

Ajuda disponível no software Klik & Play

Esta ajuda não precisa ser lida sequencialmente, mas consultada como uma referência de acordo com as necessidades do momento. Ela está disponível no *help* do software.

Uma boa dica para ganhar familiaridade com as possibilidades do ambiente é praticar muito criando várias situações de jogos ou mesmo pedaços de jogos simples.

1. Editor de Guião (editor de quadros) - figura 2

- **O Botão Útil** Através da função Utilitários, pode escolher de entre três botões que lhe permitem acrescentar ao jogo um novo nível, uma nova imagem ou uma nova animação. Mova o mouse sobre um botão e verá a ação que lhe corresponde. Para realizar essa ação, dê um clique no botão. Para fechar a barra de ícones, dê um clique numa zona fora da barra.
- **O Botão Ir Para** Coloque o mouse sobre qualquer um dos sete botões e verá para onde poderá ser transportado. Para efetuar a ação pretendida, dê um clique no botão correspondente. Para fechar a barra de ícones, dê um clique numa zona fora da barra.

2. Menus

• Ficheiro (arquivo)

Novo Jogo - Esta opção apaga o jogo atual e leva-o de volta ao Editor de Guião (editor de quadros), onde pode começar a criar um novo jogo.

Abrir Jogo - Selecione a diretoria onde está o jogo que deseja abrir. Para isso, basta utilizar a caixa de diálogo que aparece sempre que escolhe esta opção. Depois de selecionar a diretoria, dê um clique no nome do jogo que deseja carregar. O nome do jogo fica selecionado e no canto inferior direito aparece uma imagem do primeiro quadro do jogo. Se for este o jogo que deseja abrir, dê um clique em OK.

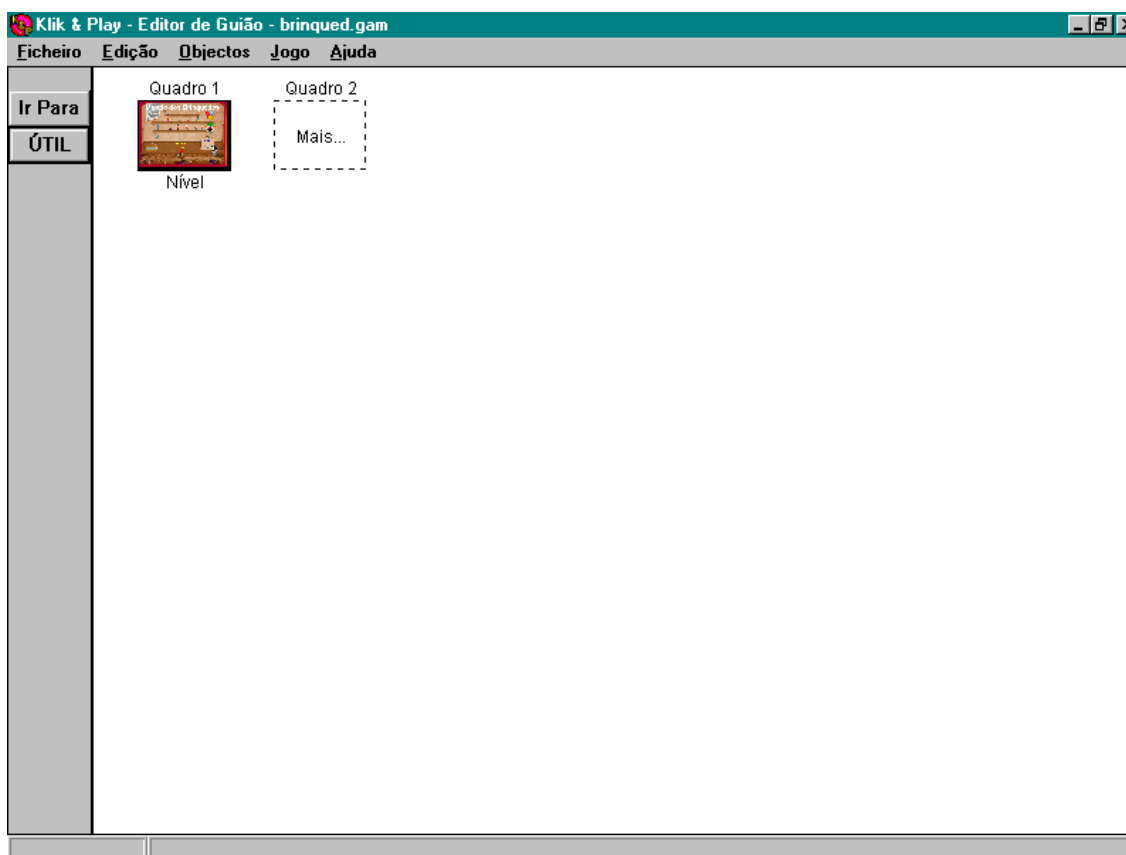


Figura 2 - Editor de guião (editor de quadros).

Guardar Jogo - Esta opção é utilizada para guardar o jogo com o mesmo nome e na mesma diretoria onde foi guardado da última vez. Se for a primeira vez que o jogo é guardado, aparecerá na tela a caixa de diálogo da opção Guardar Jogo Como.

Guardar Jogo Como - Esta opção permite-lhe guardar o jogo com um nome, caminho e/ou descrição diferentes da anterior. Também lhe permite atribuir um nome ao jogo, designar a diretoria e escrever a descrição, se for a primeira vez que o jogo é guardado. Insira o nome e a descrição nas caixas correspondentes e escolha a diretoria desejada. Depois, dê um clique em OK.

Criar Executável - Esta opção permite-lhe criar um executável do seu jogo. O jogo executável pode correr sem o Klik & Play. Insira o nome do jogo e a diretoria onde o pretende guardar na caixa de diálogo e, depois, dê um clique em OK.

Sair - Selecione esta opção quando quiser sair do Klik & Play. Regressará ao Windows.

• Edição

Cortar - Transporta o objeto selecionado para o clipboard, de forma a permitir-lhe deslocá-lo para um outro sítio. Pode agora movê-lo para um outro sítio.

Copiar - Faz uma cópia do objeto selecionado. A cópia é armazenada no clipboard e pode ser colocada num outro sítio ou editada, se assim o desejar.

Colar - Esta opção permite-lhe colocar um objeto que foi Cortado ou Copiado para o clipboard onde quiser.

Apagar - Elimina o objeto (ou objetos) que está selecionado. **ATENÇÃO:** utilize esta opção com cuidado!

Anular Seleção - Anula todas as seleções de objetos ou opções.

Selecionar Tudo - Esta opção permite-lhe selecionar todos os objetos ou opções disponíveis.

Preferências - Esta opção permite-lhe definir as preferências gerais. Dê um clique na caixa ao lado de cada opção que deseja selecionar. A opção está selecionada sempre que aparecer uma cruz ou uma bola na caixa.

Configurar Jogo - Esta opção permite-lhe escolher o título, o autor e os direitos de cópia do jogo. Permite-lhe também definir a janela, a velocidade, os jogadores e outras opções. Quando tiver selecionado todas as opções, dê um clique em OK.

Configurar Nível - Permite-lhe atribuir um título ao nível e selecionar uma opção para que este seja visualizado durante o jogo. Pode também definir uma palavra-chave para o nível e definir o tamanho da área de jogo. Aconselha-se o tamanho de 640X480, pois este é o tamanho mais comum das janelas de jogo.

• Objetos

Mostrar Objetos Numa Janela Móvel - Mostra os objetos de nível disponíveis numa janela normal, que pode ser deslocada pela tela.

Mostrar Objetos Numa Janela Fixa - Mostra uma barra, na parte superior da tela, que lhe permite percorrer e visualizar todos os objetos disponíveis.

Escolher os Objetos de um Jogo - Selecione a opção Escolher os Objeto de um Jogo, no menu Objetos, e escolha qualquer jogo do Klik & Play cujos objetos deseja utilizar. Os objetos serão carregados para a prateleira de objetos e estarão prontos a utilizar.

Guardar Jogo como Biblioteca - O Klik & Play guarda automaticamente os seus objetos sempre que você guarda um jogo. Se quiser guardá-los noutra arquivo, escolha a opção Guardar Jogo Como Biblioteca, no menu Opções. Escreva então o nome do arquivo, desenhe um ícone no Editor de Ícones e guarde os objetos. A nova biblioteca será carregada para a lista de bibliotecas.

• Jogo

Editor de Guião (editor de quadros) - O Editor de Guião permite-lhe acrescentar novos níveis, animações e imagens ao jogo. Pode deslocar os níveis, importar imagens em formato GIF, TIF, PCX, BMP e LBM, ou carregar animações (FLI e FLC).

Editor de Nível - O Editor de Nível permite-lhe definir as telas e configurar os objetos do seu jogo. Cada objeto pode ser posicionado com o mouse e controlado através das opções disponíveis na barra de menus. Dependendo do tipo de objeto, pode atribuir movimentos, animações ou possessões com facilidade.

Assim que tiver escolhido todos os objetos, terá que definir a forma como eles irão interagir. Essa é a função da Execução Passo-a-Passo e do Editor de Eventos.

Execução Passo-a-Passo - Executa o jogo, parando sempre que ocorre um evento. Pode então escolher as ações relacionadas com esse evento através de um simples menu. Quando tiver escolhido as novas ocorrências, pode recomeçar o jogo e verificar o evento seguinte.

Editor de Eventos - O Editor de Eventos permite-lhe definir todos os eventos e ações de um nível. A tela mostra apenas uma matriz. No topo e do lado esquerdo estão duas listas dos objetos que podem ser testados pelo sistema. Pode selecionar uma combinação de objetos dando um clique na caixa onde eles se cruzam. Aparece, então, um menu com os eventos e as ações disponíveis. Quando tiver feito a sua escolha, aparece um sinal na caixa. Sempre que passar com o mouse por cima dessa caixa, verá a lista de opções.

Passar para o Nível - Dê um clique no nível que deseja e depois em OK.

Começar Jogo Como Finalizado - Esta opção permite-lhe jogar o jogo como se fosse um jogo completo.

Começar Nível Como Finalizado - Esta opção permite-lhe jogar o nível como se fosse um nível completo.

3. Editor de Nível - figura 3

• Objetos e Bibliotecas

As Bibliotecas de objetos - O Klik & Play tem centenas de objetos prontos para serem utilizados nos seus jogos. Estes objetos estão agrupados em bibliotecas. Cada biblioteca contém todos os objetos disponíveis num determinado tema e é representada por um ícone na lista de bibliotecas. Quando uma biblioteca é selecionada (com o botão esquerdo do mouse), a prateleira de objetos mostra todos os objetos dessa biblioteca. Os objetos podem ser arrastados diretamente para a área de jogo. Quando tiver acabado, pode carregar os objetos do jogo dando um clique no botão Objetos do Nível.

Mas você não está limitado às bibliotecas de objetos fornecidas. É muito fácil criar as suas próprias bibliotecas. Basta carregar um jogo que contenha os seus objetos, dar um clique no botão Objetos do Nível e escolher a opção Guardar Jogo Como Biblioteca, no menu Objetos. Agora, a sua biblioteca está disponível na lista de bibliotecas, juntamente com as bibliotecas do Klik & Play.

Para selecionar uma biblioteca, dê um clique no ícone correspondente que se encontra na lista de bibliotecas. Os objetos da biblioteca serão então mostrados na Prateleira de Objetos.

A Prateleira de objetos - É o local onde estão todos os objetos que podem ser selecionados com o mouse e acrescentados ao jogo. Cada objeto está representado por um ícone, que pode ser selecionado com o botão esquerdo do mouse.



Figura 3 - Editor de nível.

Existem dois ícones especiais:

O ícone Objetos Ativos: aparece antes do primeiro objeto ativo. Os objetos ativos estão geralmente associados a uma sequência de animação.

O ícone Objetos de Fundo: aparece antes do primeiro objeto de fundo. Os objetos de fundo são estáticos e representam apenas uma imagem.

À direita da prateleira de objetos estão duas setas que lhe permitem ver todos os objetos disponíveis na lista. Para ver um objeto em qualquer altura, selecione-o com o mouse e mantenha o botão esquerdo pressionado por alguns momentos.

Selecionar os objetos de uma biblioteca - Selecione um objeto dando um clique no ícone correspondente, na Prateleira de Objetos. Quando escolhe um objeto, ele é carregado em memória e o mouse muda de ícone. Pode cancelar a seleção dando um clique no ícone Objetos Ativos ou no Objetos de Fundo.

Posicionar os objetos na área de jogo - Depois de ter selecionado o objeto, pode deslocá-lo com o mouse através da área de jogo e colocá-lo onde deseja. Quando o ponteiro entra na área de jogo, verá uma imagem em tamanho real do objeto que escolheu. Quando estiver colocado onde deseja, dê um clique com o botão esquerdo do mouse para o fixar.

Retirar os Objetos da Área de Jogo - Selecione o objeto que deseja retirar e prima a tecla Delete.

- **Editor de Imagens** - figura 4

Menu Edição:

Desfazer - Selecione esta opção se quiser cancelar a última alteração efetuada

Cortar - Transporta o objeto selecionado para o clipboard. Antes de selecionar esta opção, tem de selecionar uma área com o utilitário Selecionar área.

Copiar - Faz uma cópia da área selecionada. Antes de selecionar esta opção, tem de selecionar uma área com o utilitário Selecionar área.

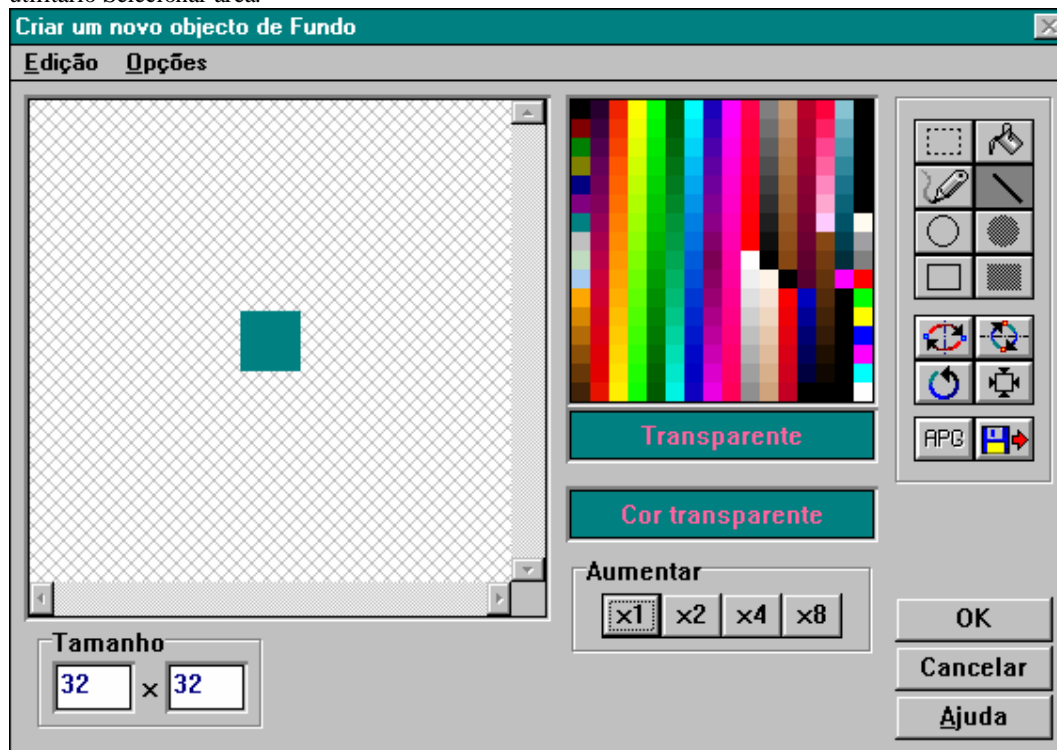


Figura 4 - Editor de imagens.

Colar - Esta opção permite-lhe colocar o objeto que está no clipboard onde quiser. (O Clipboard é um espaço de armazenamento temporário utilizado nas operações Cortar, Copiar e Colar objetos.)

Apagar - Elimina o objeto (ou objetos) que está selecionado. **ATENÇÃO:** utilize esta opção com cuidado! Antes de selecionar esta opção, tem de selecionar uma área com o utilitário Selecionar Área.

Opções:

Mudar a Cor Transparente - Selecione esta opção do menu Opções e escolha a cor que pretende da paleta que é mostrada. A cor escolhida é mostrada na caixa Cor Transparente.

Redimensionar a imagem - Mude os números que estão na caixa de Tamanho, no canto inferior esquerdo de editor de imagens, para os valores que deseja. A imagem muda à medida que você altera os números.

Definir o ponto quente - Um ponto-quente é um ponto invisível que é utilizado para deslocar as suas imagens pela tela. É utilizado como um ponto de referência para o objeto. Sempre que um objeto ativo é criado, o ponto-quente é colocado no canto superior esquerdo da imagem. O ponto-quente pode ser deslocado através da opção Mostrar Ponto-quente. Assim que tiver escolhido a nova localização do ponto-quente, dê um clique com o botão esquerdo do mouse.

Definir o ponto da ação - Neste ponto o objeto inicia uma ação. Se optar por deslocar o ponto da ação, mova o cursor até à posição desejada e, depois, dê um clique com o botão esquerdo do mouse.

As ferramentas de desenho - Há sete utilitários diferentes para criar e editar imagens. São semelhantes aos utilitários mais comuns de outros programas gráficos e de desenho e estão localizados no canto superior direito do editor de imagens. Cada utilitário tem o seu próprio ícone e é selecionado dando um clique no ícone. Os utilitários são: Encher, Desenhar, Linha, Elipse, Elipse Cheia, Retângulo e Retângulo Cheio.

Importar imagens - Pode importar imagens de muitos formatos. Para saber mais pormenores acerca dos formatos suportados pelo programa, consulte o manual. Para importar uma imagem, dê um clique no ícone Importar Imagem, à direita, e verá uma caixa onde poderá seleccionar o nome e a diretoria da imagem que quer importar. Quando tiver seleccionado a imagem que quer carregar, pode usar o botão Ver, no fundo, para ver o aspecto final da imagem. Quando estiver seguro de que escolheu a imagem que pretende, dê um clique em OK.

- **Editor de Animações** - figura 5

Diferentes tipos de animação - Pode escolher de entre muitos tipos de animação, ou criar as suas próprias animações. Os tipos de animação incluídos são: Andar, Correr, Aparecer, Rebater e são usadas para dar realismo às suas animações.

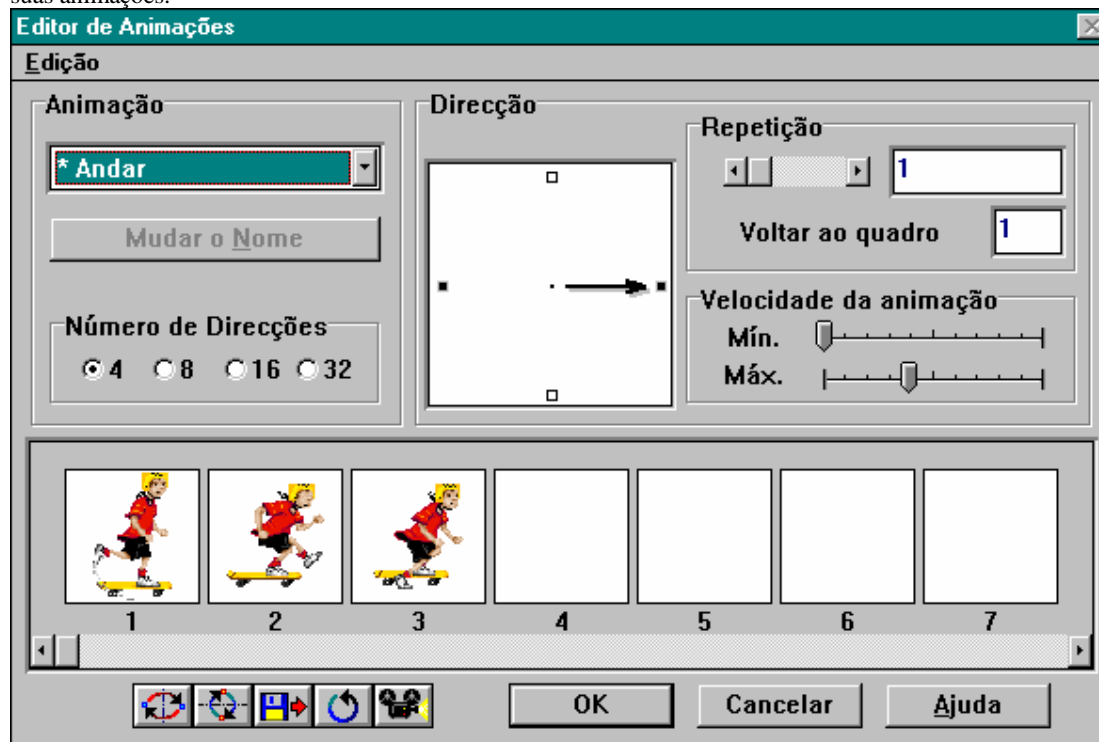


Figura 5 - Editor de animações.

O tipo de animação é selecionado no menu que se encontra no canto superior esquerdo do Editor de Animações.

Definir uma seqüência de imagens - Insira o número do quadro no qual a seqüência deve recomeçar na caixa Voltar ao quadro, que está no topo direito do Editor de Animações.

Editar um quadro de animação - Dê um clique com o botão direito do mouse no quadro que quer editar e selecione a opção Editar Quadro no menu emergente.

Rodar um quadro de animação - Dê dois cliques no quadro que quer rodar e utilize o editor de imagens para rodar a imagem até ao ângulo desejado. Depois, dê um clique em OK.

Redimensionar - Dê um clique com o botão direito do mouse no quadro que deseja redimensionar. Selecione a opção Redimensionar.

Agora, pode alterar a dimensão de duas maneiras: ou ajusta o tamanho, em pixels, do quadro; ou utiliza um fator de percentagem. Pode também optar por manter as dimensões proporcionais nas coordenadas X e Y.

Importar um arquivo FLI/FLC - Dê um clique no ícone Importar e selecione o nome e a diretoria onde está a animação que deseja importar. Depois, dê um clique em OK.

Visualizar uma animação - Dê um clique no ícone Ver animação e verá o aspecto final da sua animação.

4. Tipos de Objetos

- **Objetos Ativos** - Os Objetos Ativos fornecem todos os elementos que se deslocam ou que reagem aos eventos, no seu jogo. Como exemplo, temos uma nave espacial ou um carro de corridas. Eles são também importantes elementos estáticos, como os alvos num jogo de flippers.
 - **Objetos de Fundo** - Os Objetos de Fundo fornecem fundos fixos e obstáculos simples para os seus jogos. Geralmente, representam paredes, portas ou pedras que se mantêm imóveis durante o jogo. Cada Objeto de Fundo está ligado a uma imagem, que pode ser carregada a partir de uma biblioteca de objetos, desenhada com o Editor de Imagens ou importada de qualquer programa de tratamento de imagem.
- O Klik & Play inclui duas bibliotecas de fundos que estão representadas na lista de bibliotecas com o ícone de uma claquete. Nelas pode encontrar desde a cabina de uma duma nave espacial até um postal de boas festas.
- **Objetos de Fundo Rápido** - Os Objetos de Fundo Rápido são semelhantes aos Objetos de Fundo e fornecem fundos e obstáculos aos jogos. A diferença entre eles está na maneira como são desenhados. Ao contrário do Objetos de Fundo, que estão associados a uma imagem no disco, os Objetos de Fundo Rápido são gerados diretamente através do Klik & Play, usando uma grande variedade de padrões, o que permite criar paisagens simples, paredes ou muros, utilizando um mínimo de memória.
 - **Objetos de Pontuação** - Os Objetos de Pontuação, como o nome indica, registam a pontuação dos jogadores e mostram-na na tela. A pontuação pode ser mostrada com qualquer fonte TrueType, e em qualquer tamanho. A pontuação pode ser editada no Editor de Eventos. Todas as alterações serão instantaneamente mostradas na tela.
 - **Objetos de Cronômetro** - Estes objetos permitem-lhe criar contadores para os seus jogos. Quando cria um objeto de cronômetro, aparece na tela uma caixa de diálogo que lhe permite definir os valores mínimo e máximo, a frequência de atualização da contagem e se o objeto de cronômetro deverá aumentar ou diminuir em cada passo do jogo.

Pode também escolher a forma de apresentação do cronômetro no jogo. Existem várias possibilidades:

Escondido : O objeto de cronômetro está totalmente invisível.

Numérico : O cronômetro é mostrado como um simples número na tela. Pode escolher a fonte e o tipo que desejar.

Animado : À medida que o cronômetro muda de valor, decorre uma animação predefinida. A seqüência da animação depende do número de quadros e dos valores do objeto.

Barra Horizontal : O cronômetro é representado por uma barra horizontal que aumenta ou diminui à medida que o valor se altera. O aspecto da barra pode ser editado usando a mesma opção de um objeto de Fundo Rápido.

Barra Vertical : Gera uma barra vertical com as mesmas propriedades.

- **Objetos de Texto** - Os Objetos de Texto são utilizados para os títulos e para as mensagens do seu jogo. Eles contêm um texto em qualquer parte da tela. Pode escolher qualquer fonte, tipo, tamanho e cor para o texto. É muito simples criar efeitos atraentes.
- **Objetos de Questão** - Os Objetos de Questão permitem-lhe acrescentar seqüências de perguntas e respostas múltiplas ao seu jogo. Apresentam a sua questão ao jogador e esperam pela resposta através do teclado. Dependendo do resultado, decorre uma ação apropriada na tela.
- **Objetos de Vidas** - Estes objetos são utilizados para indicar o número de vidas de cada jogador. Podem ser representados de várias maneiras, desde um simples número até uma imagem gráfica do jogador ao qual estão ligados.
- **Menu Objetos** -

Movimentos - Existem dois tipos de movimento.

Os movimentos controlados pelo jogador são:

- Controlado pelo mouse: Associa um objeto ao mouse.
- Movimento de oito direções: Controlado pelo teclado ou pelo joystick.
- Carro de corridas: Simula um movimento visto de cima.
- Plataforma: Dá um movimento de plataforma para uma personagem.

Os movimentos controlados pelo computador são:

- Bola a rebater: Rebate um objeto *pela* tela.
- Percurso: O objeto move-se por um percurso predeterminado. É ótimo para seqüências de ataque num jogo de ação.

Estático: Todos os objetos estão parados à partida.

Ver - Permite-lhe escolher o plano no qual o objeto aparece.

Animação - Leva-o até ao Editor de Animações.

Editar Imagem - Leva-o até ao Editor de Imagens.

Editar nome e ícone - O Editor de Ícones permite-lhe dar um nome e desenhar um novo ícone para o seu objeto.

Novo objeto de nível - Pode criar uma cópia de qualquer objeto existente: de Fundo, de Fundo Rápido ou Ativo.

Redimensionar - Pode ser feito de duas formas: ou especifica as percentagens da alteração nas respectivas caixas, ou usa o mouse para arrastar qualquer uma das oito pequenas caixas que aparecem em volta do objeto. A primeira alternativa é a mais precisa, mas muitas vezes é difícil avaliar qual vai ser o tamanho final do objeto. Quando estiver tudo pronto, dê um clique em OK.

Editar texto - Permite-lhe editar um texto que pode aparecer onde quiser na área de jogo e em qualquer fonte.

Alinhamento - Permite-lhe mudar o alinhamento do texto. Tem três opções (à esquerda, centrado ou à direita).

Cor - Pode mudar aqui a cor do seu objeto de texto.

Tornar invisível - Mostra o texto sob a forma de um ícone que pode ser visualizado em qualquer altura do jogo. Por exemplo, para uma mensagem Fim do Jogo.

Novo objeto de texto - Cria uma cópia do objeto de texto.

Editar objeto de questão - Pode editar a pergunta e as respectivas respostas.

Novo objeto de questão - Cria uma cópia do objeto de questão.

Jogador - Associa um objeto de pontuação ou de vidas a um jogador.

Editar pontuação - Permite-lhe importar uma fonte ou editar o seu próprio conjunto de caracteres numéricos.

Novo objeto de pontuação - Cria uma cópia do objeto de pontuação.

Editar vidas - Permite-lhe alterar a configuração do objeto de vidas.

Novo objeto de vidas - Permite-lhe criar um novo objeto, ou objetos, para mostrar as vidas de que o jogador (ou jogadores) ainda dispõe.

Editar cronómetro - Permite-lhe alterar a configuração do seu objeto de cronómetro.

Novo objeto de cronómetro - Permite-lhe criar um novo objeto de cronómetro.

Editar fundo rápido - Esta opção permite-lhe editar facilmente o um objeto de fundo rápido.

Novo objeto de fundo rápido - Esta opção permite-lhe criar um novo objeto de fundo rápido. Geralmente, isto é feito com um objeto existente a servir de bloco.

5. A Execução Passo-a-Passo

- **Introdução** - Executa o jogo, parando sempre que ocorre um evento. Pode então escolher as ações relacionadas com esse evento através de um simples menu. Quando tiver escolhido as novas ocorrências, pode recomeçar o jogo e verificar o evento seguinte.
- **Acrescentar sons** - Esta opção permite-lhe atribuir sons aos eventos. Para isso, basta selecionar o arquivo de som que deseja tocar e a maneira como deve ser tocado.
- **Alterar pontuação/vidas** - Esta opção permite-lhe alterar a pontuação e/ou as vidas de um jogador quando ocorre um determinado evento. Por exemplo: Quando uma bala atinge o jogador ele perde pontos e uma vida.
- **Comandos do Guião (editor de quadros) e do Jogo**

Próximo quadro - Passa para o próximo quadro na sequência de quadros do jogo.

Quadro anterior - Passa para o quadro anterior do jogo.

Passar para o quadro - Passa para o quadro do jogo selecionado.

Recomeçar o Nível - Recomeça o nível.

Recomeçar o Jogo - Recomeça o jogo.

Acabar o Jogo - Acaba o jogo.

- **Criar um novo objeto** - O Klik & Play inclui uma vasta seleção de objetos que deverão ser suficientes para a maioria das situações. Contudo, pode ser necessário criar os seus próprios objetos. No ícone Útil, pode encontrar uma série de outros ícones que lhe permitem criar qualquer tipo de objeto do Klik & Play. Dê um clique no ícone desejado e crie à sua vontade.

6. O Editor de Eventos - figura 6

- **Introdução** - O Editor de Eventos permite-lhe definir todos os eventos e ações de um nível. A tela mostra apenas uma matriz. No topo e do lado esquerdo estão duas listas dos objetos que podem ser testados pelo sistema. Pode selecionar uma combinação de objetos dando um clique na caixa onde eles se cruzam. Aparece, então, um menu com os eventos e as ações disponíveis. Quando tiver feito a sua escolha, aparece um sinal na caixa. Sempre que passar com o por cima dessa caixa, verá a lista de opções.
- **Tipos de Eventos e de Condições** -

Relógio - É um objeto muito útil para os jogos de pergunta/resposta e pode ser utilizado em situações do gênero: Quando o relógio marcar zero, o jogo acaba.

Novos objetos - O Klik & Play inclui uma vasta seleção de objetos que deverão ser suficientes para a maioria das situações. Contudo, pode ser necessário criar os seus próprios objetos. No ícone Útil, pode encontrar uma série de outros ícones que lhe permitem criar qualquer tipo de objeto do Klik & Play. Dê um clique no ícone desejado e crie à sua vontade.

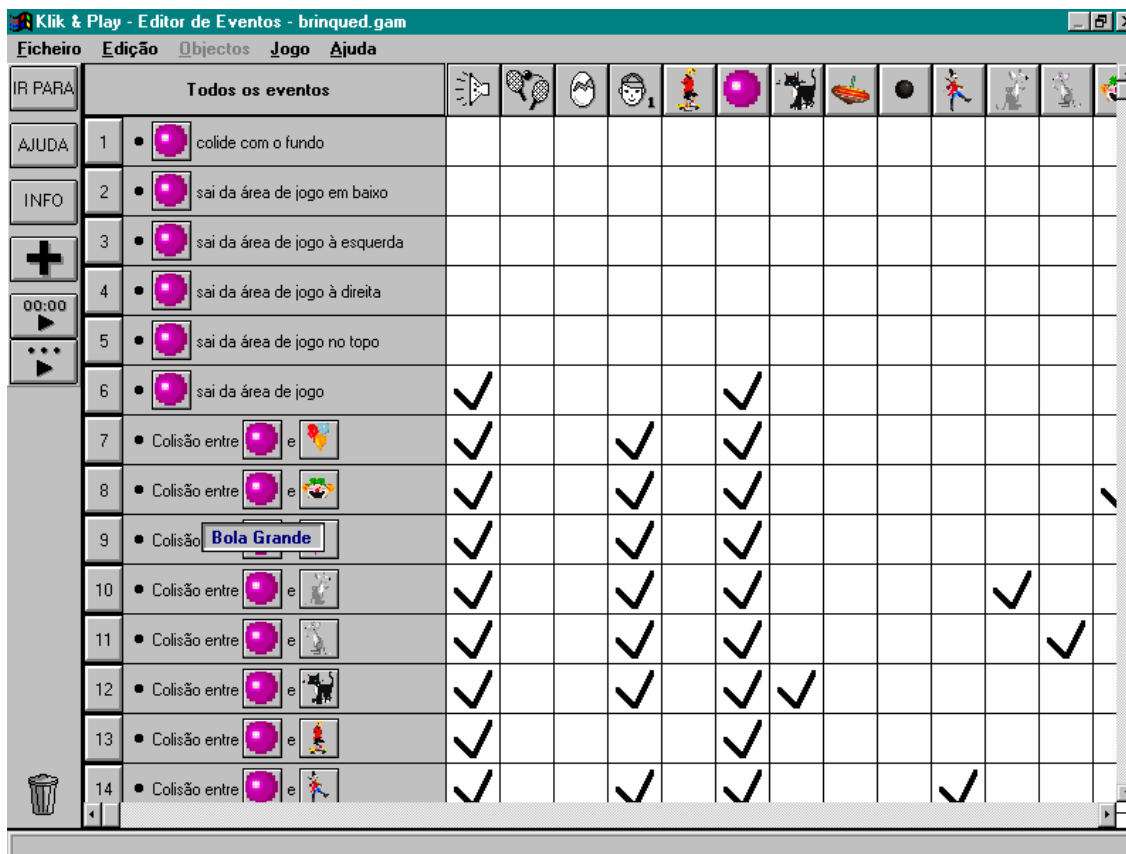


Figura 6 - Editor de eventos.

Mouse e teclado - Esta opção permite-lhe verificar se um jogador tocou no mouse ou numa tecla. Existem sete tipos básicos de verificação: sempre que uma tecla for pressionada; repetir enquanto a tecla estiver pressionada; verificar se o mouse está numa zona; verificar se o mouse está sobre um objeto; o utilizador dá um clique; o utilizador dá um clique numa zona e o utilizador dá um clique num objeto.

Pergunta e resposta - Os Objetos de Questão permitem-lhe acrescentar perguntas e respostas de escolha múltipla aos seus jogos. Pode também utilizá-los para receber instruções dos jogadores. Os eventos associados a este evento podem adquirir uma forma geral como, por exemplo, Se a resposta está correta, acrescentar um à pontuação. Existem três tipos básicos de teste para esta categoria: A resposta está certa? A resposta está errada? A resposta é igual a um determinado valor?

Cronómetro - À partida, o jogador não poderá visualizar os objetos de cronómetro, mas também podem ser mostrados diretamente na tela para representar, por exemplo, a quantidade de combustível de que dispõe ou a leitura da temperatura. Incluímos um teste nesta seção para verificar se o objeto de cronómetro marca um determinado valor.

• Tipos de Ação

Som

Tocar uma demonstração - Toca uma demonstração de som através da sua placa de som. Sempre que acrescentar uma ação destas, terá de escolher a demonstração através do seletor incluído. Quando tiver escolhido a demonstração, pode tocá-la para confirmar se é mesmo essa a que deseja.

Tocar e repetir uma demonstração - Toca uma demonstração de som através da sua placa de som. Assim que chegar ao fim, volta a tocar do princípio. É muito útil para acrescentar uma atmosfera de fundo. Sempre que acrescentar uma ação destas, terá de escolher a demonstração através do seletor incluído. Quando tiver escolhido a demonstração, pode tocá-la para confirmar se é mesmo essa a que deseja.

Tocar uma música - Toca uma música através da sua placa de som. Quando tiver escolhido a demonstração, pode tocá-la para confirmar se é mesmo essa a que deseja.

Tocar e repetir uma música - Toca uma música através da sua placa de som. Assim que chegar ao fim, volta a tocar do princípio. É muito útil para acrescentar uma atmosfera de fundo. Sempre que acrescentar uma ação destas, terá de escolher a demonstração através do seletor incluído. Quando tiver escolhido a demonstração, pode tocá-la para confirmar se é mesmo essa a que deseja.

Parar qualquer demonstração - Pára de tocar qualquer demonstração de som. É útil para interromper uma repetição de sons.

Parar qualquer música - Desliga a música que está a tocar.

Comandos do Guião (editor de quadros) e do Jogo -

Próximo quadro - Passa para o próximo quadro na seqüência de quadros do jogo.

Quadro anterior - Passa para o quadro anterior do jogo.

Passar para o quadro - Passa para o quadro do jogo selecionado.

Recomeçar o Nível - Recomeça o nível.

Recomeçar o Jogo - Recomeça o jogo.

Acabar o Jogo - Acaba o jogo.

Criar um objeto - O Klik & Play inclui uma vasta seleção de objetos que deverão ser suficientes para a maioria das situações. Contudo, pode ser necessário criar os seus próprios objetos. No ícone Útil, pode encontrar uma série de outros ícones que lhe permitem criar qualquer tipo de objeto do Klik & Play. Dê um clique no ícone desejado e crie à sua vontade.

Jogadores

Pontuação - Os objetos de pontuação fornecem um indicador visível da pontuação do jogador. Podem ser alterados com uma simples opção do respectivo menu. Basta dar um clique com o botão direito do mouse no objeto e escolher a opção Editar Pontuação.

Vidas - Os objetos de vidas fornecem um indicador visível das vidas do jogador. Podem ser alterados com uma simples opção do respectivo menu. Basta dar um clique com o botão direito do mouse no objeto e escolher a opção Editar Vidas.

Comandos do Jogador - Os jogadores podem deslocar os objetos pela área de jogo. O movimento pode ser controlado pelo mouse, pelo joystick 1 ou 2 ou pelo teclado. Cada jogador está associado a um deles. No caso do teclado, as teclas podem ser escolhidas com facilidade.

Textos

Formato do Texto - O formato do texto pode ser configurado de três maneiras: justificado à esquerda, justificado à direita ou centrado.

Apagar - Para apagar uma linha de texto, utilize o botão Eliminar.

Efeitos - Esta opção acrescenta um efeito de riscado ou sublinhado ao seu texto.

Cor - Muda a cor do seu texto para uma de 16 cores possíveis.

Parágrafo - A janela Parágrafo mostra uma lista de parágrafos que estão associados ao seu Objeto de Texto. Pode editar esse texto dando dois cliques na linha com o botão esquerdo do mouse.

Pergunta e resposta - Os Objetos de Questão permitem-lhe acrescentar perguntas e respostas de escolha múltipla aos seus jogos. Pode também utilizá-los para receber instruções dos jogadores. Os eventos associados a este evento podem adquirir uma forma geral como, por exemplo, Se a resposta está correta, acrescentar um à pontuação. Existem três tipos básicos de teste para esta categoria: A resposta está certa? A resposta está errada? A resposta é igual a um determinado valor?

Cronômetro

Cronômetro numérico - Mostra o cronômetro em formato numérico. Ao selecionar esta opção, aparecer-lhe-á o editor de números.

Cronômetro em forma de barra horizontal - Mostra o cronômetro sob a forma de uma barra horizontal. Pode optar entre uma barra de cor simples ou mista. Também pode optar entre fazer a contagem a partir da esquerda ou da direita.

Seqüência de Animação - Esta opção permite-lhe associar uma animação ao seu cronômetro. Ao selecionar esta opção, entra para o Editor de Animações, que pode ser utilizado para definir a seqüência da sua animação.

- **Ir Para** - Coloque o mouse sobre qualquer um dos sete botões e verá para onde poderá ser transportado. Para efetuar a ação pretendida, dê um clique no botão correspondente. Para fechar a barra de ícones, dê um clique numa zona fora da barra.
- **Recomeçar o Jogo** - A opção Recomeçar o Jogo permite-lhe rever o jogo desde o início e avaliar o resultado das alterações que fez.
- **Continuar o Jogo** - Esta opção permite-lhe continuar um jogo que está no modo Pausa.
- **Como filtrar os Eventos** - Permite-lhe tirar todo o caos do Editor de Eventos. Deste modo pode concentrar-se em ações específicas. Dê um clique em qualquer um dos ícones no topo da tela e o editor esconde todos os eventos e ações que não estão relacionados com esse objeto. Um novo clique no mesmo ícone e tudo volta ao normal.

Também é possível filtrar mais do que um objeto de cada vez. Para isso basta pressionar a tecla Shift ou Control enquanto faz a seleção.