

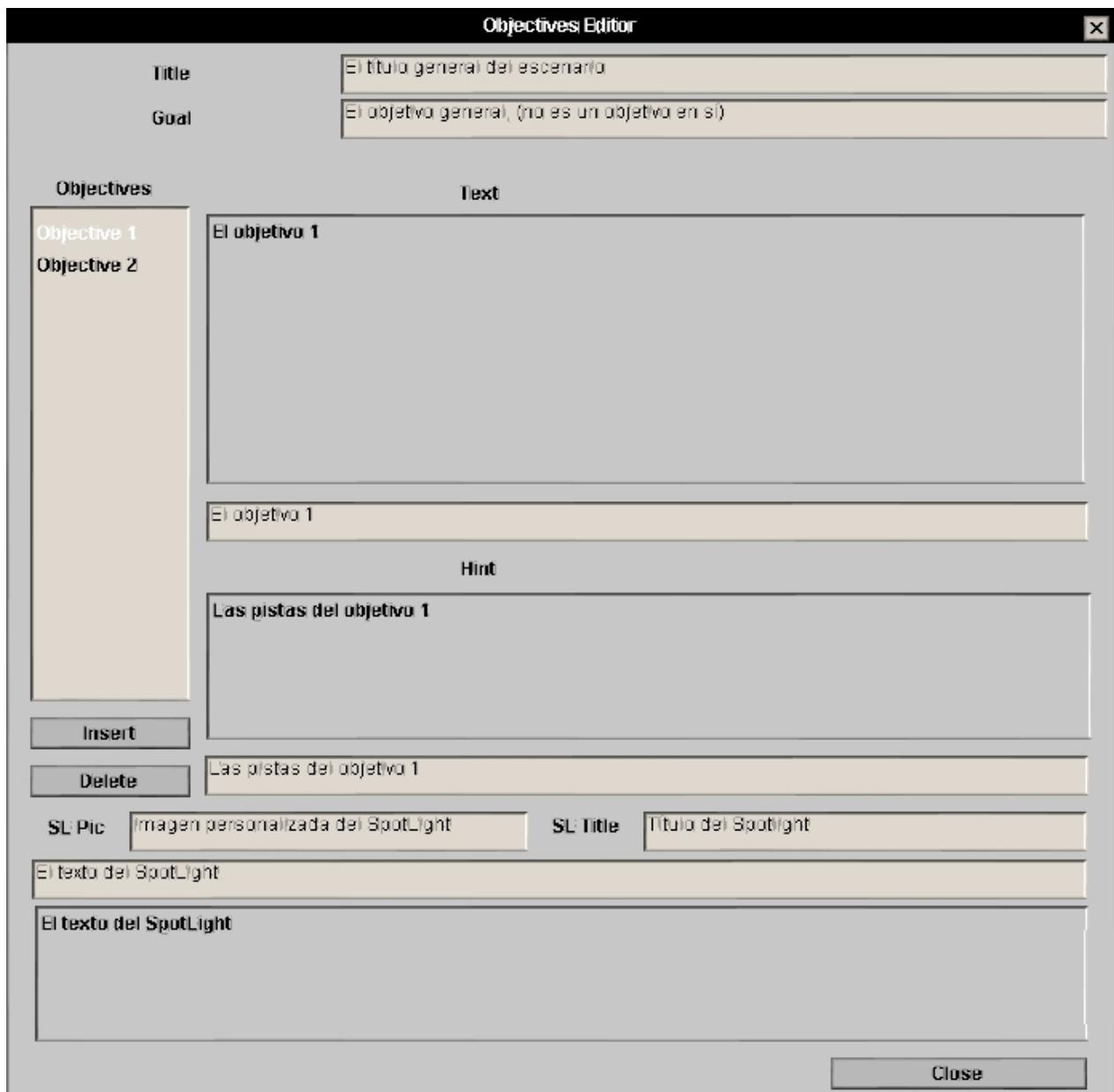
Creación de Objetivos en Age of Mythology The Titans

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

Marzo, 11 de 2006

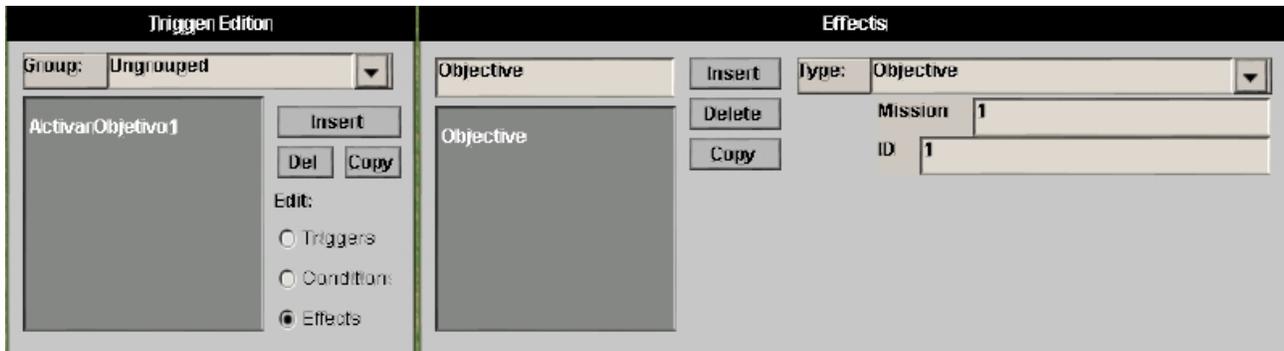
Un pequeña y sencilla explicación de cómo funcionan los objetivos en el AoMTT (aplicable al AoM).

Primero observemos la siguiente imagen:



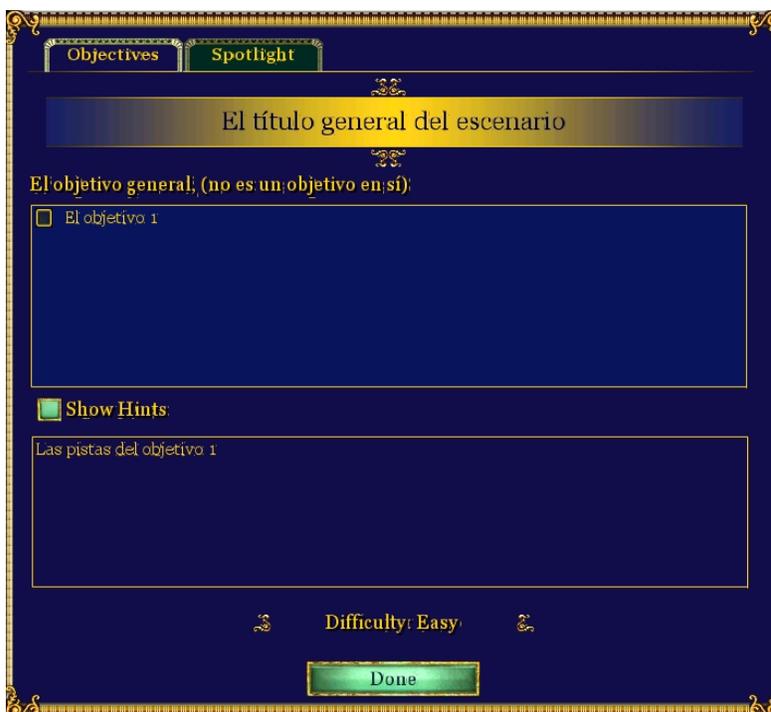
Bastante explicativa la imagen, sólo un par de cosas, los Objective 1 y Objective 2, etc. son correlativos, es decir que su número de ID será igual de correlativa. En **SL: Pic** va la ruta de la imagen **.ddt** personalizado que se quiera adjuntar o utilizando una de las que existen en el juego (revisa 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.