

## CREAR UN DOCK

Entendemos por Dock cualquier posición que adopte el jugador durante el juego “simulando” sentarse en un sillón, silla o adoptando cualquier otra posición necesaria para emprender otras acciones dentro de la ficción lúdica.

- 0.- Arrastra un objeto que sirva para sentarse, por ejemplo, GameNarrative>Models>armChair. Ubícalo en la parte de la escena que desees. En la escena ya existe uno preparado.
- 1.- Crear un objeto vacío y llamarlo MiDock
- 2.- Añadir Box Collider
- 3.- Añadir FPEInteractableDockScript
- 4.- Añadir un hijo vacío y renombrarlo PosicionAsiento
- 5.- Añadir otro hijo vacío y renombrarlo PosicionFocal
- 6.- Click en MiDock y arrastrar el primer hijo en My Dock Transform y el segundo hijo a My Focus Transform.
- 7.- Ubica ambos objetos como si el primero simulara el cuerpo del personaje y el otro su cabeza.
- 8.- Ajustar el resto de valores Dock Specific Values.