

Antes de nada me gustaría hacer hincapié en lo que ya anuncio en el título, esto se hace con la intención de facilitaros la creación de algún que otro escenario, partiendo de la base de que no tenéis ni idea y de que no vais a dedicaros profesionalmente a ello. Tampoco pretendo explicaros todo ni cansaros con interminables explicaciones sobre todos los detalles (porque ni yo mismo los conozco todos), así que muchas cosas que no considero importantes para la creación de escenarios las pasaré por alto, ya tendrás tiempo tu solito de ver para que sirven o como funcionan más adelante. Como consejo personal te animo a que tu mismo cojas un escenario ya creado, lo pongas en el editor y los despieces, comprobando para que sirve cada cosa y cómo están puestas, te aseguro que es la mejor forma de aprender.

Una vez aclarado esto empezaremos por el principio...

Cuando se inicia el juego aparece una primera pantalla, en ella tenemos varias opciones, la que nos interesa es la que pone "editor", pincha sobre ella y te aparecerán unas nuevas opciones en el ángulo superior derecho (según se mira la pantalla) "Crear Escenario", "Modificar Escenario" y "Editor de Campañas", nos vamos a centrar solo en la opción de "Crear Escenario", ya que en las otras dos funcionan los mismos principios lógicos.

Al pulsar crear escenario te aparece una pantalla nueva en la que se ve en la parte superior una barra con varios iconos, en medio una parte del mapa y abajo otra barra con otros iconos.

MAPA

Es la opción que por defecto está seleccionada, aquí se trata de definir las características generales de lo que será nuestro mapa.

Sobre este mapa colocaremos luego todas las unidades, decorados, edificios y demás elementos que queramos incluir en la partida, no sufras por la configuración inicial, porque luego puedes ponerle todo lo que quieras, ya sea agua, nieve o cualquier otra cosa, lo importante de este apartado es el "tamaño".

* Tamaño: Pequeño (3 jugadores) es el tamaño en el que están hechos la gran mayoría de los Armagedones. Cambia el tamaño y pulsa en "Generar Mapa", observa como cambia el tamaño del cuadrado que indica la posición en el minimapa de la derecha.

TERRENO

Al pulsar este icono nos cambian las opciones de la barra inferior de la pantalla, en este apartado es donde dibujaremos físicamente el mapa, le pondremos agua, nieve, caminos, bosques, etc. (unidades todavía no).

- Tipo del Pincel Elevaciones: con esta opción haces eso, elevar o hundir el terreno.
- Tipo de Pincel Precipicios: aquí también pasa lo de antes, que haces precipicios. Cuidado con ellos, si te equivocas cuesta mucho rectificarlos, para borrarlos has de hacerlo desde otro sitio, ya que aquí te puedes volver lelo dibujando el mapa, pero a la que metes la pata con un precipicio se queda ahí como una mancha de grasa. Para borrar Precipicios has de hacer lo siguiente: Ves a "unidades" (En la barra superior) te volverá a cambiar la barra inferior, pulsa

sobre “Eliminar” y luego elimina los Precipicios que te sobren o que no te gusten como si fueran Unidades.

JUGADORES.- Ahora las opciones de la barra inferior son varias, te explico para qué es cada una de ellas empezando de derecha a izquierda.

* Jugador 1.- lo que luego modifiques tendrá efecto sobre este jugador, las modificaciones has de hacerlas sobre todos los jugadores para los que vayas a hacer el mapa cambiando de jugador en esta primera ventana desplegable.

* Número de Jugadores.- Aquí defines el número de jugadores que tendrá tu mapa si pones 4, verás que en la ventana anterior solo aparecerán 4 jugadores.

* Edad Inicial.- Aquí pones la edad en la que cada jugador comienza, recuerda que lo has de hacer con cada uno de ellos.

* Alimento, piedra... - En estas casillas colocas las cantidad de cada recurso con las que quieras que comience la partida.

Nos olvidamos del resto de las ventanas para quedarnos solamente con la que pone “Tipo de Jugador” que tiene dos opciones “cualquiera” y “sistema” la primera es para que luego al jugar pueda hacerlo un Humano.

UNIDADES.- De esto poco te puedo decir... si quieres saber las propiedades de cada unidad selecciónala. Es para colocar sobre el mapa tanto unidades militares, como edificios, puertas, barcos y demás chismes. Supongo que ya sabrás las diferencias entre las unidades normales y los héroes, aunque por si a caso... Los Héroes no se pueden convertir con los monjes, siempre aparecen sobre el mapa en actitud defensiva y se curan solitos si los dejan tranquilos.

DIPLOMACIA.- Bufff, pasamos de esta opción

VICTORIA GLOBAL .- Otra opción igual de tonta que la anterior, pasa de ella...

OPCIONES.- Esta ya sí que tiene más importancia. Como en “Jugadores” las opciones las has de poner para cada uno de los jugadores seleccionando en la primera ventana el jugador sobre el que estás actuando. Si seleccionas “Árbol Tecnológico Completo” el jugador podrá desarrollar todas sus tecnologías.

Olvídate de las opciones de “seleccionar vista” e “ir a vista”. Si seleccionas “Desactivar Tecnologías, Unidades o Edificios” verás que aparecen unas listas en la ventana de la derecha, si seleccionas una de ellas y la pasas a la ventana de la izquierda eso que has seleccionado queda desactivado, por lo que el jugador que tengas seleccionado no podrá, a modo de ejemplo, construir un castillo, crear un aldeano o desarrollar la cartografía.

MENSAJE.- Algo muy simple. Seleccionas el lugar donde quieres que te aparezca el mensaje y escribes lo que quieras que la gente lea. A qué es simple???

ANIMACIÓN .- Pasando de ella.

DESENCADENADORES.-

Los desencadenadores son la parte principal de todos los escenarios, por lo que les vamos a prestar algo más de atención.

Un desencadenador es una orden que tu das por la cual el juego te responde.

Tenemos dos ventanas en la izquierda, la de arriba “desencadenadores del juego” y la de abajo “condiciones y efectos”

Desencadenadores del Juego.- pulsa sobre “nuevo” verás como en la ventana de arriba aparece un título que pone “desencadenador” seguido de un número que en este caso y como es el primero será el 0. Pulsa sobre el título del desencadenador que ha aparecido y te aparecen unas opciones en la barra inferior.

- Ventana del Nombre del Desencadenador.- Esta ventana indica el nombre, también sirve para ponerle el nombre que quieras. Es aconsejable nombrar todos los desencadenadores para reconocerlos mejor, por ejemplo, si quieres que ese desencadenador haga que le aparezca un aldeano al Jugador 1 lo puedes nombrar como “Aldeano 1”.

- Ventana de Orden de Descripción .- Pasando de ella..

- Ventana de Descripción del Desencadenador.- Pasando también de ella.

Opciones que puedes activar o desactivar:

- Mostrar Como Objetivo Si/No.- Que se quede como está.

- Estado Inicial Activado/Desactivado.Cuando el desencadenador está activado significa que se ejecutará la orden, si está desactivado no se ejecutará hasta que no se active mediante otro desencadenador como veremos más adelante.

- Ciclo del Desencadenador Sí/No.- si está en “Sí” la orden se repite constantemente en forma de bucle sin fin mientras se cumpla lo que le has dicho (la Condición, si la orden es que cree un aldeano, el desencadenador creará aldeanos hasta que llegue al límite de población) si está en “No” la orden solo se ejecuta una vez (si la orden es que cree un aldeano, el desencadenador creará un solo aldeano)

Condiciones y Efectos.- Una vez que ya tenemos claro si el desencadenador ha de estar activo o desactivo y si se ha de repetir o solo queremos que actúe una vez hemos de decirle al ordenador lo que queremos que haga. Lo que queremos que haga es el “Efecto”, pero puede que para que se ejecute la orden (crear un aldeano) queramos que primero hagamos nosotros u otro jugador una cosa, por lo que decimos que el “efecto” se realiza si previamente se cumple la “Condición”.

El mismo desencadenador puede tener a la vez varias condiciones y varios efectos.

Tenemos que tener en cuenta que un desencadenador con una o varias condiciones pero sin efectos no sirve de nada ya que aunque se cumplan las condiciones no le hemos dicho al ordenador que haga nada.

Por el contrario, un desencadenador con uno o varios efectos sin condiciones significa que el

ordenador ejecutará las órdenes que le hemos dado directamente y sin depender de nada. A la hora de combinar en un mismo desencadenador condiciones y efectos hemos de tener en cuenta una cosa, si le ponemos varias condiciones, para que se ejecuten las ordenes (Efectos) se han de cumplir todas las condiciones que antes le hayamos dado, porque si le ponemos tres y se cumplen dos pero no la tercera, la orden (efecto) no se ejecuta.

Si queremos condicionar el desencadenador, una vez creado el desencadenador, estando éste seleccionado, pulsamos sobre “Condición Nueva” , abajo aparece una desplegable con la Lista de Condiciones que nos permite el juego.

Como ya habrás podido ver, no es mi intención hacer de ti un experto creador de escenarios, ya que yo tampoco lo soy, solo pretendo facilitarte unas nociones básicas para que puedas crear escenarios sencillitos, que es por donde se empieza, así que no voy a explicar todas las condiciones ni todos los efectos, si no los que creo más utilizables y comunes, los “otros” te los apañas como puedas aunque te los pondré para que sepas cuantos hay..

CONDICIONES para que se ejecuten las ordenes (efectos):

- Traer Objetos a la zona.- Esta condición no es más que lo que dice. Se cumple cuando el objeto (Unidad) que hemos seleccionado se acerca a una zona concreta que hemos de establecer. Para trabajar con esta condición el objeto ha de ser concreto y existir ya, puesto que lo tenemos que seleccionar.
- Traer Objetos al Objeto.- Es básicamente como la anterior. Para trabajar con esta condición hemos de tener en cuenta que tanto el objeto 1 como el objeto 2 han de existir ya para poder seleccionarlos.
- Objetos Propios.- Esta condición se cumple cuando conseguimos tener un número concreto de Unidades que pondremos en la ventana que indica “cantidad” con las demás opciones del menú tendremos que decirle el tipo de unidad o unidades a las que nos referimos (para facilitar las cosas debemos intentar siempre ser lo más concreto posible).
- Tengo Menos Objetos.- Esta condición se cumple siempre que tengamos menos objetos de los que indicaremos en la casilla de “cantidad”, con las demás, al igual que en la anterior (y en otras muchas también) debemos indicar a la Unidad o Unidades a las que nos referimos.
- Objetos en la Zona.- Esta Condición se cumple cuando una Unidad o varias Unidades, cuya cantidad indicaremos en la ya conocida casilla “cantidad”, se colocan sobre una zona concreta que seleccionaremos al pulsar “establecer área”. Ya sabemos que hemos de definir también el tipo o tipos de unidades a las que nos referimos, no?.
- Destruir Objeto.- Como es natural se cumple cuando se destruye el objeto que le indicamos, piensa que has de seleccionar el objeto, por lo que ya ha de existir.

- Capturar el Objeto.- Esta condición se cumple cuando capturas objetos (piensa... cuales son los objetos que se capturan??? Pues sí, las ovejas, las reliquias y algunos otros de este estilo que pertenezcan a "Gaya", no quieras capturar un edificio de otro jugador, para eso utiliza mejor "Destruir Objeto" y seleccionas el edificio).

- Acumular Tributos.- Está claro... En la casilla de "cantidad" pones la cantidad, luego seleccionas el tributo (oro, piedra, bajas enemigas, unidades...) y cuando se llega al número que has indicado se cumple la condición.

- Desarrollar Tecnología.- Se cumple cuando la tecnología seleccionada se desarrolla. Más fácil imposible!!!

- Temporizador.- Se cumple cuando pasa el tiempo que la has puesto en la casilla correspondiente, el tiempo va expresado en "segundos"

- Objetivo Seleccionado.- Para cuando sepas...

- Señal de IA.- Para cuando sepas mucho más...

- Jugador derrotado.- Se cumple cuando se ha derrotado al jugador que has indicado (simple como la vida misma...)

- El Objetivo tiene un Objetivo.- UHF....

- Objetivo Visible.- Grrrrr

- Objetivo no Visible.- Arrrrgggggg

- Desarrollando tecnología.- J J J

- Unidades Guarecidas.- Pues eso! Se cumple cuando el número de unidades concretas que has indicado se guarecen en el sitio concreto que también has indicado.

- Nivel de Dificultad.- L L L

Ejemplo

Ya sabes que en un mismo desencadenador puedes utilizar varias condiciones, como por ejemplo... Quiero que cuando el jugador 1 coloque un aldeano entre unas antorchas se creen aldeanos hasta un número de 10 y que en total no tenga más de 50 unidades entre soldados y aldeanos.

1ª Condición: "Objetos en la zona" en cantidad 1; en jugador, Jugador 1; de la lista de unidades –Aldeano-, del tipo de unidades –Unidades-; en seleccionar área, marcas la zona entre las

antorchas.(esta condición se cumple al colocar el aldeano en la zona indicada)

2º Condición: “Tengo menos Objetos” en cantidad 10, en la lista de unidades –Aldeano-, en el tipo de unidades –Unidades- (esta condición se cumple siempre que tengamos menos de 10 aldeanos, por lo que se irán creando hasta este número, una vez lo pasemos la condición no se cumplirá y por lo tanto el efecto será detenido).

3ª Condición: “Tengo menos Objetos” en cantidad 50, en la lista de unidades -Ninguno-, en el tipo de unidades –Unidades- (esta condición se cumple siempre que tengamos menos de 50 Unidades, tanto sean civiles como militares, por lo que se irán creando hasta este número, una vez lo pasemos la condición no se cumplirá y por lo tanto el efecto será detenido). Cuidado con los “Aldeanos” porque hay dos tipos, Aldeanos y Aldeanas, no los confundas...

EFFECTOS (ordenes) que se ejecutarán cuando se cumplan las condiciones (si es que las has puesto).

Los principios básicos son para todos los efectos los mismos, cosas a tener en cuenta, tanto para las Condiciones como para los Efectos, has de repetir el desencadenador una y otra vez por cada Jugador indicando cada vez, el jugador sobre el que actúa y lo que quieres que haga, ya sé que es un coñazo, pero de momento el juego no da para más.

- CAMBIAR DIPLOMACIA- El nombre lo indica, este efecto se usa muy poco en Armagedones, aunque a la hora de hacer Roles (juegos de rol) te puede interesar que el “sistema” se alíe con un jugador determinado si éste hace algo.

- DESARROLLAR TECNOLOGÍA- Lo mismo... Hace que se desarrolle la tecnología que le digas, ya sabes, has de indicar el jugador (por ejemplo, quieres tener matacanes cuando mates a 50 enemigos, pues la condición sería “Acumular Tributos” el tributo sería “bajas enemigas” y el efecto será “Desarrollar Tecnología” y la tecnología, naturalmente, “matacanes” naturalmente, han de coincidir el jugador que pones para la condición y el que pones para el efecto y si es un juego para 8, ya sabes... 8 veces!. Este desencadenador, sigo con el ejemplo, no tendrá activado el ciclo del desencadenador, porque con una vez que se desarrolle la tecnología es bastante, a que sí?).

- ENVIAR CONVERSACIÓN- Manda un letrerito al jugador que le indiques durante un periodo corto de tiempo y luego se borra. No confundas este efecto con el de “Mostrar Instrucciones” ya que en este si le puedes poner el tiempo que quieras para que el mensaje permanezca en pantalla (Ojo con lo que haces! Si los mensajes están demasiado tiempo molestan para el juego y cansan)

- REPRODUCIR SONIDO- Sin comentarios... Reproduce un sonido de una lista, ni más ni menos

- **TRIBUTO**- Para pasar el recurso que decidas al jugador que decidas. Los recursos pueden venir de “Gaya” (que es como la madre de todos) o de otro jugador.

- **DESBLOQUEAR PUERTA**- Pues eso, desbloquea una puerta, pero claro, la puerta la has de seleccionar, por lo que ya ha de estar en el mapa.

- **ACTIVAR DESENCADENADOR**- Este efecto es de los buenos, así que mejor si te lo cuento con un cuento...He creado un desencadenador para que me aparezcan elefantes como locos y lo he llamado elefantes1, pero no quiero que aparezcan hasta que el chico de la película no mate al malo, así que creo el desencadenador, le activo el “ciclo del desencadenador” para que salgan muchos pero lo marco como “DESACTIVADO” de forma que es como si no estuviese. Entonces creo otro desencadenador al que le digo (Condición) que cuando el chico mate al Rey malo de la película active el desencadenador “elefantes1” y... tachán!!! Empiezan a salir elefantes como locos!!!

- **DESACTIVAR DESENCADENADOR**- Lo mismo que antes pero al contrario, así que si quiero que cuando maten a la princesa dejen de salir elefantes, creo otro desencadenador que desactiva “elefantes1”

- **OBJETIVO DE COMANDO IA**- De este pasamos, creo que muy pocos de los que hacen escenarios saben para que sirve (entre ellos yo), así que tu no vas a ser más que ellos... (y que yo!).

- **CREAR OBJETO**- Anda! Mira que bonito! Con este efecto creas aldeanos, soldaditos, edificios y todas las unidades, héroes y demás cosas. Para que funcione el chisme has de seleccionar el sitio donde quieres que aparezcan las unidades y, para eso, el sitio ha de estar vacío, así que o haces que las unidades se muevan cuando aparecen con el desencadenador siguiente (porque son medio tontos y no saben que detrás de ellos viene otro y claro, se quedan todo tontos donde han aparecido) o quitas los objetos de la zona de creación con otro desencadenador que hay más adelante.

- **FUNCIÓN DEL OBJETO**- Este es para decirle al objeto que mueva su “cucu”. Puedes utilizarlo con objetos ya existentes seleccionándolos directamente o con objetos que todavía no están en el mapa describiendo concretamente el objeto que quieres que se mueva, lo puedes hacer también de forma genérica (que se muevan todas las unidades militares pero no las civiles, o todos los héroes) tu mismo, pero ten en cuenta una cosa, una vez establecido el lugar donde se encuentra o se encontrará el objeto a mover (**ESTABLECER AREA**) y establecido el sitio donde quieres que vaya (**ESTABLECER UBICACIÓN**) comprueba que efectivamente hayan quedado establecidos mediante “ir a área” o “ir a ubicación”, este comando hará que la vista se desplace sobre el sitio elegido, si no se desplaza, normalmente es que no funcionará, para que funcione haz lo siguiente, cuando establezcas el área pulsa sobre otro desencadenador o sobre otro efecto o condición, luego vuelves y estableces la ubicación cambiando otra vez de sitio, así suele funcionar siempre.

- **DECLARAR VICTORIA**- Pos eso, declara la victoria

- MATAR OBJETO- Sin más tela que la que arde, mata al objeto seleccionado.
- QUITAR OBJETO- Como el de antes, pero en vez de matarlo y dejar sus huesos por el medio lo quita como por arte de magia potagia.
- CAMBIAR VISTA- Hace que la pantalla se desplace al punto que indicamos, va bien para mostrar cosas, pero es un coñazo porque te descentra.
- DESCARGAR- Descarga.
- CAMBIAR PERTENENCIA- Hace que as unidades seleccionadas dejen de ser de fulano y pasen a ser de mengano.
- PATRULLAR- Patrulla.
- MOSTRAR INSTRUCCIONES- Como el de antes, “enviar conversación” pero en este le pones el tiempo que quieres que se vea el mensaje.
- BORRARA INSTRUCCIONES- Anda! Que tontería más tonta, borra lo que has hecho con el efecto anterior con tanto esfuerzo.
- INMOVILIZAR UNIDAD- Inmoviliza.
- USAR BOTONES AVANZADOS- Mejor ni te acerques a este.
- DAÑAR OBJETO- Este como bien dice, daña el objeto indicado, daña en la “vida” que le pongas en la casilla “cantidad”.
- COLOCAR BASE-Pues eso, coloca una base.
- CAMBIAR NOMBRE DEL OBJETO- Este sirve para nombrar las unidades o los edificios (cuando los seleccionas aparecen con el nombre que le has puesto, como el “famoso” Germs Cositas... lo que has de nombrar ha de estar ya en el mapa. No puedes nombrar cosas de Gaya, así que si quieres nombrar objetos que luego no sean de nadie haz lo siguiente, creas el objeto perteneciendo a un jugador y luego haces un desencadenador para que cambie el objeto de pertenencia, de forma que dejará de ser del jugador indicado y pasará a ser de Gaya.
- CAMBIAR PR DEL OBJETO- Cambia los puntos de resistencia del Objeto que le indiques o en la zona que indiques, para que las unidades aumenten continuamente el “desencadenador” tiene que tener el “ciclo del desencadenador” activado. La cantidad es siempre aumentada (así que en vez de llamarlo “cambiar PR” lo podían haber llamado “aumentar PR”) y aumenta en el número que le pongas en la casilla “cantidad”.
- CAMBIAR ATAQUE DEL OBJETO- Igual que el de cambiar PR pero este modifica el ataque, le suma puntos...

- DETENER UNIDAD-Quieto parao!!! En el sitio que le digas a la Unidad que le digas.

Ejemplo

Para terminar, como dicen que mas vale una imagen que mil palabras, pondré un ejemplo de algo así como un proyecto de un inicio de un escenario. Lo haré para un solo jugador, de modo que si hay más el proceso se debe repetir en con cada jugador.

Primer paso: La Historia Quiero que cuando consiga 50 muertes me aparezca un lanzador de hachas, que al poner este lanzador de hachas en un lugar (normalmente se marca con las conocidas antorchas, para saber cual es el sitio elegido) se reproduzca hasta un máximo de diez, pero quiero poder tener hasta un máximo de 50 unidades militares normales y hasta 75 Unidades militares y que si me destruyen la maravilla no salgan más lanzadores de hachas.

Segundo paso: Descomposición de la historia en desencadenadores

- Desencadenador para el color Azul : Creo un desencadenador, lo pongo en “estado activo” y desactivo el “ciclo del desencadenador” lo llamo “hacha 50 muertes”. Pongo una nueva condición que será “Acumular Tributos” elijo el jugador, elijo el tributo que será “bajas enemigas” y en la casilla de cantidad pongo 50. Pongo un nuevo efecto que será “Crear Objeto”, indico al jugador al que pertenecerá el objeto creado, selecciono de la lista el lanzador de hachas y pulso sobre “Establecer Ubicación” luego con el ratón hago clic en la parte del mapa donde quiero que aparezca el “hachero”(entre las cuatro antorchas que ya teníamos preparaditas). Ya está la primera parte de la historia, al llegar a 50 muertes nos aparecerá un lanzador de hachas en el sitio indicado, recuerda, siempre que el sitio esté vacío.

- Desencadenador para el color Rojo : Creo un desencadenador, lo pongo en “estado activo” y también activo el “ciclo d el desencadenador” (porque quiero que me salga más de uno) lo llamo “paridor de hachas”.Pongo una nueva condición que será “Objetos en la zona” le describo el objeto (lanzador de hachas) seleccionándolo en las listas y le indico el lugar donde hay que ponerlo (esto ya sé hacerlo) y en la casilla de cantidad pongo un 1 Pongo otra nueva condición que será “Tengo menos Objetos” aquí en cantidad pongo 10 y selecciono concretamente la unidad (lanzador de hachas)Pongo otra nueva condición que será la misma “Tengo menos Objetos” aquí en la cantidad pondré 50, no selecciono ninguna cantidad, pero en el tipo de unidad selecciono “Unidades Militares”.Pongo otra nueva condición, otra vez la misma “Tengo menos objetos” y pongo 75 en cantidad no selecciono las unidades concretas y en tipo de unidad tampoco selecciono nada.Pongo un efecto nuevo que será “Crear Objeto” y selecciono de la lista al lanzador de hachas.Como tengo activo el ciclo del desencadenador, éste se repite siempre que se cumplan todas las condiciones que le hemos puesto.

- Desencadenador para el color Gris : Creo un nuevo desencadenador al que llamaré “stop hachas” lo pongo en estado activo y sin ciclo.Creo una condición nueva que será “Destruir Objeto” y selecciono la maravilla.Creo un nuevo efecto que será “desactivar desencadenador” y de la lista que aparece veremos que esta nuestro “paridor de hachas” lo seleccionamos y ya

está.

MISIÓN CUMPLIDA!!! Los nombres de los desencadenadores te los inventas tu como quieras, pero es mejor que sean nombres fácilmente reconocibles.

Y me parece que con esto y un bizcocho, hasta mañana a las ocho!!!

LC] _|666|_

Editado para el correcto visionado desde la web por LP_DanT3