalla Start

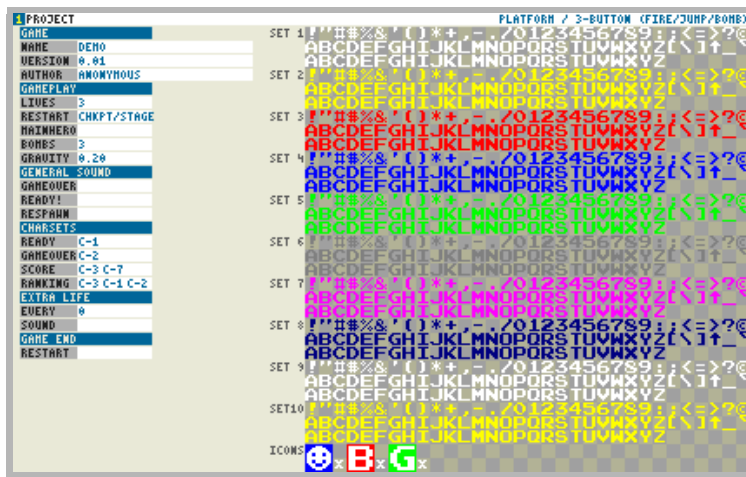


[F1]	Términos de uso
[F10]	Modo de pantalla (0-9)
[F11]	Pantalla completa / Ventana

Tecclas generales del programa

[F1]	Ayuda de la pantalla actual
[F5]	Guardado rápido
[F9]	Tomar y guardar captura de pantalla
[F11]	Pantalla completa / Ventana
[1]	Pantalla Project
[2]	Pantalla Stages
[3]	Pantalla Tiles
[4]	Pantalla Actors
[5]	Pantalla Spritesets
[6]	Pantalla Sounds
[ESC]	Cerrar / Cancelar

Pantalla Project [1]



[SPACE]

Probar juego

Probar juego [SPACE]

[CURSORS,D,S,A]

Controles del juego por defecto

[] (Entre ESC TAB)

Cambiar filtro CRT

[+,-] (Entre 0 RETROCESO)

Cambiar brillo CRT

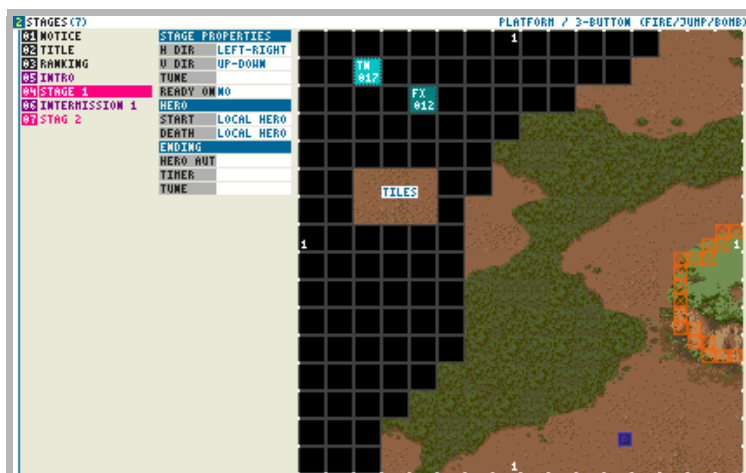
[F10]

Cambiar modo de pantalla (en pantalla de título)

[ESC]

Salir del modo juego

Pantalla Stages [2]



[R,F]

Cambiar Stage seleccionado

[R,F]+[SHIFT]

Mover Stage seleccionado

[CTRL]+[D]

Duplicar Stage seleccionado

[DEL]

Eliminar Stage seleccionado

[WASD]

Mover vista de la Stage

[WASD]+[SHIFT]

Mover vista de la Stage (rápido)

[Q,E]

Cambia capa de edición: Tiles» Actors» Walls/Events» Sounds» Text»

[Z,X]

Tiles

[](between ESC TAB)

Cambiar elemento seleccionado para Actors, Walls/Events, Sounds y

[TAB]

Text

[SPACE]

Mostrar lista de elementos en Actors y Sounds

[LEFT-CLICK]

Ocultar/mostrar elementos de la capa seleccionada

Modo de prueba de la Stage

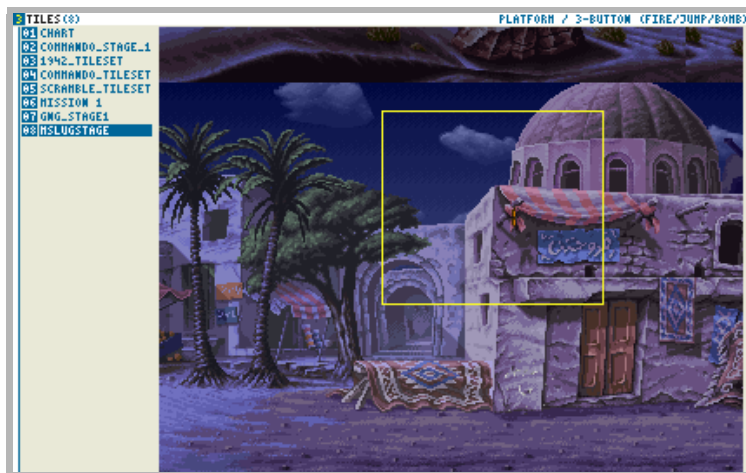
Colocar el elemento seleccionado en la Stage. Capa Actor: mover arriba/abajo/derecha/izquierda mientras se pulsa para mover al Actor al borde de la pantalla cuando se activa en el juego. Sin un Actor seleccionado, se puede coger y desplazar un Actor existente en pantalla. El Actor aparece cuando el scroll de pantalla llega a la posición actual.

[RIGHT-CLICK] (capa Stage)	Renombrar Stage
[RIGHT-CLICK]	Quitar elemento seleccionado. Eliminar elemento de la stage
[RIGHT-CLICK]+[SHIFT] (capa Tile)	Eliminar celda Tile de la Stage
[RIGHT-CLICK]+[CTRL] (capa Actor)	Eliminar todos los actores de la Stage del actor seleccionado

Modo de prueba de la Stage [SPACE]

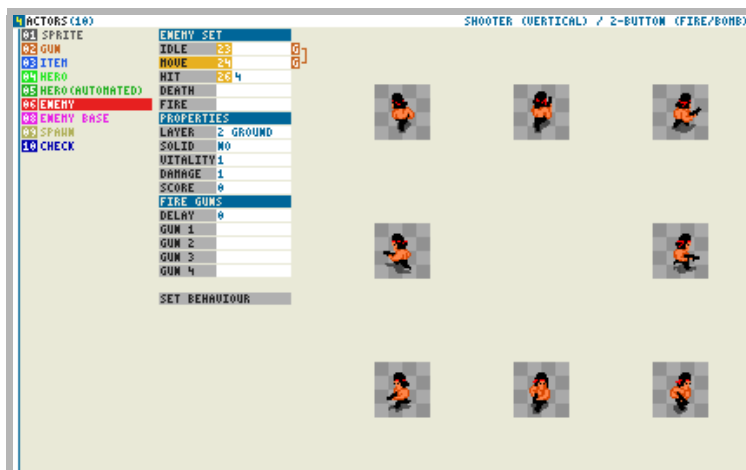
[] (Entre ESC TAB)	Ocultar/mostrar información de la Stage
[TAB]	Ocultar/mostrar elementos y bounding box de actores
[ESC]	Salir del modo de prueba

Pantalla Tiles [3]



[R,F]	Cambiar Tile seleccionado
[R,F]+[SHIFT]	Mover Tile seleccionado
[DEL]	Eliminar Tile seleccionado
[WASD]	Mover vista del Tile
[WASD]+[SHIFT]	Mover vista del Tile view (rápido)
[LEFT-CLICK]	Seleccionar area de un Tile, puedes mover el Tile [WASD] mientras arrastras para seleccionar un área mayor. La primera celda seleccionada será el punto de anclaje del Tile en el cursor, utilízalo para colocarlo más fácilmente en la Stage. Pulsa [2] y selecciona la capa Tile para colocarlo en una Stage
[RIGHT-CLICK] (Registro Tile)	Renombrar Tile

Pantalla Actors [4]



[R,F]	Camiar Actor seleccionado
[R,F]+[SHIFT]	Mover Actor seleccionado
[CTRL]+[D]	Duplicar Actor seleccionado
[DEL]	Eliminar Actor seleccionado
[](between ESC TAB)	Cambiar color de fondo
[SPACE]	Modo de prueba del Actor
[RIGHT-CLICK] (Registro Actor)	Renombrar Actor

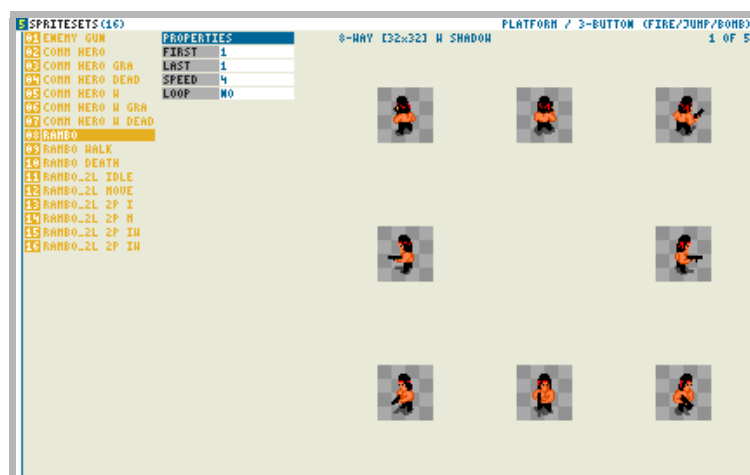
Los puntos de disparo del Actor (Hero y Enemy solamente): Los puntos de disparo Gun están deshabilitados por defecto, para activar un punto de disparo seleccionar un Gun (GUN X) y luego seleccionar un set de disparo (marcado con una G), entonces ir sobre una imagen de la derecha.

[LEFT-CLICK]	Establecer un punto de disparo
[LEFT-CLICK]+[SHIFT]	Centrar el punto de disparo sobre la imagen
[RIGHT-CLICK]	Eliminar el punto de disparo

Modo de prueba del actor [SPACE]

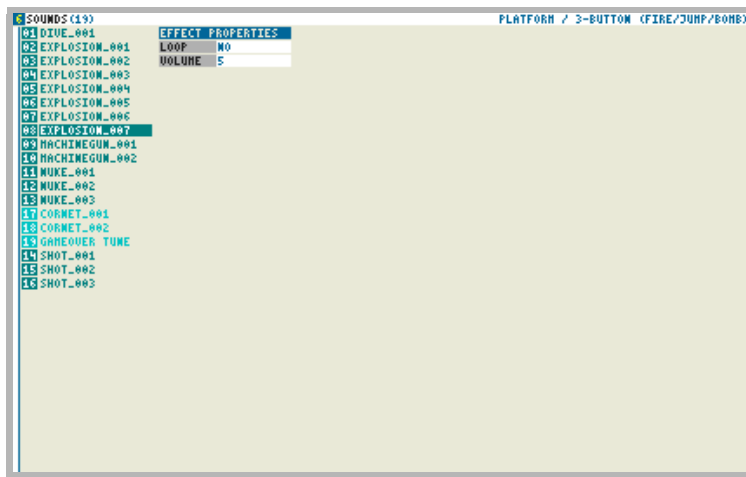
[] (Entre ESC TAB)	Cambiar color de fondo
[TAB]	Ocultar/mostrar bounding box del actor
[Z,X]	Cambiar elemento del cursor
[SPACE]	Reanudar prueba
[ESC]	Salir del modo de prueba
[LEFT-CLICK]	Colocar el elemento seleccionado
[RIGHT-CLICK]	Eliminar elemento
[LEFT-CLICK]+[SHIFT]	Rellena la pantalla con el elemento
[RIGHT-CLICK]+[SHIFT]	Limpia la pantalla

Pantalla Spritesets [5]



[R,F]	Cambiar Spriteset seleccionado
[R,F]+[SHIFT]	Mover Spriteset seleccionado
[A,D]	Cambiar imagen de la animación
[CTRL]+[D]	Duplicar Spriteset seleccionado
[DEL]	Eliminar Spriteset seleccionado
[](between ESC TAB)	Cambiar color de fondo
[SPACE]	Probar Spriteset
[RIGHT-CLICK] (Registro Spriteset)	Renombrar Spriteset
[LEFT-CLICK] (en imagen)	definir el área Bounding Box para colisiones
[TAB]	Mostrar el área Bounding Box

Pantalla Sounds [6]



[R,F]	Cambiar Sound seleccionado
[R,F]+[SHIFT]	Mover Sound seleccionado
[DEL]	Eliminar Sound seleccionado
[SPACE]	Reproducir Sound
[ESC]	Detener Sound
[RIGHT-CLICK] (Registro Sound)	Renombrar Sound

Copyright © 2003-2013 bruneras.com. Todos los derechos reservados.