

Por si hay algún despistado por ahí que aún no se ha enterado, los taunt's son esos sonidos que escuchamos mientras jugamos cuando nosotros u otro jugador teclea un número en modo diálogo.

El Conquerors viene con 42 taunt's (desde las famosas risas, pasando por aquello de Mi abuelita se las arregla mucho mejor, hasta algún sonidito extraño). Nosotros podemos crear todos los taunt's que queramos pero debemos tener claro que sólo podrán oírlos aquellos jugadores que tengan en su sistema el mismo taunt que nosotros. Además puede ocurrir que distintos jugadores tengan asociados distintos sonidos al mismo número con lo que ese número producirá sonidos distintos en cada máquina.

Por esto no es conveniente abusar de los taunt y, si es posible, respetar los que ya están extendidos por la red. Dejémonos de rollos y al grano.

Un taunt es un archivo de sonido en formato mp3. Por consiguiente tienes dos opciones:

- Conseguir el sonido directamente en ese formato, o
- Crearlo a partir de otros formatos.

Para crearlo a partir de otro formato (normalmente .wav para los usuarios de windows) necesitamos un programa que convierta wav a mp3. Si no tienes ninguno puedes bajarte uno gratuito y muy recomendable de esta página:

<http://www.dbpoweramp.com>

Ahora que ya tenemos el sonido en el formato adecuado sólo nos queda renombrarlo y colocarlo en el lugar adecuado:

- Debemos cambiarle el nombre de forma que comience por un número. Ese número es el que tendrá asociado el taunt mientras jugamos. Comprueba que es un número disponible y que no esté siendo utilizado por otro taunt.
- Ahora tendremos que moverlo a la carpeta que contiene estos archivos. En concreto se trata de la carpeta Taunt que se encuentra dentro del Age of Empires II en tu disco duro. Sólo falta comprobar que funciona.... la próxima vez que juegues A disfrutarlo. Y recuerda que si quieres que tus compañeros de juego escuchen este taunt, deberás enviárselo previamente para que lo coloquen en la carpeta antes mencionada.