

# Creación de Objetivos en Age of Mythology The Titans

por edrperez ([edrperez@gmail.com](mailto:edrperez@gmail.com))

<http://estrategiatr.iespana.es>

Marzo, 11 de 2006

Un pequeña y sencilla explicación de cómo funcionan los objetivos en el AoMTT (aplicable al AoM).

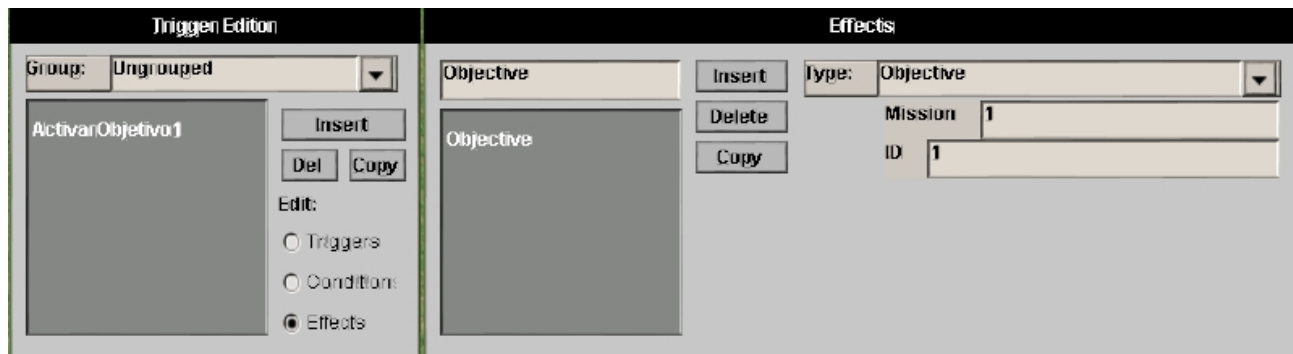
Primero observemos la siguiente imagen:

The screenshot shows the 'Objectives Editor' window. It has a title bar with 'Objectives Editor' and a close button. The window is divided into several sections:

- Title:** A text field containing 'El título general del escenario'.
- Goal:** A text field containing 'El objetivo general, (no es un objetivo en si)'.
- Objectives:** A list on the left with 'Objective 1' and 'Objective 2'. 'Objective 1' is selected.
- Text:** A large text area containing 'El objetivo 1'.
- Hint:** A text area containing 'Las pistas del objetivo 1'.
- Buttons:** 'Insert' and 'Delete' buttons are located below the Objectives list.
- SL Pic:** A text field containing '/imagen personalizada del SpotLight'.
- SL Title:** A text field containing 'Título del Spotlight'.
- Text:** A text area containing 'El texto del Spotlight'.
- Close:** A button at the bottom right.

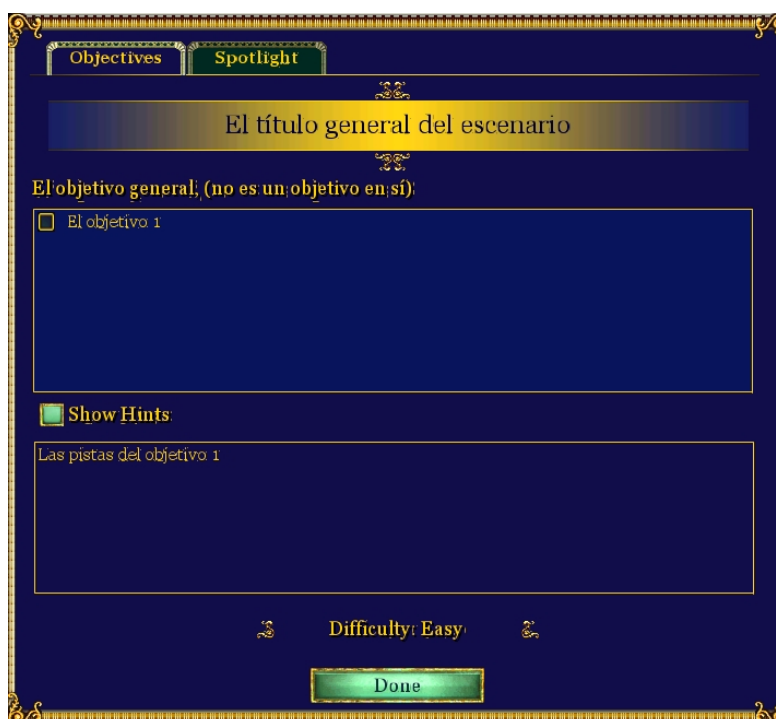
Bastante explicativa la imagen, sólo un par de cosas, los Objective 1 y Objective 2, etc. son correlativos, es decir que su número de ID será igual de correlativa. En **SL: Pic** va la ruta de la imagen **.ddt** personalizado que se quiera adjuntar o utilizando una de las que existen en el juego (revisa los listados en <http://www.nocheineaoe.de/aom.htm>). Esto del **SpotLight** es como una reseña "historica" del escenario, es opcional al igual que los **Hint**.

Creados los objetivos no garantizan que se cumplan, para eso hay que crear triggers para activarlos/evaluarlos/completarlos/fallarlos, algo como lo siguiente.

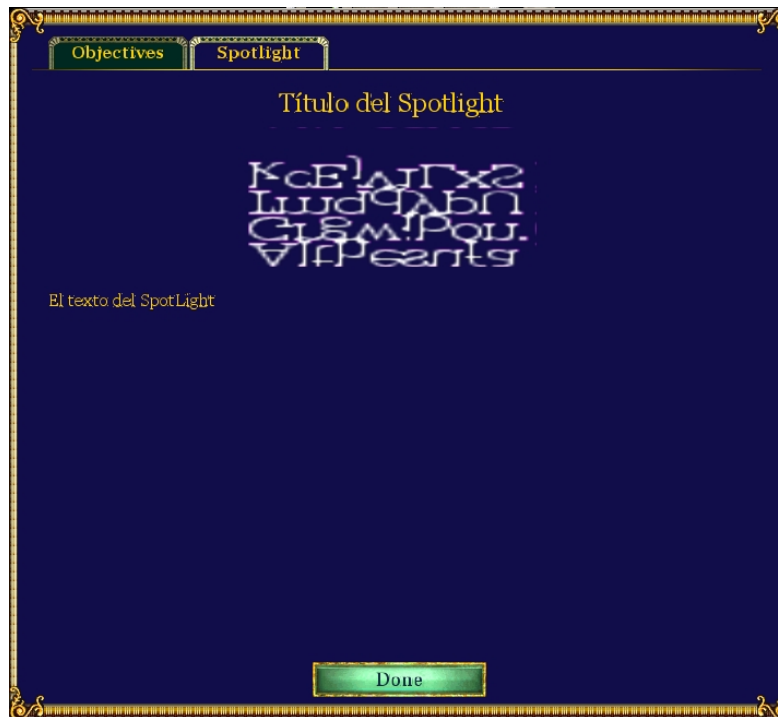


Un trigger simple que indica al sistema que active el **Objetivo** de la **Misión** 1 con **ID** 1, lo de Misión siempre será 1 para el mismo escenario. Habría que hacer diferentes triggers para evaluar los objetivos, completarlos, etc.

En el juego este trigger activaría el **Objetivo 1** y saldría de la siguiente manera:



Y el **SpotLight**:



Esas letras extrañas que aparecen es porque yo no ingrese una imagen de **SpotLight** válida, como dije antes esto no es necesario, pero le da vistosidad al escenario.

Esto es todo lo que tengo que decir sobre los objetivos en AoMTT, lo de las imágenes **SpotLight** no lo explico, porque si saben poner imágenes **portrait** para las cinemáticas sabrán poner imágenes de los listados o personalizadas en el SpotLight. Espero que les sirva.