El gran juego de estrategia consta de un potente generador de escenarios con el cual se han realizado todas las campañas originales del juego. Esto sirve para aquellos que quieran montarse sus propias campañas, ya que las que vienen con el juego pronto acaban cansando y mucha gente decide probar nuevas experiencias... esta es una de ellas.

Este editor es aparentemente sencillo y potente, pero mucha gente únicamente se limita a situar en el mapa a un ejercito de unidades en su equipo, otro ejército en el bando contrario y hala, ¡a luchar!

Esto no es una manera demasiado inteligente de explotar todas las capacidades que tiene el generador de escenarios por lo cual en este pequeño tutorial os voy a explicar como usar todas las herramientas de que se compone, y principalmente me encargaré de explicaros la mayor dificultad que el generador tiene: El uso de desencadenadores o acciones que permitan que ocurran cosas en el escenario, como que aparezca un mensaje, se reproduzca un sonido, etc.

Este manual esta diseñado para Age of Empires II: The Conquerors Expansión, aunque también puede ser valido para Age of Empires II: The Age of Kings, pero algunas opciones no estarán disponibles, como determinados desencadenadores u modos de juego. Pero aún así, el Equipo Stamper Forever piensa que los propietarios de cualquiera de las dos versiones se verán satisfechos con el contenido de este manual.

Primero empezaremos especificando las secciones de que consta el generador de escenarios y hablaremos un poco de su utilidad y lo que con ellas se puede hacer:

Mapa: En este apartado del generador se especificará el tamaño del escenario (Pequeñito, pequeño, medio, normal, grande, gigantesco) y también la ubicación del mapa (Arabia, selva negra, islas de equipo, etc). Además podemos crear el mapa de tres formas: Mapa vacío (solo hierba, solo desierto, etc), Mapa aleatorio (se creará un mapa con los requisitos especificados) y mapa semilla (se creará un mapa por un sistema de numeración, con cada valor que introduzcas pueden salir mapas increíblemente distintos.

Terreno: Desde aquí se realizan todo tipo de tareas relacionadas con la modificación del escenario, como por ejemplo: colocar árboles, precipicios, cambiar la elevación del terreno y también copiar y borrar mapa, dos opciones destinadas para la duplicación de un terreno y para borrar únicamente objetos o unidades.

Jugadores: Aquí se configura el número de jugadores (8 como máximo), el nombre de cada jugador, su límite de población, el color de las unidades, la edad en la que empiezan, la civilización entre las 13 disponibles, los recursos de que constarán al empezar la partida, y su personalidad o manera de comportarse la cual puede ser NINGUNA o ESTÁNDAR, y si quieres que aparezcan más deberás dedicarte al scripting... y eso es más difícil así que confórmate con esto, y por último, también puedes elegir si los jugadores pueden interpretarlos el sistema o un jugador real (El jugador 1 siempre tiene será usado por jugador y no por sistema).

Unidades: Otro apartado importante, en fin aquí tienes las unidades, tanto edificios como paisanitos para ponerle a cada jugador en la partida. Si selecciones colocar unidades para un

jugador GAIA, esas unidades serán libres y no atacarán a nadie, y al acercarte a ellas se volverán de tu color y podrás utilizarlas, además el menú GAIA incluye otras cuantas unidades, como por ejemplo, los animales del entorno, los halcones, tucanes, jabalís, etc.

Diplomacia: Aquí se especificarán los aliados y enemigos de cada jugador, y si siendo aliados tienen la posibilidad de realizar una victoria aliada, es decir, si esta casilla esta desactivada los aliados tendrán que matarse. Hay tres tipos de diplomacia: aliados, neutrales y enemigos. Los aliados no atacarán a ninguna de las unidades que formen parte de su alianza; Los neutrales se atacarán entre ellos pero no dañarán a los aldeanos, carretas de mercancía o buques mercantes; los enemigos se destruirán mutuamente sin piedad alguna por parte de alguna unidad... ¡A MUERTE!

Victoria Global: Esta es la opción mas simple para especificar la victoria de un jugador sin necesidad de complicarse la vida con desencadenadores (los cuales explicaremos más adelante en este tutorial). Puedes especificar si un equipo gana eliminando a todas las unidades enemigas, o bien mediante puntuación, reliquias, mantenimiento de una maravilla durante ciertos años... en fin, posibilidades generales y simples para especificar la victoria en un mapa.

Opciones: Aquí se selecciona el punto donde se situará la cámara para el jugador uno, además se puede activar una casilla llamada "Árbol tecnológico completo" para que todas las civilizaciones puedan escoger todas las unidades y tecnologías excepto las únicas. También se pueden desbloquear y bloquear unidades para que una civilización no las construya.