

## Como Crear Campañas para el Age of Mythology y The Titans

por edrperez ([edrperez@gmail.com](mailto:edrperez@gmail.com))  
<http://estrategiatr.iespana.es>

Octubre, 7 de 2005

### JUSTIFICACIÓN

No he encontrado una guía decente para crear campañas en español ni en inglés, lo siento pero no domino otros idiomas.

### FUNDAMENTOS

El archivo de campañas, cpn o cpx, utiliza un sistema de etiquetas XML en codificación UTF-8 lo que hace fácil su edición, cómo la mayoría de archivos en este juego. El mapa de la pantalla al elegir una misión tiene una dimensión de **1024 x 768** píxeles, (sí, tienen que ir a opciones del juego y configurar la resolución a esta medida, los bits no importa sí son 16 o 32, sólo es necesario cuando creas una campaña, luego puedes colocarlo en la resolución que utilizan normalmente para jugar), dividido entre 12 cuadros de 256 píxeles estando repartidas entre 3 filas por 4 columnas empezando por el número 1 en la esquina superior izquierda y finalizando con la número 12 en la esquina inferior derecha. El sistema de coordenadas empieza en la esquina superior izquierda teniendo la misma la coordenada 0,0 de la pantalla, siendo su eje Y el vertical y X el horizontal (claro, matemáticas, ¿pensaban que no servían para nada?)

### REQUERIMIENTOS

- Editor de textos con condificación UTF-8, recomiendo el EditPlus2, aunque igual pueden utilizar el bloc de notas.

### PROCEDIMIENTO

Habrán su editor de texto y copien lo siguiente, no le coloquen ningún retorno de carro (ENTER), sólo copienlo:

```
<?xml version = "1.0" encoding = "UTF-8"?>
<campaign name = "Chanchilandia" version = "1">
  <BackgroundSet name = "Atlantis">
    <Image pos = "1">ui\campmap_new_atlantis1</Image>
    <Image pos = "2">ui\campmap_new_atlantis2</Image>
    <Image pos = "3">ui\campmap_new_atlantis3</Image>
    <Image pos = "4">ui\campmap_new_atlantis4</Image>
    <Image pos = "5">ui\campmap_new_atlantis5</Image>
    <Image pos = "6" textureReplace="">ui\campmap_new_atlantis6</Image>
    <Image pos = "7" textureReplace="">ui\campmap_new_atlantis7</Image>
    <Image pos = "8">ui\campmap_new_atlantis8</Image>
    <Image pos = "9">ui\campmap_new_atlantis9</Image>
    <Image pos = "10">ui\campmap_new_atlantis10</Image>
    <Image pos = "11">ui\campmap_new_atlantis11</Image>
    <Image pos = "12">ui\campmap_new_atlantis12</Image>
```

```

</BackgroundSet>
<BackgroundSet name = "Greece">
  <Image pos = "1">ui\campmap_greece1</Image>
  <Image pos = "2">ui\campmap_greece2</Image>
  <Image pos = "3">ui\campmap_greece3</Image>
  <Image pos = "4">ui\campmap_greece4</Image>
  <Image pos = "5">ui\campmap_greece5</Image>
  <Image pos = "6">ui\campmap_greece6</Image>
  <Image pos = "7" textureReplace="">ui\campmap_greece7</Image>
  <Image pos = "8" textureReplace="">ui\campmap_greece8</Image>
  <Image pos = "9">ui\campmap_greece9</Image>
  <Image pos = "10">ui\campmap_greece10</Image>
  <Image pos = "11">ui\campmap_greece11</Image>
  <Image pos = "12">ui\campmap_greece12</Image>
</BackgroundSet>
<Scenario dispName = "Prólogo" filename = "chanchi-prologo.scx" BackgroundSet = "Atlantis">Aquí la
descripción del prólogo.
  <Overlay offset = "625 178" size = "32 32">ui\overlay_blue_09</Overlay>
</Scenario>
<Scenario dispName = "1. Misión 1" filename = "chanchi-mision1.scx" BackgroundSet =
"Greece">Aquí la descripción de la misión 1.
  <Overlay offset = "548 301" size = "32 32">ui\overlay_red_09</Overlay>
  <Overlay offset = "543 247" size = "64 64">ui\overlay_ajax_08</Overlay>
</Scenario>
<Scenario dispName = "2. La Misión 2" filename = "chanchi-mision2.scx" BackgroundSet =
"Greece">Aquí la descripción de la misión 2.
  <Overlay offset = "548 301" size = "32 32">ui\overlay_blue_09</Overlay>
  <Overlay offset = "585 244" size = "32 32">ui\overlay_red_09</Overlay>
  <Overlay offset = "543 247" size = "64 64">ui\overlay_ajax_08</Overlay>
  <Overlay offset = "579 187" size = "64 64">ui\overlay_migdol_17</Overlay>
</Scenario>
<Scenario dispName = "3. Wow! La Misión 3" filename = "chanchi-mision3.scx" BackgroundSet =
"Greece">Aquí la descripción de la misión 3.
  <Overlay offset = "548 301" size = "32 32">ui\overlay_blue_09</Overlay>
  <Overlay offset = "579 187" size = "64 64">ui\overlay_migdol_17</Overlay>
  <Overlay offset = "585 244" size = "32 32">ui\overlay_blue_09</Overlay>
  <Overlay offset = "543 247" size = "64 64">ui\overlay_ajax_08</Overlay>
  <Overlay offset = "823 300" size = "32 32">ui\overlay_red_09</Overlay>
  <Overlay offset = "823 251" size = "64 64">ui\overlay_kemsyt_20</Overlay>
</Scenario>
<Scenario dispName = "Este escenario no se mira en la lista!!!" unlisted = "" filename = "chanchi-
epilogo.scx" BackgroundSet = "Greece">Esto puede aplicarse para un escenario cinematica extra porque no se
muestra.
</Scenario>
</campaign>

```

¿Copiado? Bien, guardenlo cómo **Todos los archivos** (All files) codificación **UTF-8** y nombre de **chanchi.cpx** o el que quieran darle, ahora les explicaré parte por parte.

```
<?xml version = "1.0" encoding = "UTF-8"?>
```

Esta etiqueta define el documento cómo un archivo XML versión 1.0 y codificación UTF-8 , es una información de cabecera.

```
<campaign name = "Chanchilandia" version = "1">
```

Esta define el nombre de la campaña, el mismo que aparece en listado de selección de campañas, cómo **La caída del tridente** (Fall of Trident) y la versión de la misma, en este caso la campaña de nombre **Chanchilandia** está en su versión **1**.

```
<BackgroundSet name = "Atlantis">
```

Este es el nombre del juego de imágenes que mostrará en el mapa cómo fondo, cuándo se elija una determinada misión, en este caso la Nueva Atlántida .

```
<Image pos = "1">ui\campmap_new_atlantis1</Image>
```

Hace referencia al cuadro 1 del juego de imágenes llamado **Atlantis** , esto es igual para el resto de líneas.

```
<Image pos = "6" textureReplace="">ui\campmap_new_atlantis6</Image>
```

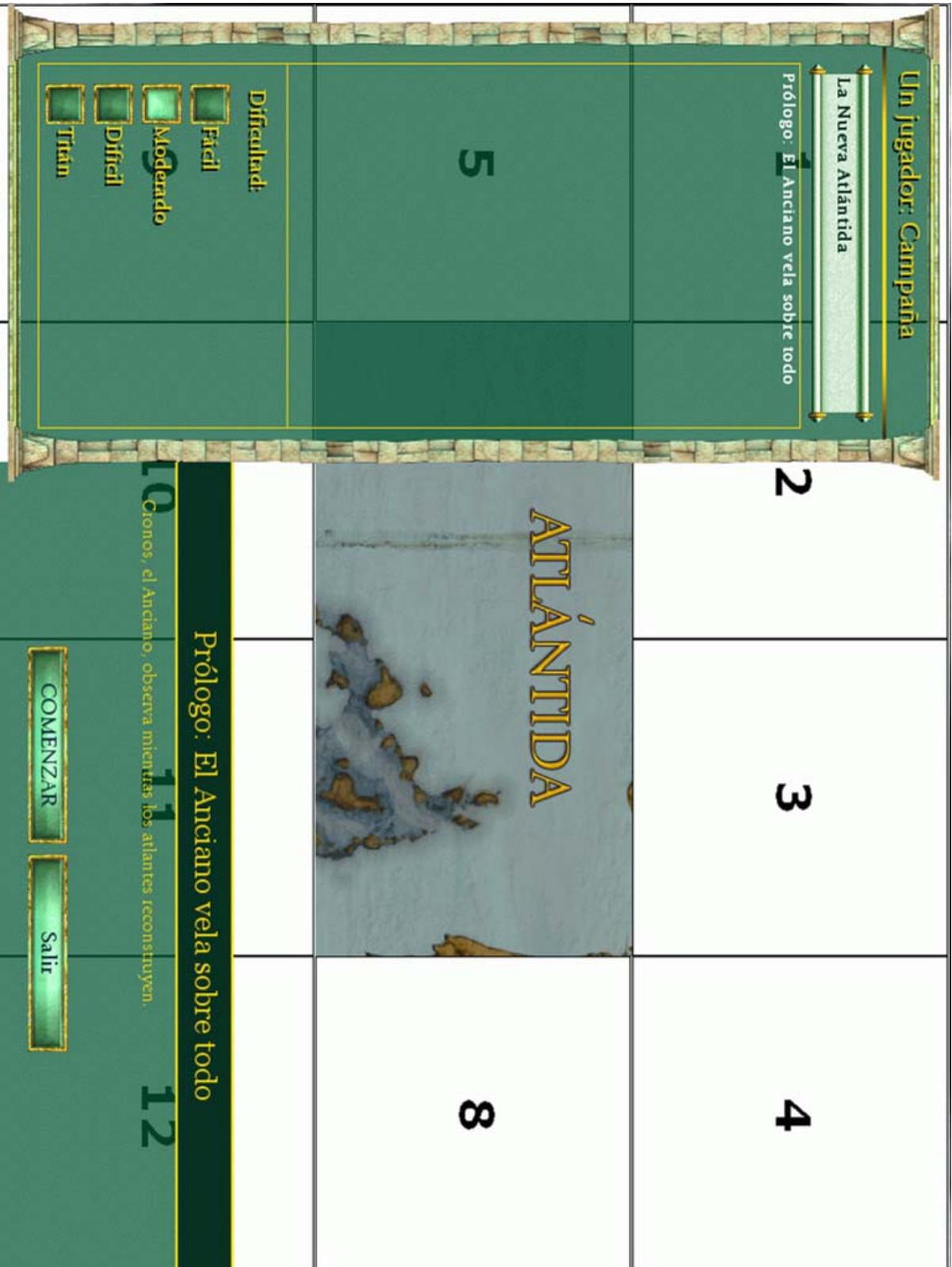
Esta y la número 7 tienen un atributo extra a las otras etiquetas, **textureReplace=""** con esto se indica que se mostrara la imagen **campmap\_new\_atlantis6** de la carpeta **spanish** , es decir, una imagen que tiene un texto en español, en este caso la palabra Atlántida, está dividida en estas dos imágenes.

```
</BackgroundSet>
```

Esta es la etiqueta de cierre del juego de imágenes, en este caso **Atlantis**.

Luego encontramos la etiqueta que hace referencia al juego de imágenes **Greece** , que representa el mapa griego, con sus imágenes 7 y 8 reemplazadas al estilo de la 6 y la 7 de **Atlantis**.

Vale la pena recalcar que sólo es necesario definir los juegos de imágenes necesarios para la campaña que vamos a realizar, en este ejemplo sólo se realiza en **Nueva Atlántida** y **Grecia**. Sí desean incluir a **Egipto**, **Tierras Nórdicas** y **Atlántida** (el mapa de la campaña original), tienes que ir a la carpeta **Data** y abrir el archivo **main campaign.cpn** (sí, este es el de la campaña original) y de ahí copiar los juegos de imágenes que te interesan, claro puedes crear los tuyos utilizando imágenes y creando los archivos necesarios, pero eso lo explicare en una posible guía de "modding" que haga. En la siguiente imagen está representada la separación por divisiones del mapa de las misiones de **Nueva Atlántida** , he dejado la imagen 6 y 7 a propósito para que vean el efecto del atributo **textureReplace=""**, sí les hubiera quitado el atributo hubiesen aparecidos cos cuadros blancos con los número 6 y 7 respectivamente. Claro está que la imagen que aquí les represento no tiene las medidas de **1024 x 768** píxeles exactamente, esto debido al tamaño de la hoja.



<Scenario dispName = "Prólogo" filename = "chanchi-prologo.scx" BackgroundSet = "Atlantis">Aquí la descripción del prólogo.

Esta etiqueta hace referencia al primer escenario, vemos que su título es **Prólogo** , y el nombre del archivo es **chanchi-prologo.scx** y el juego de imágenes es **Atlantis**. También pueden ver el texto **Aquí la descripción del prólogo**. Esta obviamente es la descripción del escenario en cuestión, no deben darle ningún retorno de carro (ENTER), porque sí no el texto se cortara. Aclaración, el nombre del archivo depende la ruta dónde tengan el mismo, aquí hago referencia a que el archivo está colocado directamente en la carpeta **escenario** , igual podrían crear una sucarpeta ahí mismo y colocarle sus escenarios dentro, por ejemplo, yo podría crear una carpeta llamada **campchanchi** y poner mis escenarios ahí, entonces para llamarlo sería **campchanchi\chanchi-prologo.scx**.

<Overlay offset = "625 178" size = "32 32">ui\overlay\_blue\_09</Overlay>

Llama a la imagen **overlay\_blue\_09** (Ver Anexos) dimensionada a 32 x 32 píxeles y empezará en la coordenada 625 178, este punto representa la esquina superior izquierda de la imagen que se está llamando, esto no requiere mayor explicación, tomen la captura de pantalla del mapa que quieran utilizar y con un programa gráfico, el Paint, posicionen el puntero del mouse en cualquier parte del mapa para obtener las coordenadas deseadas.

</Scenario>

Esta es la etiqueta de cierre del escenario llamado.

La misma explicación se aplica para los siguientes escenarios con excepción de:

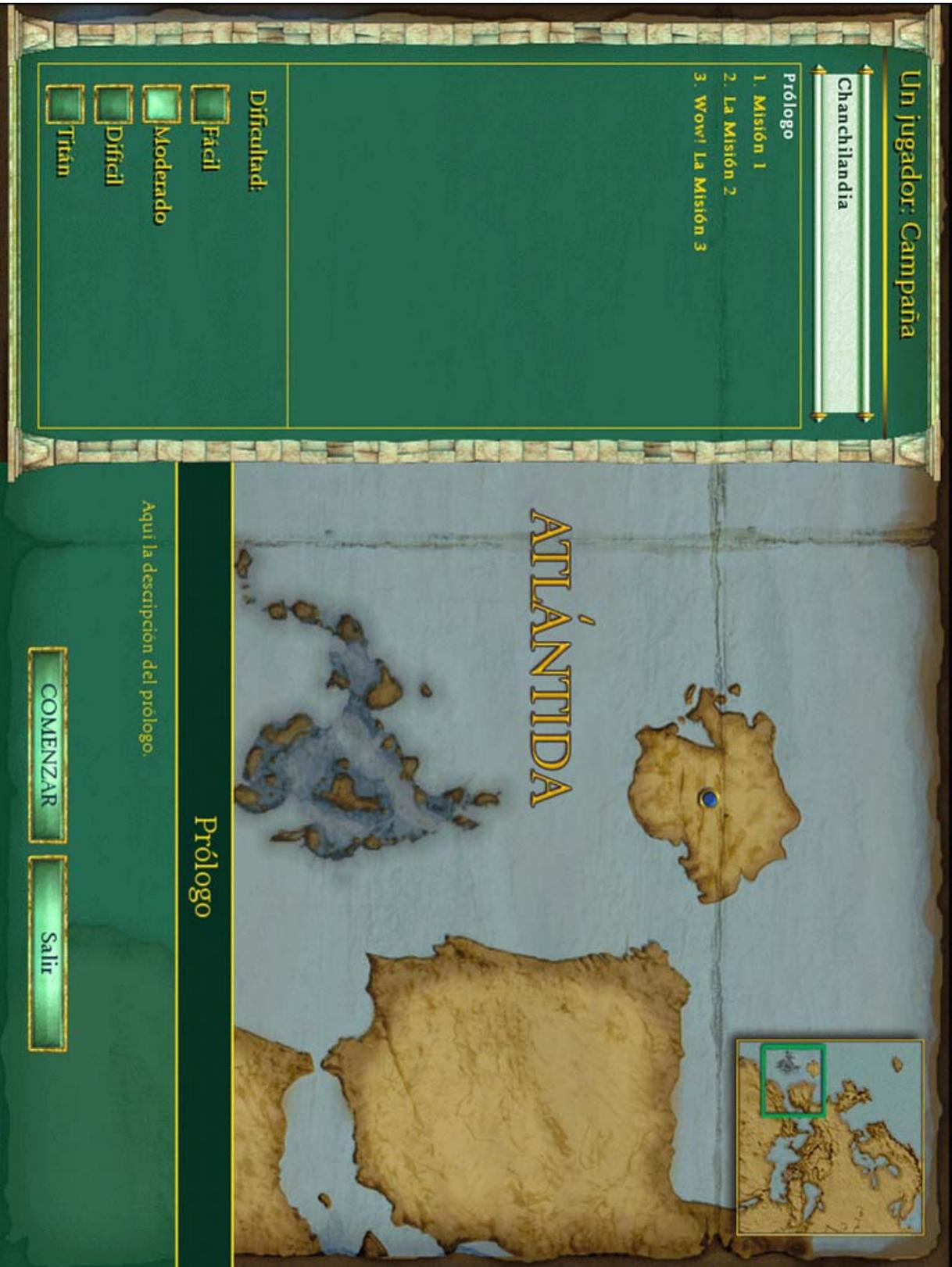
<Scenario dispName = "Este escenario no se mira en la lista!!!" unlisted = "" filename = "chanchi-epilogo.scx" BackgroundSet = "Greece">Esto puede aplicarse para un escenario cinematica extra porque no se muestra.

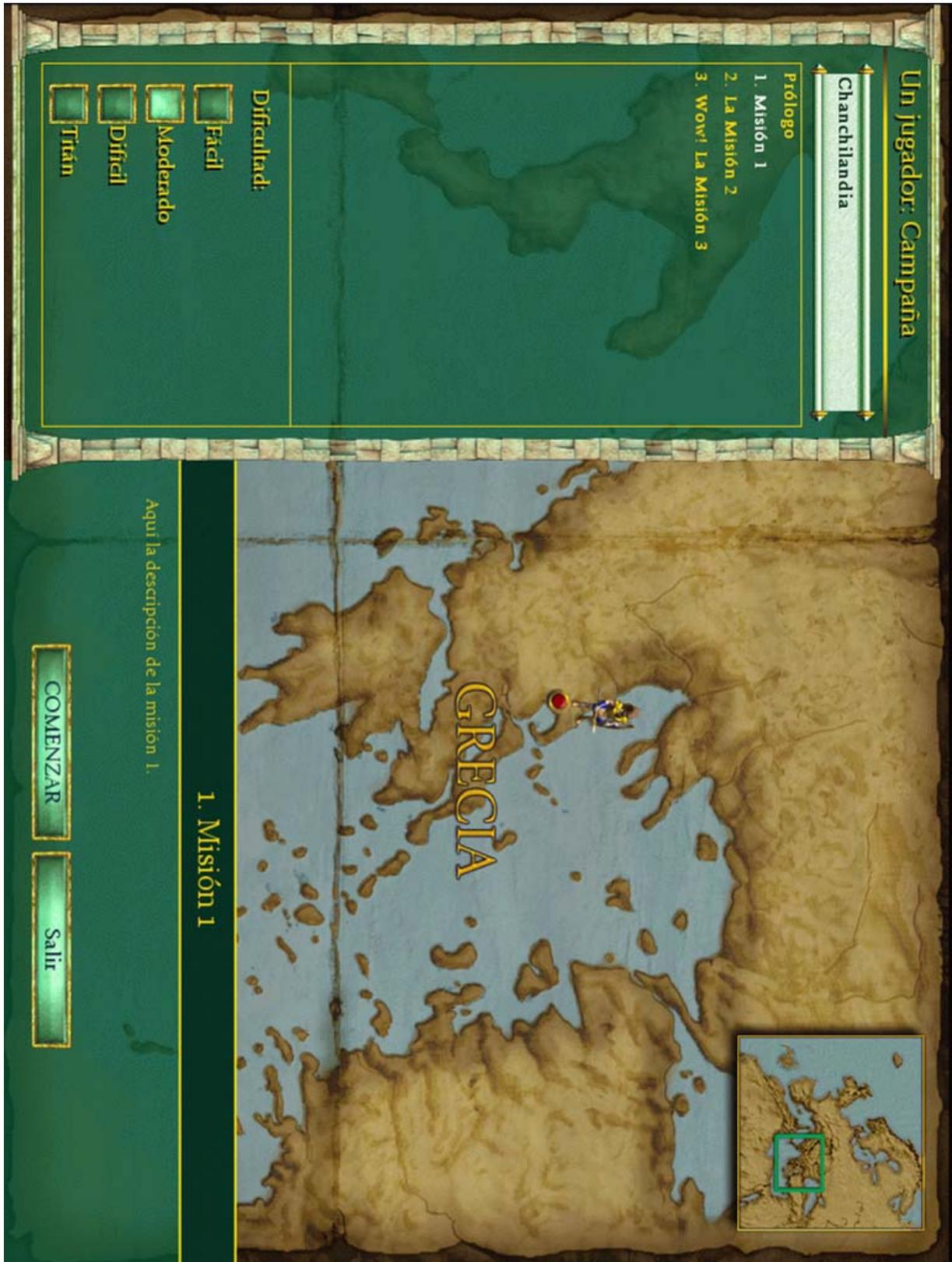
Aquí referenciamos a un escenario que no aparece en el listado de misiones de la campaña, pero que es necesario, en este caso es un ejemplo de Final de campaña, es decir, un escenario de cinematicas, esto se logra utilizando el atributo **unlisted = ""** , que llama al escenario pero no lo muestra en el listado actual de misiones de la campaña. Esto lo pueden utilizar en cualquier número de escenario, ya sea en medio, al principio, etc. Lo puse al final con motivos de explicar un uso que puede tener. Otro uso podría ser de unir dos escenarios por medio de una explicación cinematica, ó mejor aún, cómo un escenario de bonos secreto, es decir, si alguien pasa una determinada misión en un tiempo definido, podría activarse un **desencadenador** (trigger) que llame a este escenario y si no se cumple, pues llamar al siguiente escenario en la lista y seguir con la historia.

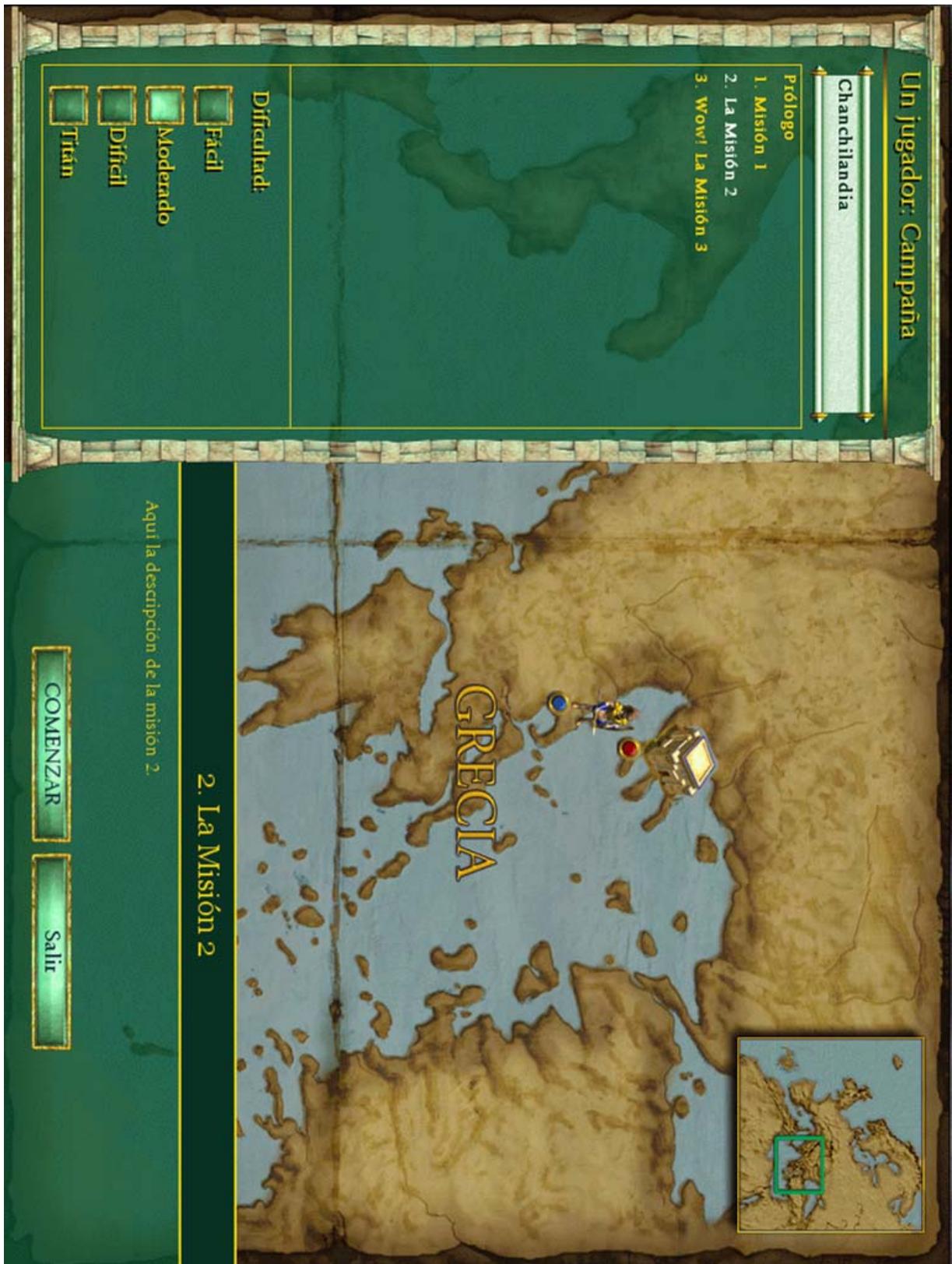
</campaign>

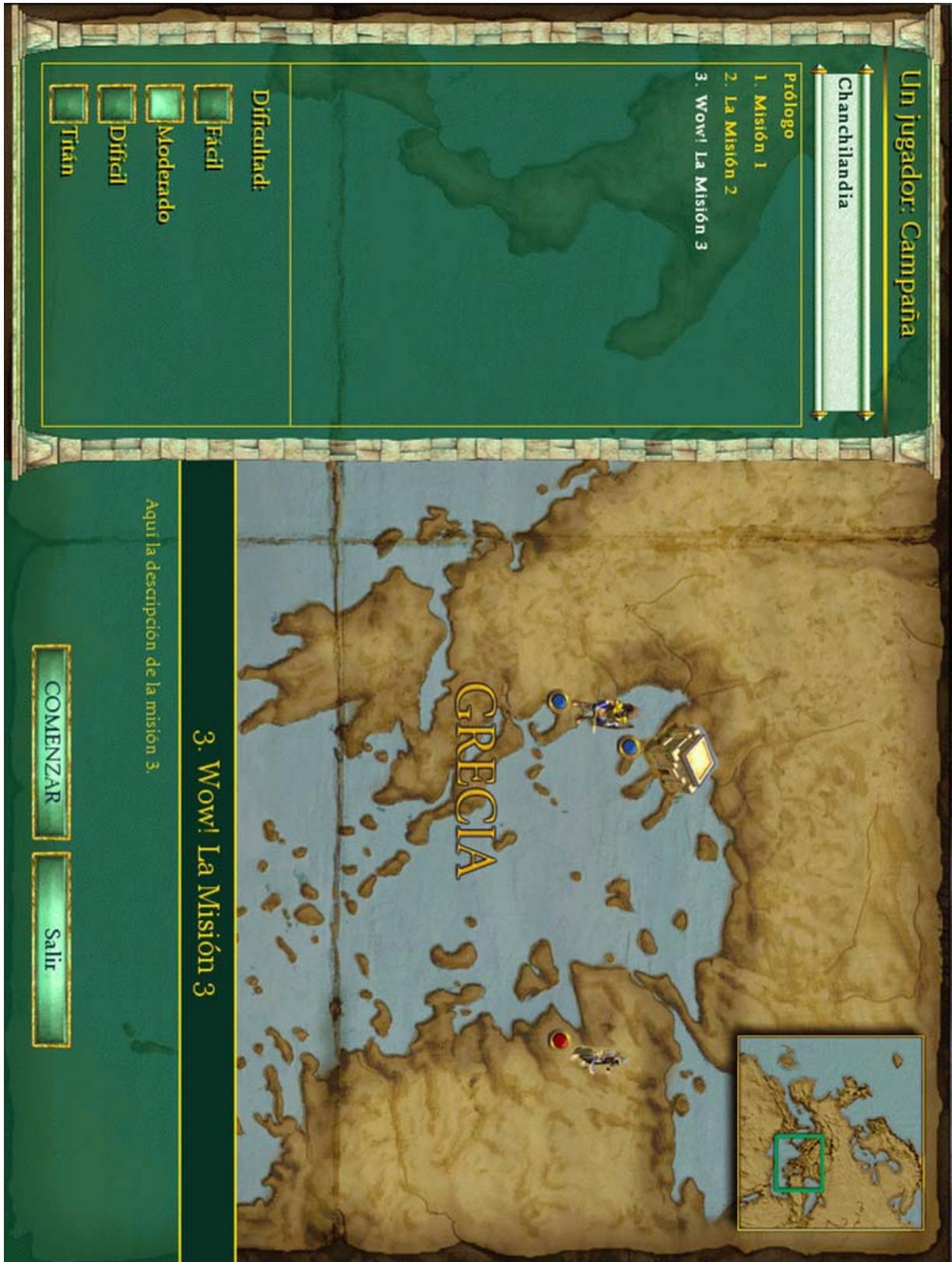
Termina la definición de la campaña.

Para probar este ejemplo copien el archivo **chanchi.cpx** , o el nombre que le hayan dado, a la carpeta **Data** , creen unos escenarios en blanco con **desencadenadores** (triggers) de victoria y pasar al siguiente escenario ó algo parecido, con los nombres que están en el ejemplo, luego entren a su juego, para este caso es **The Titans**. Tendrían que ver lo siguiente.









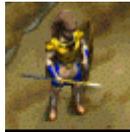
## CONCLUSION

Este sistema de creación de campañas es bastante simple y poderoso, en comparación con otros juegos, la única limitante es estar calculando las coordenadas dónde uno quiere que aparezcan las imágenes, increíble que estos señores de Ensemble Studios no se les haya ocurrido hacer un sistema más simple cómo algo de arrastrar y soltar. Las imágenes **overlay** que se llaman para que esten encima del mapa son 74 específicas, cómo dije antes, se pueden fabricar las propias. Estas mismas imágenes constan de dos partes, la parte de la imagen y la parte de la sombra de uso, esta es una silueta blanca sobre un fondo negro, esta silueta blanca indica que parte de la imagen se utiliza, a veces se utiliza el fondo cómo una parte de arena o de agua, que no se miran muy bien cuándo queremos utilizarlas para un sector determinado del mapa donde uno las necesita, especialmente las flechas. Todo este tutorial es aplicable a Age of Mythology o The Titans, sólo cambien las **x** por las **n** , en las terminaciones de los archivos.

Cualquier duda, ya saben dónde localizarme.

## ANEXOS

Nombres e imágenes de los **overlay** oficiales que se utilizan en las campañas. Estos incluyen de Age of Mythology y The Titans. Es decir los que puedes utilizar sin instalar ningún tipo de **modificación** (mod) o parecido.



overlay\_ajax\_08



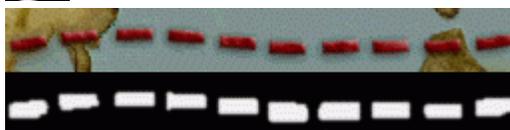
overlay\_amanra\_14



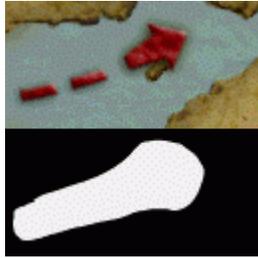
overlay\_arck\_35



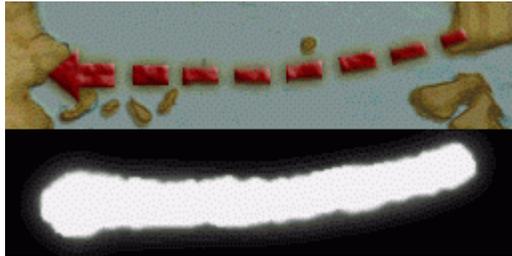
overlay\_arrow\_01



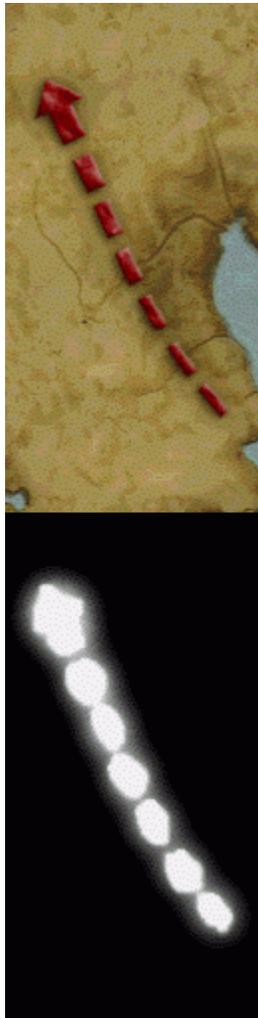
overlay\_arrow\_04a



overlay\_arrow\_04b



overlay\_arrow\_09



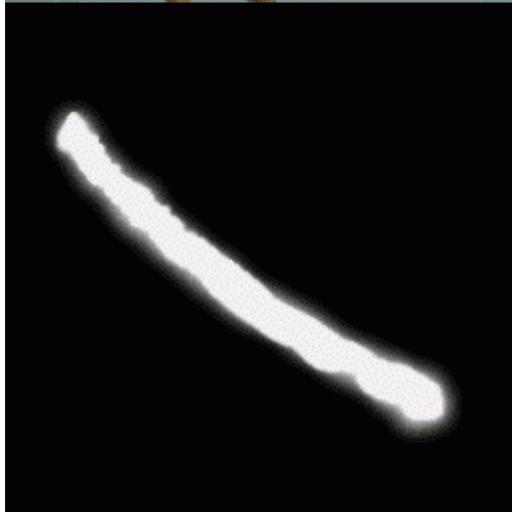
overlay\_arrow\_10

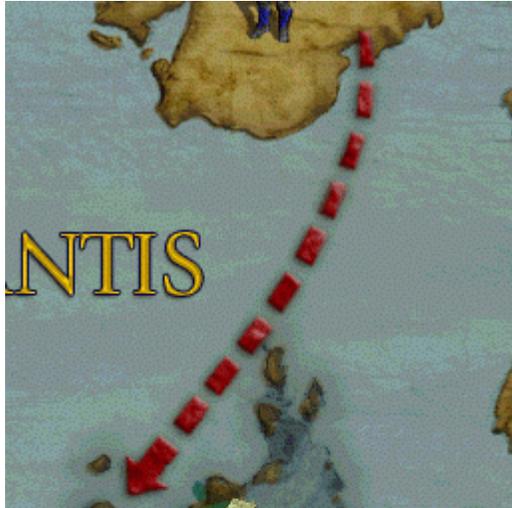


overlay\_arrow\_11



overlay\_arrow\_12





overlay\_arrow\_12x

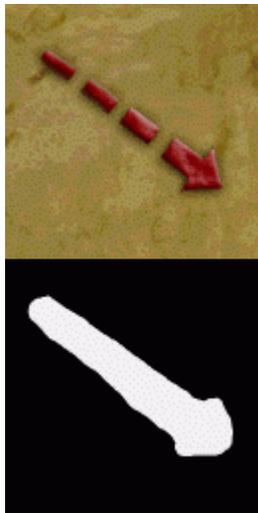


overlay\_arrow\_13x

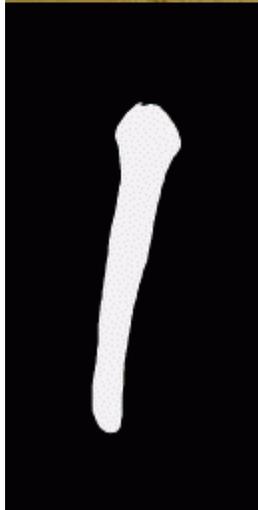




overlay\_arrow\_14



overlay\_arrow\_15



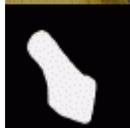
overlay\_arrow\_16



overlay\_arrow\_17



overlay\_arrow\_18



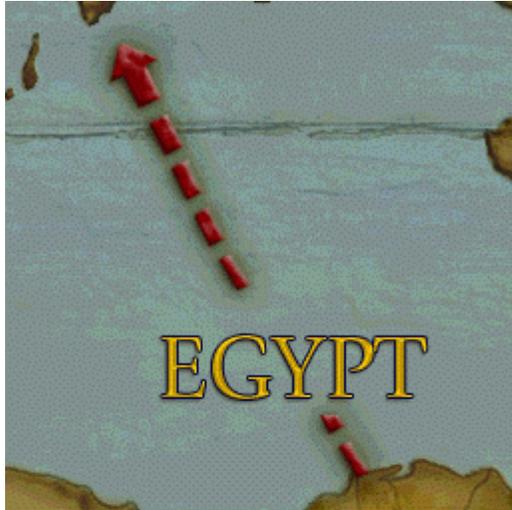
overlay\_arrow\_19



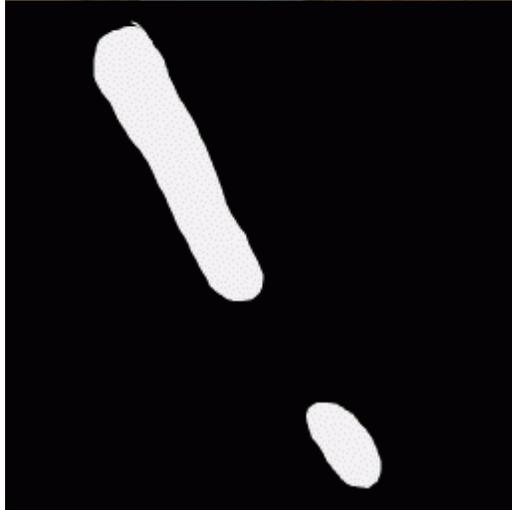
overlay\_arrow\_20



overlay\_arrow\_21



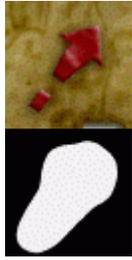
overlay\_arrow\_22



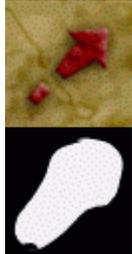
overlay\_arrow\_23



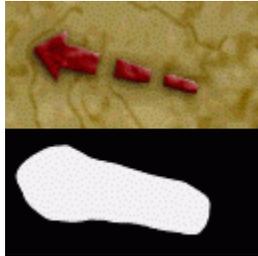
overlay\_arrow\_24



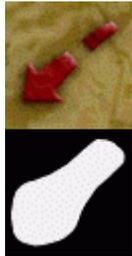
overlay\_arrow\_25



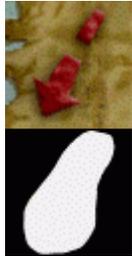
overlay\_arrow\_26



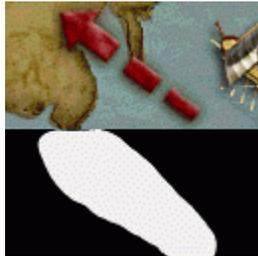
overlay\_arrow\_27



overlay\_arrow\_28



overlay\_arrow\_29



overlay\_arrow\_30



overlay\_arrow\_31



overlay\_arrow\_32



overlay\_automaton\_11



overlay\_banner\_28



overlay\_battle\_22



overlay\_blue\_09



overlay\_cart\_16



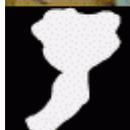
overlay\_cerberus\_08



overlay\_chiron\_10



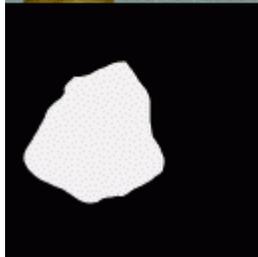
overlay\_door\_12



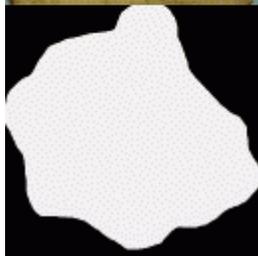
overlay\_dream\_19



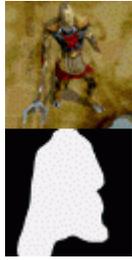
overlay\_folstag\_09



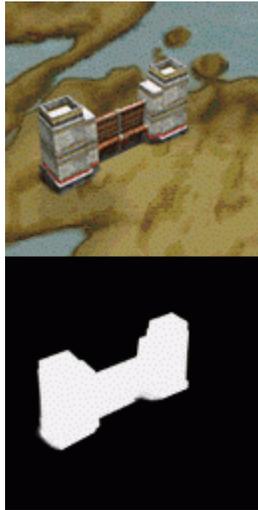
overlay\_forge\_26



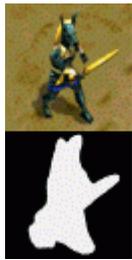
overlay\_fortress\_10



overlay\_garg\_33



overlay\_gate\_07



overlay\_guardian\_15



overlay\_hammer\_32



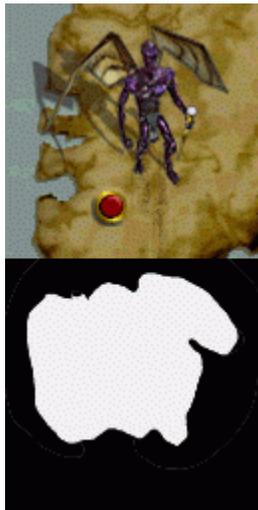
overlay\_kamos\_5



overlay\_kastor\_02



overlay\_kemsyt\_20



overlay\_krios\_01



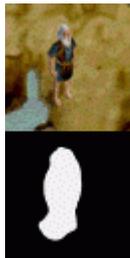
overlay\_migdol\_17



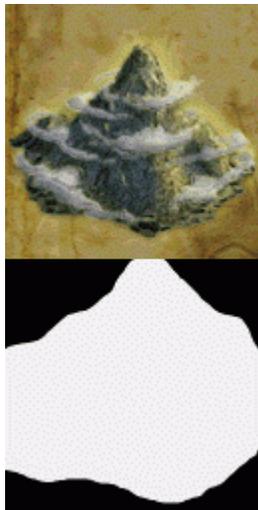
overlay\_norseman\_25



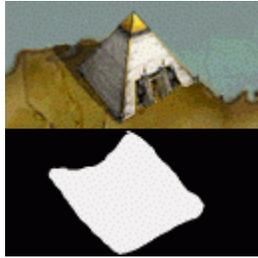
overlay\_odintower\_04



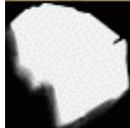
overlay\_oldman\_27



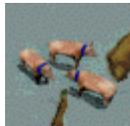
overlay\_olympus\_06



overlay\_osirispyramid\_23



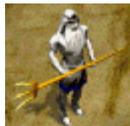
overlay\_passage\_11



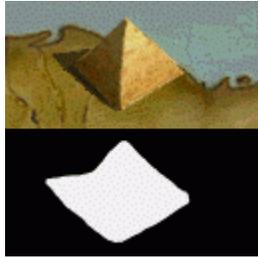
overlay\_pigs\_24



overlay\_plenty\_03



overlay\_poseidon\_4



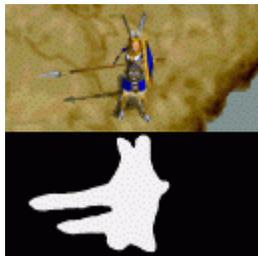
overlay\_pyramid\_18



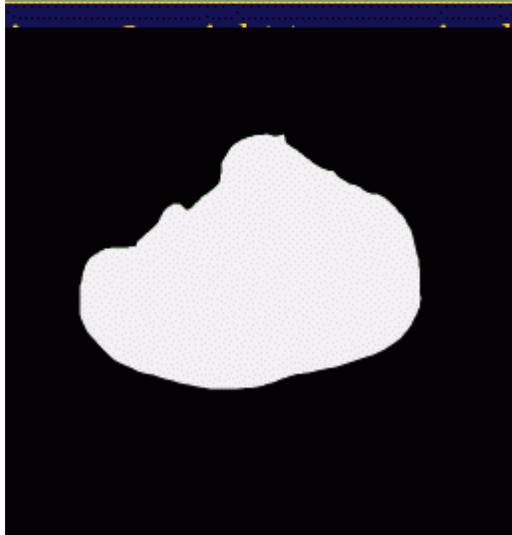
overlay\_ram\_31



overlay\_red\_09



overlay\_reigenleif\_29



overlay\_ruins\_12



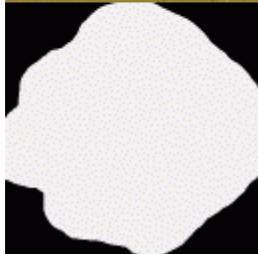
overlay\_shade\_13



overlay\_ship\_34



overlay\_tammerisk\_21



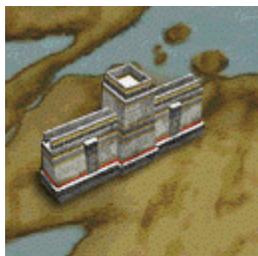
overlay\_temple\_05



overlay\_titan\_07



overlay\_trojanhorse\_09



overlay\_wall\_06





overlay\_wellofurd\_30