

Triggers en Age of Empires 3

por edrperez (edrperez@gmail.com)
<http://edrperez.host.sk>

Agosto, 25 de 2006

MATERIALES

- Sólo tu editor escenarios de Age of Empires 3 que viene con el juego.

FUNDAMENTOS

Los triggers en Age of Empires 3 es del tipo Causa => Efecto que es la base de una sintaxis sencilla de lenguaje interpretado, cómo lo es el Basic y sus variantes, al igual que el PHP.

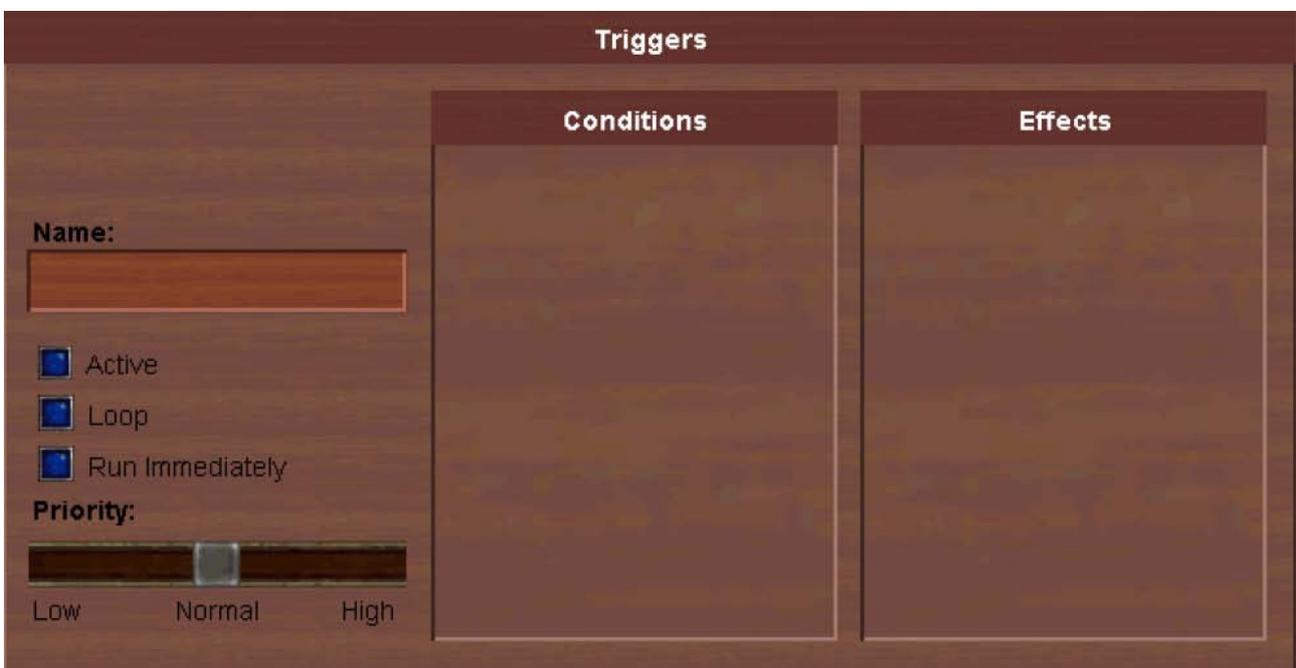
PROCEDIMIENTO

Cómo ya he mencionado, ésta forma de **Causa => Efecto** es lo más básico y lo más sencillo para agregar funcionalidades a un escenario, para conocerlo mejor vayamos al menú de Triggers luego el submenú Triggers. En la primera parte (he cortado la imagen en 2 por cuestiones de tamaño del documento) de izquierda a derecha, vemos Group: Ungrouped , quiere decir que no se encuentran Grupos de Triggers definidos y todos los triggers se crearan en ese grupo. Insert, Del y Copy sirve para Insertar, Eliminar y Copiar triggers respectivamente. Luego el control de botones de radio Edit: Triggers, Conditions y Effects al seleccionar cualquiera se pasa al editor respectivo de cada uno.



Recomiendo utilizar nombres cortos para que sean más fáciles de localizar.

La siguiente parte, de izquierda a derecha, la casilla Name: en la cual se escribe un nombre para un nuevo trigger, bajo ésta las casillas de activación de Active; para declarar que el trigger ésta activo y a la espera de que sus condiciones se cumplan, si no está activado el trigger sólo se ejecutará si es llamado por el efecto Fire Event. Loop; si está activado el trigger se ejecutara en un ciclo interminable, útil si se quiere un trigger que cree enemigos en un punto del mapa y los envié a atacar. Run Immediately; si está activado el trigger se ejecutará inmediatamente despúes que las condiciones se cumplan, si no lo está esperará a que el motor del juego evalúe los triggers según su importancia. Priority: Low, Normal y High; le asigna un nivel de prioridad al trigger en el listado total de triggers desde Bajo a Alto, ésta opción combinada con Run Immediately se utilizan para resaltar la importancia de los triggers en el motor del juego. A la derecha dos listados, que muestran las condiciones y efectos que componen el trigger actual.



Arriba mencioné a los Grupos de Triggers, el menú Triggers y submenú Group se encuentra el editor de Grupos de Triggers, como el nombre lo sugiere sirve para crear diversos grupos contenido diferentes triggers, se acostumbra a crearlos en los escenarios que contienen muchos triggers, al menos la gente ordenada lo hace (hola camarada!!!), se acostumbra a hacer un grupo de Inicio que contiene las variables iniciales, cambio de nombres de unidades, guarnecer unidades en edificios, aumentar o decrementar las habilidades, etc también el grupo Cinematica, claro si se van a utilizar cinematicas en el escenario, luego otro grupo de Objetivos, otro de Final dónde se evalúa la victoria o derrota dependiendo del cumplimiento de objetivos.



Veamos de izquierda a derecha la primera parte, dónde dice Ungrouped es el listado de Grupos de Triggers existentes, a la derecha Insert y Delete que sirve para Insertar y Eliminar grupos respectivamente. Abajo Edit:Groups, Triggers, para cambiar al menú de triggers.



Name: Ungrouped , para el nombre del nuevo Grupo de Triggers, y a la derecha un listado de los triggers que contiene el grupo actual.

Un ejemplo

Luego de crear un trigger, se le deben asignar Condiciones y Efectos, entras al editor de condiciones desde los botones de radio del editor de triggers (mira la primera figura):



De derecha a izquierda, Type: da el listado de condiciones que tiene el juego, al seleccionar una, el nombre genérico aparece en la casilla de la izquierda. Insert, Delete y Copy , para Insertar, Eliminar o Copiar condiciones. En la parte de abajo aparecen dos casillas de verificación, ambas son opcionales, NOT; si se activa, el trigger se ejecutará si ésta condiciones NO se cumplen. OR, si se activa, el trigger se ejecutará si ALGUNA de las condiciones se cumplen. El editor de condiciones es similar al editor de efectos. Por ejemplo:

NOT

```
SI NO Hay indios en el camino ENTONCES Puede seguir durmiendo la escolta  
SI Hay indios en el camino ENTONCES NO Puede seguir durmiendo la escolta
```

OR

```
SI Hay indios en el camino O Hay cuatrerros acechando ENTONCES La escolta  
debe despertar y empezar a disparar  
SI Hay indios en el camino y Hay cuatrerros acechando ENTONCES La escolta  
debe despertar y empezar a disparar O Salir corriendo
```

Obviamente no tenés que escribir esto para crear escenarios en AoE3, sólo lo he escrito para ejemplificar el funcionamiento de un trigger, de lo contrario el diseño de escenarios se volvería un dolor de cabeza cómo en Empire Earth 2.

Condiciones

Un listado explicativo de las diferentes condiciones que trae el juego:

Abort Cinematic

- Descripción:

Si el jugador oprime la tecla ESC durante cualquier cinematica.

- Ejemplo:

Si el jugador no quiere ver tú hermosa cinematica de introducción, entonces le das un escarmiento haciendole perder el juego.

All buildings dead

- Descripción:

Revisa si todas las estructuras del jugador escogido están destruídas.

- Parametros:

Player: es el número de jugador que se evaluará.

- Ejemplo:

Si el jugador enemigo ha perdido todas sus estructuras no tendrá dónde refugiarse y perderá.

All units an buildings dead

- Descripción:

Revisa si todas las estructuras y unidades el jugador escogido están destruídas.

- Parametros:

Player: es el número de jugador que se evaluará.

- Ejemplo:

Si el jugador enemigo ha perdido todas su estructuras y unidades, no tendrá refugio ni tropas para defenderse o construir nuevas estructuras.

All units dead

- Descripción:

Revisa si todas las unidades del jugador escogido están destruídas.

- Parametros:

Player: es el número de jugador que se evaluará.

- Ejemplo:

Si el jugador enemigo pierde todas sus unidades, no podrá defenderse de un ataque inminente o no tendrá dinero suficiente para entrenar nuevos colonos.

Always

- Descripción:

Siempre será verdadero.

- Ejemplo:

Para los triggers de Inicialización del escenario, para crear ciclos utilizando el Loop para reproducir música.

Army distance to point

- Descripción:

Revisa a que distancia se encuentra un Ejército (Army) de un punto determinado, la distancia se mide en cuadrados que forman el mapa.

- Parametros:

Army: se selecciona el ejercito a evaluar.

Show: para mostrar en el mapa el ejercito seleccionado.

Make: para seleccionar unidades y crear un ejercito nuevo.

Set Area: para seleccionar el area, le das click y luego click en el lugar del mapa que quieras, sólo apareceran unas flechas

indicadoras que desaparecerán instantáneamente.

Show Area: muestra el area seleccionada.

Operator: para hacer las diversas comparaciones en la distancia al area, las variantes son los operadores <, <=, ==, =>, > (menor que, menor o igual que, etc.)

Distance: la distancia en unidades enteras de cuadrados.

- Ejemplo:

Si un caravana francesa está a 5 unidades de distancia del area de emboscada, los ladrones deben prepararse para atacar.

Army distance to unit

- Descripción:

Revisa a que distancia se encuentra un Ejercito (Army) de una unidad determinada, la distancia se mide en cuadrados que forman el mapa.

- Parametros:

Army: se selecciona el ejercito a evaluar.

Show: para mostrar en el mapa el ejercito seleccionado.

Make: para seleccionar unidades y crear un ejercito nuevo.

Target unit: seleccionas una unidad y luego le das a este botón para seleccionarla, esta es la unidad de la cual se medirá la distancia entre el ejercito y dicha unidad.

Show: muestra la unidad objetivo.

Operator: para hacer las diversas comparaciones en la distancia a la unidad, las variantes son los operadores <, <=, ==, =>, > (menor que, menor o igual que, etc.)

Distance: la distancia en unidades enteras de cuadrados.

- Ejemplo:

Si los mineros están a 1 unidad de distancia del jefe que les debe una semana de paga, es momento para que el empiece una oración.

Army in LOS

- Descripción:

Revisa si un determinado ejercito está en el Rango De Vision (Line Of Sight) de alguna unidad del jugador escogido.

- Parametros:

Army: se selecciona el ejercito a evaluar.

Show: para mostrar en el mapa el ejercito seleccionado.

Make: para seleccionar unidades y crear un ejercito nuevo.

Player: el jugador el cuál verá al ejercito.

- Ejemplo:

Si los vandalos que saquearon el banco son vistos por un civil, será momento de avisar a los comisarios.

Army Is Alive

- Descripción:

Comprueba que un ejercito determinado se encuentra con vida. Si lo evaluas con un NOT se vuelve con la misma funcionalidad que Army Is Dead.

- Parametros:

Army: se selecciona el ejercito a evaluar.

Show: para mostrar en el mapa el ejercito seleccionado.

Make: para seleccionar unidades y crear un ejercito nuevo.

- Ejemplo:

Si tu grupo de colonos ha sobrevivido luego de la ultima emboscada, entonces puedes construir toda la infraestructura que necesitas.

Army Is Dead

- Descripción:

Comprueba que un ejercito determinado haya muerto. Si lo evaluas con un NOT se vuelve con la misma funcionalidad que Army Is Alive.

- Parametros:

Army: se selecciona el ejercito a evaluar.

Show: para mostrar en el mapa el ejercito seleccionado.

Make: para seleccionar unidades y crear un ejercito nuevo.

- Ejemplo:

Si el jugador ha destruido al grupo de dragones que le envio el enemigo y le ha dejado con graves daños, es hora de que le envíe otros dos para acabarlo!!!.

Army Owned

- Descripción:

Comprueba que un ejercito le pertenezca a un jugador determinado.

- Parametros:

Player: el jugador al que se quiere evaluar.

Army: se selecciona el ejercito a evaluar.

Show: para mostrar en el mapa el ejercito seleccionado.

Make: para seleccionar unidades y crear un ejercito nuevo.

- Ejemplo:

Si los mineros pertenecen al jugador del sindicato, su jefe tiene serios problemas.

Army Visible to Player

- Descripción:

Revisa si un ejercito es visible a un jugador determinado.

- Parametros:

Army: se selecciona el ejercito a evaluar.

Show: para mostrar en el mapa el ejercito seleccionado.

Make: para seleccionar unidades y crear un ejercito nuevo.

- Ejemplo:

Si el jugador ha visto al grupo de corsarios británicos, es hora de tomar acciones.

Building Is On Cursor

- Descripción:

Comprueba si el cursor se encuentra en un determinado edificio.

- Parametro:

Building Unit: el edificio a evaluar.

- Ejemplo:

Si deseamos saber que edificio ha seleccionado el jugador.

Chat Contains

- Descripción:

Revisa si el jugador seleccionado ha ingresado una determinada cadena de caracteres alfanumericos.

- Parametros:

Text: el texto que se desee evaluar. *From Player*: el jugador especifico que debe ingresar el texto para considerarlo válido.

- Ejemplo:

Si el jugador escribe nova & orion o give me liberty or give me coin o cualquier otro truco, entonces creas 10 Tapires cada segundo y le pones un Loop infinito!!!.

Difficulty Level

- Descripción:

Revisa el nivel de dificultad del juego actual. Desde el más fácil al más difícil; Sandbox = 0 , Easy = 1 , Medium = 2 , Hard = 3

- Parametros:

Operator: para hacer las diversas comparaciones en los niveles de dificultad, las variantes son los operadores <, <=, ==, =>, > (menor que, menor o igual que, etc.)

Level: el número de nivel a evaluar.

- Ejemplo:

Si tu heroe avanza exhausto por un camino solitario y el nivel de dificultad del juego es igual a 0 entonces no encontrará ningún enemigo camino a casa; pero si el nivel de dificultad es igual a 3 entonces tendrá que enfrentar a 50 osos.

Diplomacy Change

- Descripción:

Evalúa el cambio de diplomacia que hay entre dos jugadores.

- Parametros:

Player: el primer jugador a evaluar.

Status: el valor al que ha cambiado la diplomacia; Ally, Neutral, Enemy.

Player: el segundo jugador a evaluar.

- Ejemplo:

Si el jugador 2 cambia su diplomacia a hostil contra el jugador 1 es hora de tomar las armas.

Distance to Point

- Descripción:

Revisa la distancia que hay entre una unidad y un punto determinado.

- Parametros:

Source Units: la o las unidades cuya distancia al punto será examinada.

Show: muestra la o las unidades en el mapa.

Set Area: selecciona el punto al que se va a medir.

Show Area: muestra el punto en el mapa.

Operator: para evaluar la medida de distancia, las variantes son los operadores <, <=, ==, =>, > (menor que, menor o igual que, etc.)

Distance: la distancia a evaluar.

- Ejemplo:

Si el colono está a 3 unidades de distancia, será mejor que la

esposa tenga la cena lista.

Distance to Unit

- Descripción:

Revisa la distancia que hay entre una unidad y otra unidad.

- Parametros:

Source Units: la o las unidades cuya distancia a la otra unidad será examinada.

Show: muestra la o las unidades en el mapa.

Target Unit: selecciona la unidad a la que se va a medir la distancia.

Show Area: muestra la unidad en el mapa.

Operator: para evaluar la medida de distancia, las variantes son los operadores <, <=, ==, =>, > (menor que, menor o igual que, etc.)

Distance: la distancia a evaluar.

- Ejemplo:

Si unos forasteros se acercan a menos de 4 unidades de distancia del banco, los comisarios tendrán que empezar a desenfundar.

Is Alive

- Descripción:

Revisa si una determinada unidad está viva.

- Parametros:

Source Units: la unidad que se desea evaluar.

Show: muestra la unidad en el mapa.

- Ejemplo:

Sí tu heroe sigue vivo luego de enfrentar a los 50 osos, es hora de darle un descanso.

Is Dead

- Descripción:

Revisa si una determinada unidad ha muerto.

- Parametros:

Source Units: la unidad que se desea evaluar.

Show: muestra la unidad en el mapa.

- Ejemplo:

Sí tu fuerte ha caído, prepárate a enfrentar a los invasores británicos.

Is Movie Done Playing

- Descripción:

Comprueba si alguna cinematica ha terminado.

- Ejemplo:

Si alguna cinematica ha terminado, es hora de asignar objetivos.

Nugget has been collected

- Descripción:

Revisa que tesoro ha sido colectado por un jugador determinado.

- Parametros:

Nugget Object: selecciona el tesoro a evaluar.

Show: muestra el tesoro en el mapa.

Collected By Player: el jugador determinado a coleccionar el tesoro.

- Ejemplo:

Si el jugador 2 ha coleccionado el tesoro de la armadura de Arkantos, entonces que aparezca un mensaje mofandose de su suerte.

Number of Nuggets Collected

- Descripción:

Revisa el número de tesoros recolectados por un determinado jugador.

- Parametros:

By Player: el jugador determinado a coleccionar el tesoro.

Operator: para evaluar la cantidad de tesoros, las variantes son los operadores <, <=, ==, =>, > (menor que, menor o igual que, etc.)

Number of Nuggets: el número de tesoros a evaluar.

- Ejemplo:

Si el jugador 2 ha coleccionado 5 o más tesoros, deberá aparecer un mensaje mostrando que ha arrasado con la mitad de los tesoros del mapa (suponiendo que hayan 10).

Object Worked

- Descripción:

Comprueba que un objeto determinado esté siendo trabajado.

- Parametros:

Object: seleccionar el objeto.

Show: mostrar el objeto en el mapa.

- Ejemplo:

Si un colono está reparando su casa, haz que llueva!!!

Percent Complete

- Descripción:

Comprueba que tanto porcentaje se ha completado una unidad.

- Parametros:

Source Unit: unidad que se desea evaluar.

Show: muestra la unidad en el mapa.

Operator: para evaluar el porcentaje, las variantes son los operadores <, <=, ==, =>, > (menor que, menor o igual que, etc.)

Percent: porcentaje que se ha completado la unidad.

- Ejemplo:

Si el colono el 75 por ciento en la construcción de su nuevo molino, entonces que se le acabe la madera.

Percent Damaged

- Descripción:

Comprueba cuánto daño ha recibido cierta unidad.

- Parametros:

Source Unit: unidad que se desea evaluar.

Show: muestra la unidad en el mapa.

Operator: para evaluar el porcentaje, las variantes son los operadores $<$, $<=$, $=$, $=>$, $>$ (menor que, menor o igual que, etc.)

Percent: porcentaje de daño que ha sufrido la unidad.

- Ejemplo:

Si la fabrica tiene un daño de 25 por ciento o menos, entonces que colapse.

Player Active

- Descripción:

Comprueba que un determinado jugador sigue en el juego.

- Parametros:

Player: el jugador que se desea evaluar.

- Ejemplo:

Si el jugador 2 ya no existe, entonces es que se ha aburrido por tu bajo nivel de juego.

Player At Pop Cap

- Descripción:

Comprueba si un determinado jugador está al límite de su capacidad de población.

- Parametros:

Player: el jugador que se desea evaluar.

- Ejemplo:

Si el jugador está al límite de su capacidad, es hora de el control de natalidad.

Player Controls Socket

- Descripción:

Comprueba si un determinado jugador controla un designado puerto comercial.

- Parametros:

Player: el jugador al que debe pertenecer el puesto comercial.

Socket: el puesto comercial a evaluar.

Show: muestra el puesto comercial en el mapa.

- Ejemplo:

Si el jugador 2 controla el puesto comercial cerca del lago, tendrá suministro de pescados.

Player Current (Not Total)

- Descripción:

Comprueba la cantidad experiencia de un determinado jugador en el juego actual.

- Parametros:

Player: el jugador al que se desea evaluar.

Operator: para evaluar la cantidad de experiencia, las variantes son los operadores <, <=, ==, =>, > (menor que, menor o igual que, etc.)

Number: el número de experiencia que se quiere evaluar.

- Ejemplo:

Si el jugador 1 tiene 500 o más puntos de experiencia, dale una pieza de oro!!!.

Player Defeated

- Descripción:

Comprueba si un determinado jugador ha sido derrotado, dependiendo del modo de juego que se haya programado con los triggers.

- Parametros:

Player: el jugador que se desea evaluar.

- Ejemplo:

Si el jugador 2 ha sido derrotado, victoria para el supremo e indestructible jugador 1!!!

Player Has Sent a Home City Shipment

- Descripción:

Comprueba si un determinado jugador ha recibido un envío de la Metropoli que el ha solicitado.

- Parametros:

Player: el jugador que ha solicitado y recibido el envío.

- Ejemplo:

Si el jugador 2 ha recibido un envío de su Metropoli avisale al jugador 1.

Player Is Building

- Descripción:

Comprueba un tipo de unidad y la cantidad que está construyendo un jugador determinado.

- Parametros:

Player: el jugador que está construyendo.

Unit: el tipo de unidad que está construyendo.

Operator: para evaluar la cantidad que está construyendo, las variantes son los operadores <, <=, ==, =>, > (menor que, menor o igual que, etc.)

Number: la cantidad que se quiere evaluar.

- Ejemplo:

Si el jugador 2 está construyendo 10 o más dragones, es hora de llamar a los lanceros.

Player Is Selecting Home City Building

- Descripción:

Comprueba que edificio de la Metropoli está seleccionando el jugador.

- Parametros:

HC Building Name: el nombre del edificio, hay que ir al archivo de string para ver el nombre de los edificios.

- Ejemplo:

Si el jugador está seleccionando la torre del oro, hay que enviarle un mensaje diciendole que no dispone de fondo ilimitados para la conquista.

Player Is Visiting Home City Of Player

- Descripción:

Comprueba si un determinado jugador está visitando su Metropoli.

- Parametros:

Player: el jugador que se desea evaluar.

- Ejemplo:

Si el jugador 1 está visitando su metropoli, entonces que el jugador 2 le envíe un mensaje diciendole que no es tiempo de vacaciones.

Player Population

- Descripción:

Comprueba que cantidad de población tiene un determinado jugador.

- Parametros:

Player: el jugador que se desea evaluar.

Operator: para evaluar la cantidad de población, las variantes son los operadores <, <=, ==, ==>, > (menor que, menor o igual que,etc.)

Number: el número de población a evaluar.

- Ejemplo:

Si el jugador 2 tiene 80 de población es hora de reducirles la demografía.

Player Resource Count

- Descripción:

Comprueba la cantidad de un recurso dado de un determinado jugador.

- Parametros:

Player: el jugador a evaluar.

Resource: el tipo de recurso a contabilizar (Food, Wood, etc.)

Operator: para evaluar la cantidad de un recurso, las variantes son los operadores <, <=, ==, ==>, > (menor que, menor o igual que,etc.)

Number: la cantidad de recurso a evaluar.

- Ejemplo:

Si el jugador tiene 200 o menos de comida la colonia no sobrevivirá al invierno.

Player Sends a Home City Shipment

- Descripción:

Comprueba que un determinado jugador este recibiendo un envio de su Metropoli.

- Parametros:

Player: el jugador que está recibiendo el envio.

- Ejemplo:

Si el jugador 2 está recibiendo un envio, es hora de avisarle al jugador para que esté alerta.

Player Unit Count

- Descripción:

Comprueba la cantidad de un tipo de unidades tiene un jugador.

- Parametros:

Player: el jugador a evaluar.

Unit: el tipo de unidad a evaluar.

Operator: para evaluar la cantidad de unidades, las variantes son los operadores <, <=, ==, =>, > (menor que, menor o igual que,etc.)

Number: el número con el que se desea comparar la cantidad de unidades que posee el jugador dado.

- Ejemplo:

Si los mexicanos tienen 1000 o más mosqueteros, es hora de huir del Alamo.

Player VP Count

- Descripción:

Comprueba la cantidad de Victory Points que posee un jugador determinado. Revisa el archivo `defaultvp.xml` para el listado.

- Parametros:

Player: el jugador a evaluar.

Operator: para evaluar la cantidad de VP, las variantes son los operadores <, <=, ==, =>, > (menor que, menor o igual que, etc.)
Number: la cantidad a comprobar de VP.

- Nota:

Esto tenía aplicación en las betas del juego, en las versiones actuales es posible que no funcione.

Quest Var Check

- Descripción:

Compara una variable con un número dado. Para manejar variables primero hay que crearlas, para eso se utiliza el efecto Quest Var Set.

- Parametros:

Var Name: nombre de la variable.

Operator: para evaluar la variable, las variantes son los operadores <, <=, ==, =>, > (menor que, menor o igual que, etc.)

Value: el número con el que se comparará la variable.

- Ejemplo:

Esto de las variables viene siendo como manejar contadores, es decir, se puede crear una variable llamada VisitasH que contabilizara el número de visitas del heroe a un "hospital" y si es igual a 2 entonces decirle que ya no puede seguir llegando por falta de medicinas.

Quest Var Compare

- Descripción:

Compara dos variables entre si.

- Parametros:

Var Name 1: el nombre de la primera variable.

Operator: para comparar las variables, las variantes son los operadores <, <=, ==, =>, > (menor que, menor o igual que, etc.)

Var Name 2: el nombre de la segunda variable.

- Ejemplo:

Se podría crear un trigger para comparar el número de unidades que ha destruído el heroe del jugador contra el heroe del jugador 2.

Stat Value

- Descripción:

Comprueba el valor de una estadística de un jugador determinado con un valor dado. Como tributos, muertes, etc.

- Parametros:

Fake Player: el jugador a evaluar.

Stat Type: el tipo de estadística.

Operator: para comparar las estadísticas, las variantes son los operadores <, <=, ==, =>, > (menor que, menor o igual que, etc.)

Value: el valor con el que comparar.

- Ejemplo:

Si el jugador ha recibido 2000 o más en tributos, es hora de ser más productivos.

Tech Available

- Descripción:

Comprueba si un jugador determinado está habilitado a investigar una tecnología específica.

- Parametros:

Player: el jugador a evaluar.

Tech: la tecnología que debe estar habilitada.

- Ejemplo:

Si el jugador 2 puede investigar la tecnología de mosqueteros imperiales, estás en problemas.

Tech Researching

- Descripción:

Comprueba si un jugador determinado está investigando una tecnología específica.

- Parametros:

Player: el jugador a evaluar.

Tech: la tecnología a evaluar.

- Ejemplo:

Si el jugador está investigando en los molinos, la colonia no pasará hambre.

Tech Status Equals

- Descripción:

Comprueba el estado de una tecnología específica en un jugador determinado.

- Parametros:

Player: el jugador a evaluar.

Tech: la tecnología a evaluar.

Status: el estado de la tecnología. Active; la tecnología se ha investigado, Obtainable; la tecnología se puede investigar, Unobtainable; la tecnología no se puede investigar.

- Ejemplo:

Si la tecnología de las redes de pesca no se puede investigar, habrá que construir más botes para incrementar la pesca.

Timer ms

- Descripción:

Comprueba la cantidad de milisegundos que han pasado, si el trigger está activo se contabiliza el tiempo desde el inicio del escenario, debe utilizarse con una alta prioridad del trigger.

- Parametros:

Milliseconds: la cantidad de milisegundos que han transcurrido.

- Ejemplo:

Si han pasado 1200000 milisegundos y el jugador no ha reunido los recursos necesarios, entonces hay que enviar una fuerza enemiga a sacudirlo un poco.

Timer

- Descripción:

Comprueba la cantidad de segundos que han pasado, si el trigger está activo se contabiliza el tiempo desde el inicio del escenario, debe utilizarse con una alta prioridad del trigger.

- Parametros:

Seconds: la cantidad de Segundos que han transcurrido.

- Ejemplo:

Si han pasado 1200 segundos y el jugador no ha reunido los recursos necesarios, entonces hay que enviar una fuerza enemiga a sacudirlo un poco.

Unit Is Garrisoned In

- Descripción:

Comprueba si alguna unidad o unidades están guarnecidas en otra unidad, cómo estructuras o barcos.

- Parametros:

Source Units: seleccionar la unidad o unidades que se desee comprobar que estén guarnecidas luego dar click.

Show: muestra las unidades seleccionadas en el mapa.

Unit: la unidad donde deben estar guarnecidas.

- Ejemplo:

Si el grupo de colonos está dentro de un barco, es hora de zarpar al nuevo mundo. El nombre que se usa en Unit es un nombre generico (protounit), es decir, no se puede especificar una sola unidad, si hay 4 barcos iguales la condición se activará si los colonos suben a cualquier barco.

Unit Selected

- Descripción:

Comprueba si una unidad determinada está seleccionada.

- Parametros:

Source Unit: seleccionar la unidad y dar click.

Show: para mostrar la unidad en el mapa.

- Ejemplo:

Si el jugador ha seleccionado la casa de apuestas, que todos los clientes salgan corriendo.

Unit Type Selected

- Descripción:

Comprueba si existe una unidad seleccionada de un tipo específico.

- Parametros:

Unit: la unidad que debe ser seleccionada.

- Ejemplo:

El nombre que se usa en Unit es un nombre generico (protounit).

Units Garrisoned

- Descripción:

Comprueba cuántas unidades están guarnecidas.

- Parametros:

Source Unit: la unidad que debe estar guarnecida.

Show: muestra la unidad en el mapa.

Operator: para comparar las unidades, las variantes son los operadores <, <=, ==, =>, > (menor que, menor o igual que,etc.)

Number: el número con el que se comprueba la cantidad de

unidades guarnecidas.

- Ejemplo:

Si hay 50 colonos están guarnecidos en un barco, tendrán un viaje apretado.

Units in Area

- Descripción:

Comprueba que una o más unidades de un cierto tipo que pertenezcan a un jugador determinado estén en un area seleccionada.

- Parametros:

Center Unit: click para escoger el centro de la unidad.

Show: para mostrar la unidad en el mapa.

Player: el jugador al cual pertenecen las unidades.

Unit Type: el tipo de unidad que debe estar en el area.

Radius: el radio del area partiendo de la unidad central.

Operator: para comparar la cantidad de unidades que están en el radio especificado las distancias, las variantes son los operadores $<$, $<=$, $=$, $=>$, $>$ (menor que, menor o igual que, etc.)

Count: la cantidad de unidades que deben aparecer en el area.

- Nota:

Primero click en Center Unit luego selecciona el objeto que deseas como centro.

Units in LOS

- Descripción:

Comprueba si alguna unidad de un jugador determinado está en el rango de otra unidad especificada de otro jugador.

- Parametros:

Source Units: la unidad o unidades que debe ver a las unidades del jugador determinado.

Show: para mostrar la unidad en el mapa.

Player: el jugador cuyas unidades debe ser vistas.

- Ejemplo:

Si la patrulla de reconocimiento del enemigo ha visto alguna unidad del jugador determinado, deberá avisar a la base.

Units Owned

- Descripción:

Comprueba si las unidades seleccionadas pertenecen al jugador determinado.

- Parametros:

Player: el jugador al que deben pertenecer las unidades.

Source Units: unidades que deben pertenecer al jugador.

Show: muestra las unidades en el mapa.

- Ejemplo:

Podría hacerse un trigger dónde se comprueba si un grupo de unidades se le ha dado al jugador luego de que ha completado un objetivo.

Visible to Player

- Descripción:

Comprueba si las unidades seleccionadas son visibles al jugador, es decir, si aparecen en pantalla.

- Parametros:

Source Units: click para seleccionar las unidades que deben ser visibles en la pantalla.

Show: muestra las unidades en el mapa.

- Ejemplo:

Si el area del tesoro está visible en la pantalla, que aparezca un mensaje indicando que lo piratas vendrán pronto.

Efectos

Un listado explicativo de los diferentes efectos que trae el juego:

Activate Trigger

- Descripción:

Se supone que debe activar un trigger, digo se supone porque no lo he hecho funcionar.

- Parametros:

Trigger: el nombre del trigger a activar.

Advance Campaign Progress

- Descripción:

Avanza en el progreso de la campaña, actualiza el perfil del usuario en la campaña.

Advance Campaign Scenario

- Descripción:

Avanza al siguiente escenario de la campaña.

Advance Campaign

- Descripción:

Avanza en el progreso de la campaña y al siguiente escenario, actualiza el perfil del usuario en la campaña.

Los efectos que son AI, se refieren a que son aplicables a los jugadores máquina (CPU).

AI Attack Unit List

- Descripción:

Hace que un ejército especificado ataque a otro de acuerdo a un plan de ataque previamente definido.

- Parametros:

Army: ejército que va a atacar.

Show: mostrar el ejército en pantalla.

Make: crear un ejército de las unidades seleccionadas.

Army To Attack: ejército que va a ser atacado.

Show: mostrar el ejército en pantalla.

Make: crear un ejército de las unidades seleccionadas.

Plan Name: nombre del plan que el primer ejército va a seguir.

- Ejemplo:

El grupo de dragones del jugador 2 atacará a los cañones siguiendo el plan `Dragones_atacan_cañones`.

AI Create Attack Plan

- Descripción:

Crea un plan de ataque para un ejército determinado.

- Parametros:

Army: el ejercito que va a utilizar el plan de ataque.
Show: para mostrar el ejercito en el mapa.
Make: para hacer un ejercito de las unidades seleccionadas.
Plan Name: el nombre que se le asignará al plan.
AttackPlayer: el jugador al que el ejercito atacará.
Set Area: el area donde se llevará a cabo el ataque.
Show Area: mostrar el area en el mapa.
Engage Range: el rango del area a atacar.
Frequency: es la frecuencia con la que el ejercito atacará.

- Ejemplo:

Se crearía un ejercito de Galeones que atacarían el area del golfo en un rango de 40 a todas las unidades del jugador 3 que pasen por ahi.

AI Create Defend Plan

- Descripción:

Crea un plan de defensa para un ejercito determinado.

- Parametros:

Army: el ejercito que va a utilizar el plan de defensa.
Show: para mostrar el ejercito en el mapa.
Make: para hacer un ejercito de las unidades seleccionadas.
Plan Name: el nombre que se le asignará al plan.
Set Area: el area que se defenderá.
Show Area: mostrar el area en el mapa.
Engage Range: el rango del area a defender.
Frequency: no le he encontrado aplicación.
GatherDistance: la distancia a la que pueden acercarse unidades enemigas antes de ser atacadas.

- Ejemplo:

Igual que el anterior.

Ai Defend Unit List

- Descripción:

Crea un plan de defensa de un ejercito para otro.

- Parametros:

Army: el ejercito que va a ejecutar el plan de defensa.
Show: para mostrar el ejercito en el mapa.
Make: para hacer un ejercito de las unidades seleccionadas.
Defended Army: el ejercito que va a ser defendido.
Plan Name: el nombre que recibirá el plan.
Frequency: no le he encontrado aplicación.
GatherDistance: la distancia a la que pueden acercarse las unidades enemigas antes de ser atacadas.

- Ejemplo:

Igual el anterior.

AI Func

- Descripción:

Ejecuta una función de AI.

- Parametros:

Player: el jugador que ejecutará la función.

FunctionName: el nombre de la función.

Parameter: el parametro que se le pasa a la función para que haga la procese.

- Nota:

Te tocará revisar los archivos XML del juego, y también el ejecutable del mismo, para buscar las diferentes funciones.

AI Kill Plan

- Descripción:

Elimina un plan de AI específico, independientemente de si es defensivo o es de ataque.

- Parametros:

Player: el jugador al que pertenece el plan.

Plan Name: el nombre del plan a eliminar.

- Ejemplo:

Si un grupo de mosqueteros tiene un plan de defensa en cierto punto, pero ya no hay peligro de ataque, es mejor eliminar el plan y asignar esas unidades a otras tareas.

AIComms AttackUnits

- Descripción:

Da ordenes a un jugador para atacar un ejercito determinado.

- Parametros:

Player: el jugador que atacará.

Army to Attack: el ejercito que será atacado.

Show: muestra al ejercito en el mapa.

Make: crea un ejercito de las unidades seleccionadas.

- Ejemplo:

El jugador 2 atacará al grupo de colonos que está caminando alegremente por el bosque sin protección alguna.

AIComms Cancel Order

- Descripción:

Envia una cancelación a la última orden de IA a un jugador determinado.

- Parametros:

Send To Player: el jugador al que se le enviará la cancelación.

- Ejemplo:

Se crea un trigger para crear un plan de ataque de un grupo de indios, pero si se le envia un tributo en un tiempo determinado, el plan que se está ejecutando se cancela. Es mejor utilizar AI Kill Plan.

AIComms Claim TradePost

- Descripción:

Se supone que el jugador reclamará el puesto comercial ubicado en una determinada area, digo supuestamente porque no lo he hecho funcionar.

- Parametros:

Sent To Player: al jugador que se le reclamará el puesto comercial.

Set Area: para señalar el area del puesto comercial.

Show Area: muestra el area en el mapa.

AIComms DefendPoint

- Descripción:

Da ordenes a un jugador para defender un area determinada.

- Parametros:

Player: el jugador al que se le dará la orden.

Set Area: el area a defender.

Show Area: mostrar el area en el mapa.

- Ejemplo:

El jugador está atacando un cruce de caminos importante para el jugador 2, el cual envia una fuerza a defenderla.

AIComms Request Tribute

- Descripción:

Da ordenes a un jugador para solicitar un recurso.

- Parametros:

From Player: a que jugador se solicitará.

Resource: el tipo de recurso a solicitar.

Amount: la cantidad de recurso.

AIComms Train UnitType

- Descripción:

Da ordenes a un jugador para que entrene unidades de un determinado tipo.

- Parametros:

Send To Player: el jugador al que se le solicitará.

Unit Type: el tipo de unidad a solicitar.

- Ejemplo:

Si el jugador 3 invade al 2 con caballeros, se solicitará al dos que construya piqueros.

Army Build Building

- Descripción:

Hace que un ejercito construya una estructura. Da problemas con las estructuras militares.

- Parametros:

Army: el ejercito al que se le dará la orden

Show: muestra al ejercito en el mapa.

Make: crea un ejercito de las unidades seleccionadas.

ProtoUnit to Build: nombre genérico de la estructura a construir.

Set Area: area donde se construirá la unidad.

Show Area: muestra el area en el mapa.

- Ejemplo:

Hacer que el grupo de colonos construya un molino en el area plana del pueblo.

Army Change Type

- Descripción:

Cambia un ejercito por otro tipo de unidad.

- Parametros:

Army: el ejercito que se cambiará.

Show: muestra el ejercito en el mapa.

Make: crea un ejercito de las unidades seleccionadas.

ProtoUnit: el tipo de unidad en el que se convertirán las unidades del ejercito.

- Ejemplo:

Tú heroe está acorralado por enemigos en una montaña, usa su gema de poder y convierte a un grupo de tapires que están cerca en poderosos guerreros aztecas.

Army Convert

- Descripción:

Cambia la propiedad de un ejercito de un jugador a otro.

- Parametros:

Army: el ejercito al que se le cambiará su propiedad.

Show: muestra el ejercito en el mapa.

Make: crea un ejercito de las unidades seleccionadas.

Player: el jugador al que se le entregará el ejercito.

- Ejemplo:

Estas en el puerto a punto de zarpar, aparece tú enemigo y les ofrece más paga a tus hombres, estos cambian de bando y tú empiezas a correr.

Army Deploy

- Descripción:

Para agregar nuevas unidades a un ejercito.

- Parametros:

Army: el ejercito que deseas modificar.

Show: muestra el ejercito en el mapa.

Make: crea un ejercito de las unidades seleccionadas.
ProtoName: las unidades que deseas que tenga el ejercito.
Set Area: el area donde se desplegará el ejercito.
Show Area: muestra el area en el mapa.
Count: el número de unidades del ejercito.
Heading: la dirección al que mirarán las unidades en grados.
Clear Existing Units: ON; las unidades que pertenecían al ejercito ya no pertenecieran, se reemplazaran por las unidades nuevas seleccionadas. OFF; las unidades que pertenecen al ejercito permanecerán en el y las nuevas unidades seleccionadas serán adheridas al mismo.

Army Destroy

- Descripción:

Un determinado ejercito desaparecerá del juego.

- Parametros:

Army: el ejercito que deseas desaparecer.

Show: muestra el ejercito en el mapa.

Make: crea un ejercito de las unidades seleccionadas.

- Nota:

Si quieres eliminar a un ejercito del juego y que se reproduzcan las animaciones y sonidos de muerte de las unidades utiliza el efecto Army Kill.

Army Flash

- Descripción:

Hace que las unidades de un ejercito brillen alternativamente durante un tiempo definido.

- Parametros:

Army: el ejercito a utilizar.

Show: muestra el ejercito en el mapa.

Make: crea un ejercito a partir de las unidades seleccionadas.

Seconds: el tiempo que las unidades parpadearan.

- Ejemplo:

Se ha contratado a un asesino, llega a un pueblo y se le muestra el blanco que está parpadeando.

Army Garrison

- Descripción:

Hace que un ejercito entre a un edificio o un barco.

- Parametros:

Army: el ejercito que entrará a la unidad contenedora.

Show: muestra el ejercito en el mapa.

Make: crea un ejercito a partir de las unidades seleccionadas.

Target Unit: la unidad dónde entrará el ejercito.

Show: muestra la unidad contenedora en el mapa.

Trigger: dispara un trigger cuando todas las unidades del ejercito entran a la unidad contenedora.

- Ejemplo:

Ordenarle a alguna tropa enemiga entrar a un barco y desembarcar en alguna isla hostil.

Army Heading

- Descripción:

Hace que las unidades de un ejercito miren hacia una dirección definida por un ángulo de 0 a 360 grados.

- Parametros:

Army: el ejercito que mirará a cierta dirección.

Show: muestra el ejercito en el mapa.

Make: crea un ejercito a partir de las unidades seleccionadas.

Heading: el número de grados para especificar el ángulo.

- Ejemplo:

Algún emperador llega a pasar revista a sus tropas y estás dan uno de sus extraños giros militares.

Army Highlight

- Descripción:

Hace que las unidades de un ejercito brillen durante un tiempo determinado. No parpadean como al utilizar el Army Flash.

- Parametros:

Army: el ejercito a utilizar.

Show: muestra el ejercito en el mapa.

Make: crea un ejercito a partir de las unidades seleccionadas.

Seconds: el tiempo en segundos que las unidades brillarán.

- Ejemplo:

Estas en un mercado cerca del puerto, mucha gente, y necesitas que el jugador siga a una unidad determinada, sin el molesto parpadeo del Army Flash.

Army Kill

- Descripción:

Mata a las unidades de un determinado ejercito incluyendo sus animaciones y sonidos de muerte.

- Parametros:

Army: el ejercito a asesinar.

Show: muestra el ejercito en el mapa.

Make: crea un ejercito a partir de las unidades seleccionadas.

Army Move to Unit

- Descripción:

Mueve las unidades de un ejercito hacia otra unidad.

- Parametros:

Army: el ejercito a mover.

Show: muestra el ejercito en el mapa.

Make: crea un ejercito a partir de las unidades seleccionadas.

Target Unit: la unidad a la que el ejercito se dirigirá.

Show: muestra la unidad en el mapa.

Trigger: dispara un trigger cuando el ejercito llega hasta la unidad.

Attack Move: ON; el ejercito atacará a cualquier unidad que se encuentre en el camino, si las elimina continuará su viaje.

Run: ON; permite controlar la velocidad a la que se desplazará el ejercito. Si se activa junto con Attack Move no funcionará.

Run Speed: la velocidad a la que se desplazará el ejercito, 1.0 es la velocidad normal, 3.0 es 300%.

Army Move

- Descripción:

Mueve las unidades de un ejercito hacia un punto determinado.

- Parametros:

Army: el ejercito a mover.

Show: muestra el ejercito en el mapa.

Make: crea un ejercito a partir de las unidades seleccionadas.

Set Area: define el punto a dónde se dirigirá el ejercito.

Show Area: muestra el punto de destino en el mapa.

Trigger: dispara un trigger cuando el ejercito llega al punto.

Attack Move: ON; el ejercito atacará a cualquier unidad que se encuentre en el camino, si las elimina continuará su viaje.

Run: ON; permite controlar la velocidad a la que se desplazará el ejercito. Si se activa junto con Attack Move no funcionará.

Run Speed: la velocidad a la que se desplazará el ejercito, 1.0 es la velocidad normal, 3.0 es 300%.

Army Set Animation

- Descripción:

Hace que las unidades de un ejercito muestren una animación determinada.

- Parametros:

Army: el ejercito a animar.

Show: muestra el ejercito en el mapa.
Make: crea un ejercito a partir de las unidades seleccionadas.
Animation: el nombre de la animación.
Animation: el número de la subanimación si la tiene.
Loop: ON; la animación se repitira indefinidamente.
Trigger: dispara un trigger cuándo la animación termina, da problemas usando el Loop en ON.
No idle pop: ni idea.

- Nota:

Como las animaciones son unicas por tipo de unidad, para que este y otros efectos de animaciones no den problemas, utilizalo en ejercitos que tenga un solo tipo de unidad.

Army Set Stance

- Descripción:

Cambia el estado de sus ordenes a las unidades de un ejercito, agresivos, defensivos, etc.

- Parametros:

Army: el ejercito que cambiará sus ordenes.
Show: muestra el ejercito en el mapa.
Make: crea un ejercito a partir de las unidades seleccionadas.
Stance: el estado que tendrán las unidades.

- Ejemplo:

Deseas que el jugador tenga que entrar a una ciudad o fortificación y hay guardias en una entrada, cambias el estado a agresivo para que cuando el jugador ataque las unidades enemigas le persigan y dejen su puesto así el jugador podrá entrar con su heroe o alguna otra unidad a la ciudad.

Army Teleport

- Descripción:

Transporta instantaneamente las unidades de un ejercito hacia un punto determinado.

- Parametros:

Army: el ejercito a transportar.

Show: muestra el ejercito en el mapa.

Make: crea un ejercito a partir de las unidades seleccionadas.

Set Area: define el area a donde se transportarán las unidades.

Show Area: muestra el area en el mapa.

- Nota:

A veces da un problema de que las unidades regresan a su punto de origen, extraño en verdad, y si en el punto donde se teletransportaran las unidades no hay suficiente espacio para todas algunas no se teletransportaran.

Army Work

- Descripción:

Hace que las unidades de un ejercito se dirigan a algún punto o unidad especificado y ejecuten la tarea propia. Si son colonos pueden reparar, cosechar, etc. si son soldados van a atacar.

- Parametros:

Army: el ejercito que ejecutara las ordenes.

Show: muestra el ejercito en el mapa.

Make: crea un ejercito a partir de las unidades seleccionadas.

Target Unit: la unidad en la que el ejercito ejecutará sus ordenes.

Show: muestra la unidad en el mapa.

Trigger: dispara un trigger cuando el ejercito está ejecutando sus ordenes sobre la unidad.

- Ejemplo:

Un grupo de colonos va a reparar las murallas dañadas por el ultimo ataque indio, segundos despues de que los colonos estén reparando otro ataque indio y asesinan a unos cuantos colonos.

BlockAllAmbientSounds

- Descripción:

Se supone que bloquea todos los sonidos de del juego. Nunca lo he hecho funcionar.

BlockAllSounds

- Descripción:

Bloquea todos los sonidos del juego, con excepción de los sonidos ejecutados por los triggers y los sonidos que producen los botones de la interface del juego.

- Parametros:

Exclude dialog: ON; los sonidos que se ejecutan con el efecto Play Dialog no son bloqueados.

- Nota:

Para desbloquear los sonidos hay que llamar al UnblockAllSounds.

Branch Scenario

- Descripción:

Al igual que en AoM sirve para llamar a la ventana dónde se puede escoger si avanzar al siguiente escenario o salir de la campaña. Y como en AoE3 no se pueden hacer camapañas este efecto es inútil.

Camera Cut

- Descripción:

Graba un punto en pantalla y mueve instantaneamente la cámara al mismo. Cómo en las cinemáticas se componen de puntos que crean rutas y luego son mostrados en secuencia para armar una cinemática, para este caso sólo se trata de una toma.

- Parametros:

Set Cut: graba el punto de la toma.

Show: muestra la toma en pantalla, aunque se haya movido la cámara.

Camera Face Unit

- Descripción:

Centra la cámara en una unidad determinada, la cámara llegará en un tiempo especificado y cuándo llegue a la unidad la cámara la seguirá, se puede seguir moviendo la cámara aunque lo hará en círculos a la unidad. Si la unidad o el lugar no se controla bien, este efecto puede hacer movimientos de cámara tan desconcertantes, y aunque se use Enable en OFF es recomendable usar un efecto de Camera Cut enfocando hacia otro que se quiera.

- Parametros:

Target Unit: la unidad que la cámara verá.

Show: muestra la unidad en el mapa.

Timer ms: el tiempo en milisegundos que le tomará a la cámara llegar hasta la unidad. 0 milisegundos hace que la cámara llegue instantaneamente.

Enable: ON; ejecuta esta toma. OFF; y sin todos los demás parametros cancela esta toma.

Trigger: dispara un trigger cuándo la cámara llega a la unidad.

Camera Follow Unit

- Descripción:

La cámara seguirá a una unidad determinada quitandole el control de la cámara al jugador. Se recomienda lo mismo que el anterior efecto.

- Parametros:

Target Unit: la unidad a la que seguirá la cámara.

Show: muestra la unidad en el mapa.

Enable: ON; para seguir a la unidad. OFF; para ya no seguirla.

Trigger: no funciona.

Camera Track

- Descripción:

Reproduce una cinemática.

- Parametros:

Name: el nombre de la cineática.

Trigger: dispara un trigger cuándo la cinemática termina.

Campaign Dialog

- Descripción:

Se supone que es para escoger que campaña se quiere jugar, pero no funciona por la imposibilidad de crear campañas.

Change Name

- Descripción:

Cambia el nombre de una unidad o unidades especificadas no importando si pertenecen a uno o más jugadores.

- Parametros:

Units: la unidades a modificar.

Show: muestra las unidades en el mapa.

Name: el nuevo nombre que reciban las unidades.

Change Unit Type

- Descripción:

Cambia una o más unidades en otro tipo de unidades que pertenezcan al mismo jugador. Sólo los puntos de vida en porcentaje son pasados a la nueva unidad.

- Parametros:

Unit: la unidad o unidad a cambiar.

Show: muestra las unidades en el mapa.

ProtoUnit: el tipo de unidad que reemplazara a las otras.

Chat Status

- Descripción:

Para permitir o denegar el uso del chat al jugador.

- Parametros:

Status: ON; el jugador puede chatear.

Choice Dialog

- Descripción:

Hace aparecer una ventana que le presentarán al jugador dos opciones para escoger, cada opción puede o no disparar un trigger especificado. Ideal para escenarios tipo RPG.

- Parametros:

Main Text: es el mensaje que aparecerá arriba de las opciones.

Choice 1: la descripción de la primera opción.

Trigger 1: el trigger que se ejecutará si la opción 1 es escogida.

Choice 2: la descripción de la segunda opción.

Trigger 2: el trigger que se ejecutará si la opción 2 es escogida.

Cinamatic Mode

- Descripción:

Activa o desactiva el modo cinematográfico. Esto muestra las franjas negras arriba y abajo de la pantalla con lo que le da un toque más elegante a las cinemáticas.

- Parametros:

Mode: ON; activa el modo de cinemática.

Clear Chat History

- Descripción:

Elimina el historial de los mensajes de chat.

Convert

- Descripción:

Cambia la propiedad de una o más unidades de un jugador a otro. No importa si las unidades son de uno o más jugadores.

- Parametros:

Unit: la o las unidades a convertir.

Show: muestra las unidades en el mapa.

Player: el jugador que poseerá las unidades.

Counter Stop

- Descripción:

Detiene y cancela un contador creado con los efectos; Counter:Add Timer, Counter:Add Unit or Counter:Add XP

- Parametros:

Name: el nombre del contador a detener.

Counter:Add Timer

- Descripción:

Crea un contador de tiempo en segundos y lo muestro junto con un reloj de manecillas en pantalla y al terminar dispara un trigger.

- Parametros:

Name: el nombre del contador.

Start: el tiempo en segundos de inicio del contador.

Stop: el tiempo en segundos cuándo el contador debe parar.

Message: el texto que describirá al contador en pantalla.

Trigger: el trigger que se disparará cuándo el contador termine.

Counter:Add Unit

- Descripción:

Cuenta el número de un tipo específico de unidades que pertenece a un jugador y si llega a lo que se especifica se disparará un trigger.

- Parametros:

Name: el nombre del contador.

Player: el jugador que debe tener el número de unidades solicitado.

ProtoUnit to Build: el tipo de unidad solicitada.

Total: la cantidad de unidades necesarias.

Message: el texto que describirá al contador en pantalla.

Trigger: el trigger que se disparará cuándo se tenga el número requerido de unidades.

Counter:Add XP

- Descripción:

Cuenta la cantidad de puntos de experiencia requeridos.

- Parametros:

Name: el nombre del contador.

Player: el jugador que debe reunir la experiencia solicitada.

Total: el total de experiencia solicitada.

Message: el texto que describirá al contador en pantalla.

Trigger: el trigger que se disparará cuándo se tenga la cantidad de puntos de experiencia solicitada.

Create Treaty

- Descripción:

Se supone que debe crear tratados entre dos jugadores durante un determinado número de segundos o años del juego pudiendo especificar el costo del tratado en madera, comida y dinero ó utilizar el valor determinado, pero no funciona. Hay una opción en los menus del editor relacionada con esto, el Treaty Manager.

Damage Unit Percent

- Descripción:

Le causa un daño especificado acumulativo a los puntos de vida que tienen actualmente porcentaje a una o más unidades de uno o

más jugadores. Si el porcentaje de puntos de vida de una unidad es por ejemplo 40% y se le aplica este efecto en 40% o más la unidad muere.

- Parametros:

Units: las unidades a dañar.

Show: muestra las unidades en el mapa.

DamagePct: el daño causado a las unidades en porcentaje.

Damage Unit

- Descripción:

Le causa un daño especificado acumulativo a los puntos de vida que tiene actualmente a una o más unidades de uno o más jugadores. Si los puntos de vida de una unidad es por ejemplo 40 puntos y se le aplica este efecto en 40 puntos o más la unidad muere.

- Parametros:

Units: las unidades a dañar.

Show: muestra las unidades en el mapa.

DamageAmt: el daño causado a las unidades en puntos.

Damage Units in Area

- Descripción:

Daña a un tipo de unidad especificada que se encuentren en el radio de una unidad central, como por ejemplo una unidad invisible tipo bloque cinemático.

- Parametros:

Center Unit: la unidad que será el centro del radio de daño.

Show: muestra la unidad en el mapa.

Player: el jugador al que pertenecen las unidades a dañar.

Unit Type: el tipo de unidad a dañar. Unit; daña todo tipo de unidades, el listado es de protonombres.

Radius: el tamaño del radio del area de daño.

Damage: la cantidad de daño que recibirán las unidades en puntos de vida.

Destroy

- Descripción:

Elimina una o más unidades especificadas de diferentes jugadores. Solo las desaparece, no reproduce animaciones ni sonidos de muerte.

- Parametros:

Unit: las unidades a remover.

Show: muestra las unidades en el mapa.

Diplomacy

- Descripción:

Modifica las relaciones diplomáticas entre dos jugadores. Esto afecta ambas partes.

- Parametros:

Player 1: un jugador al cual cambiar su diplomacia.

Status: el estado de la diplomacia entre ambos jugadores.

Player 2: un jugador al cual cambiar su diplomacia.

Disable Trigger

- Descripción:

Deshabilita un determinado trigger. Quiere decir que se vuelve inactivo y sólo puede dispararse si se activa nuevamente con Activate Trigger o se dispara directamente con Fire Event o llamarlo desde otro trigger tipo Choice Dialog.

- Parametros:

Trigger: el trigger a deshabilitar.

Echo Stat Value

- Descripción:

Muestra un valor de una estadística específica de un determinado jugador. El valor desaparece luego de 10 segundos.

- Parametros:

Fake Player: el jugador cuya estadística se mostrara.

Stat Type: el tipo de estadística a mostrar.

Enable Annual VP Awards

- Descripción:

No funciona.

End Game

- Descripción:

Termina un escenario abruptamente, y transporta al jugador a la pagina de estadísticas de la partida.

Fade To Color

- Descripción:

Hace que toda la pantalla se torne de un color especificado en un determinado tiempo más un tiempo de retraso. Util para cinemáticas. Para los colores pueden entrar a paint y escoger un color en la paleta y copiar el valor RGB que aparece.

- Parametros:

Red: la escala del color rojo en RGB, de 0 a 255

Green: la escala del color verde en RGB, de 0 a 255

Blue: la escala del color azul en RGB, de 0 a 255

Duration (ms): la cantidad de milisegundos que tarda la pantalla en volverse del color deseado.

Delay (ms): para retrasar el inicio del efecto en milisegundos.

Fade: ON; la pantalla se vuelve del color determinado. OFF; cambia del color determinado a la pantalla normal, es necesario especificar el color.

Trigger: dispara un trigger despues de que el efecto se ha completado.

FadeOutAllSounds

- Descripción:

Reduce todos los sonidos en un determinado tiempo hasta desaparecerlos. Depende de la versión del juego puede o no funcionar.

- Parametros:

Fade Duration: el tiempo que tomará desaparecer los sonidos.

FadeOutMusic

- Descripción:

Reduce toda la música creada con triggers en un determinado tiempo hasta desaparecerla.

- Parametros:

Fade Duration: el tiempo que tomará desaparecer la música.

Fake Player: De-Fakify Army

- Descripción:

Convierte un ejercito de un jugador falaso a un jugador real.

- Parametros:

Army: el ejercito a convertir.

Show: muestra el ejercito en pantalla.

Make: crea un ejercito con las unidade seleccionadas.

Fake Player: De-Fakify

- Descripción:

Convierte una o más unidades de uno o más jugadores falsos en unidades de un jugador real.

- Parametros:

Units: las unidades a convertir.

Show: muestra las unidades en el mapa.

Fake Player: Fakify Army

- Descripción:

Convierte un especificado ejercito real para un jugador falso.

- Parametros:

Army: el ejercito a convertir.

Show: muestra el ejercito en pantalla.

Make: crea un ejercito con las unidades seleccionadas.

Fake Player (0-7): el número que corresponde al jugador falso que recibirá el ejercito. En el menu de jugadores falsos corresponde al 1-8.

Fake Player: Fakify

- Descripción:

Convierte una o más unidades especificadas de uno o más jugadores para un jugador falso.

- Parametros:

Units: las unidades a convertir.

Show: muestra las unidades en pantalla.

Fake Player (0-7): el número que corresponde al jugador falso que recibirá las unidades. En el menu de jugadores falsos corresponde al 1-8.

FakeCounter Clear

- Descripción:

Remueve un contador falso iniciado por FakeCounter Set Text.

FakeCounter Set Text

- Descripción:

Mostrará un pequeño texto donde se localizan los contadores, pareciendose a uno real.

- Parametros:

Text: el texto que se mostrará.

Fire Event

- Descripción:

Flare Minimap

- Descripción:

Desplega una llamada (notificación) en el minimapa junto con un sonido.

- **Parametros:**

Player: el jugador que verá y oirá la notificación, los demás jugadores oirán la señal pero no podrán verla.

Duration: la duración de la señal en segundos, si se utiliza 0 como valor hará que la señal nunca se detenga.

Set Area: para señalar en el mapa donde ocurrirá la notificación.

Show Area: muestra el punto en el mapa.

Flash: ni idea.

Flash UI Category

- **Descripción:**

Para que un tipo de botón en pantalla parpadee.

- **Parametros:**

Category: el tipo de botón.

Flash: ni idea.

Flash UI Stop

- **Descripción:**

Flash UI Tech

- **Descripción:**

Para que parpadee un botón de una tecnología en pantalla.

- **Parametros:**

Tech: el botón de la tecnología que parpadeara.

Flash: ni idea.

Flash UI Train

- **Descripción:**

Hace que el botón de producción de una unidad en específico parpadee.

- Parametros:

ProtoName: el nombre de la unidad cuyo botón parpadeará.
Flash: ni idea.

Flasy UI

- Descripción:

Sirve para que un determinado botón en pantalla llamado por su nombre parpadee durante un determinado tiempo. El nombre de los UI los encontraron en los XML y demases.

- Parametros:

Name: el nombre del botón.
Flash Limit: el tiempo que parpadeara.
Red: la escala del color rojo en RGB, de 0 a 255
Green: la escala del color verde en RGB, de 0 a 255
Blue: la escala del color azul en RGB, de 0 a 255

Flash Units

- Descripción:

Hace que una o más unidades de uno o más jugadores parpadee durante un determinado tiempo.

- Parametros:

Units: las unidades que parpadearan.
Show: muestra las unidades en pantalla.
Seconds: el tiempo que parpadearan.

Forbid and Disable Unit

- Descripción:

Hace que un tipo de unidad esté indisponible, no podrá ser construida, por un determinado jugador.

- Parametros:

Player: el jugador al que se le prohibirá construir el tipo de unidad.
Unit: el tipo de unidad que será prohibida.

Force Non Cinematic Models

- Descripción:

No funciona, su par en AoM era para evitar los molestos cambios desfasados de modelos que tiene cada unidad en cinematicas, como cuando un hoplita ligero aparece en una cinematica y luego se vuelve uno pesado solo para la cinematica.

Go to Main Menu

- Descripción:

Termina el escenario y sale al menú del juego. Si estas en el editor, saldrá del escenario y regresará al editor.

Grant Resources

- Descripción:

Agrega una cantidad determinada de un tipo de recurso a un jugador. Si se quiere eliminar el recurso se escribe un valor negativo.

- Parametros:

Player: el jugador que recibirá el recurso.
Resource: el tipo de recurso a dar.
Amount: la cantidad de recurso a dar.

Grant VP

- Descripción:

No funciona.

Hide Score

- Descripción:

No funciona.

Highlight Units

- Descripción:

Hace brillar a una o más unidades de uno o más jugadores durante

un determinado periodo de tiempo.

- Parametros:

Units: las unidades que brillarán.

Show: muestra las unidades en el mapa.

Seconds: el número de segundos que brillarán.

Kill

- Descripción:

Mata a una o más unidades.

- Parametros:

Units: las unidades a matar.

Show: muestra las unidades en pantalla.

Message

- Descripción:

Muestra un texto en la parte superior de la pantalla.

- Parametros:

Text: el texto a mostrar.

Timeout (ms): el tiempo en milisegundos que el mensaje permanecerá en pantalla, al usar -1 el mensaje desaparecerá en 10000 milisegundos.

Modify Protounit

- Descripción:

Modifica los puntos de las estadísticas (ataque, vida, defensa, etc.) de todas las unidades de un mismo tipo de un jugador. No todas las estadísticas funcionan en todas las unidades y algunas no funcionan en ninguna.

- Parametros:

ProtoUnit: el tipo de unidad a modificar.

Player: el jugador afectado.

Field: el tipo de estadística a modificar.

Delta: la cantidad de puntos a modificar, se pueden usar valores positivos y negativos.

Move By Name

- Descripción:

Mueve un objeto especificando su ID hasta un punto determinado. Sumamente engorroso el efecto.

- Parametros:

Name: el ID de la unidad que quieres mover. Esta ID está basada en el orden en el que vayas poniendo las unidades en el mapa, la primera será el ID 0, la segunda el 1, la tercera el 2, etc.

Set Area: el punto donde irá la unidad.

Show Area: muestra el area en el mapa.

Trigger: activa un trigger cuándo la unidad llega al punto.

Attack Move: ON; la unidad atacará a cualquier enemigo en el camino hasta llegar a su destino. No funciona con Run ON.

Run: ON; se puede controlar la velocidad de la unidad.

Run Speed: la velocidad de la unidad, 3.0 es 300% de la velocidad normal.

Move From Area

- Descripción:

Mueve objetos que están en un area hacia otro punto.

- Parametros:

Center Unit: la unidad que será el centro del radio del area. Se pueden utilizar los bloques cinemáticos.

Show: muestra la unidad en pantalla.

Type: el tipo de unidad que será enviado del area inicial al area de destino. El nombre es proto, tienes que revisar el archivo proto.xml la etiqueta "name=" luego del signo de equivalencia está el nombre de la unidad en proto.

Player: el jugador al que pertenecen las unidades.

Radius: el radio que abarcará el area desde la unidad central.

Set Area: el area donde se dirigirán las unidades.

Show Area: muestra el area en el mapa.

Attack Move: ON; la unidad atacará a cualquier enemigo en el camino hasta llegar a su destino. No funciona con Run ON.

Move To Point

- Descripción:

Mueve unas unidades especificadas a un punto determinado.

- Parametros:

Source Units: las unidades que se van a mover.

Show: muestra las unidades en pantalla.

Set Area: para definir el punto de destino.

Show Area: muestra el punto en pantalla.

Trigger: activa un trigger cuándo las unidades llegan a su destino.

Attack Move: ON; la unidad atacará a cualquier enemigo en el camino hasta llegar a su destino. No funciona con Run ON.

Run: ON; se puede controlar la velocidad de la unidad.

Run Speed: la velocidad de la unidad, 3.0 es 300% de la velocidad normal.

Move to Unit

- Descripción:

Mueve un grupo de unidades a una unidad de destino.

- Parametros:

Source Units: las unidades que se van a mover.

Show: muestra las unidades en el mapa.

Target Unit: la unidad de destino.

Show: muestra la unidad en pantalla.

Trigger: dispara un trigger cuándo las unidades llegan al destino.

Attack Move: ON; la unidad atacará a cualquier enemigo en el camino hasta llegar a su destino. No funciona con Run ON.

Run: ON; se puede controlar la velocidad de la unidad.

Run Speed: la velocidad de la unidad, 3.0 es 300% de la velocidad normal.

Music Filename

- Descripción:

Reproduce un archivo de música en formato MP3.

- Parametros:

Music File: nombre del archivo de música.

Fade Duration: el tiempo en segundos en que al archivo de música le toma ir de nulo nivel de sonido a su nivel total. Quiere decir que el archivo se reproduce desde el principio pero su volumen se incrementa según el tiempo que se le especifique hasta llegar al máximo.

Music Mood

- Descripción:

Ni idea.

Music Play

- Descripción:

Empieza a tocar la música de fondo del juego.

Music Stop

- Descripción:

Detiene la música generado por los efectos Music Filename y Music Play.

Objective: Complete

- Descripción:

Declara un determinado objetivo descubierto cómo completado.

- Parametros:

Objective: el objetivo a manipular.

Force Complete: ni idea.

PlaySound: ON; reproduce una señal sonora.

Objective: Discover

- Descripción:

Hace que un objetivo oculto sea descubierto. Es decir, avisa al jugador que tiene un objetivo nuevo.

- Parametros:

Objective: el objetivo a manipular.

PlaySound: ON; reproduce una señal sonora.

Objective: Hide

- Descripción:

Esconde o remueve un objetivo de la lista de objetivos.

- Parametros:

Objective: el objetivo a manipular.

Objective: Show

- Descripción:

Muestra un objetivo determinado en la lista de objetivos.

- Parametros:

Objective: el objetivo a manipular.

Para un uso estándar de los efectos de objetivos, debería seguirse una línea similar a: Show, Discover y Complete. Es decir, se muestra el objetivo, se alerta al jugador y si lo logra, completarlo.

Overlay Text

- Descripción:

Muestra un texto de color amarillo con un gran tamaño de fuente, cursiva y color amarillo en un lugar determinado de la pantalla.

- Parametros:

Text: el texto que será mostrado.

Fade Duration: el tiempo en segundos que el texto permanecerá en pantalla.

Pos X: la coordenada en píxeles en el eje X dónde se encontrará el inicio del texto.

Pos Y: la coordenada en píxeles en el eje Y dónde se encontrará el inicio del texto.

Width: la longitud en píxeles del texto.

Background: se puede indicar el nombre de una imagen que sirva como fondo al texto.

- Nota:

Usar -1 como hará que el texto se muestre en el lugar por defecto en pantalla. La imagen que se puede usar para fondo por ejemplo puede ser del juego en su carpeta `\art\ui\singleplayer` o puede fabricarse una propia como lo medio explico en mi otro cutre tutorial **Editando archivos en el Age of Empires 3**, lo encuentran en mi sitio o más probablemente en [El Ágora](#).

Pause Game

- Descripción:

Pausa el juego actual.

- Parametros:

Pause: ON; pausa el juego. OFF; quita la pausa.

Pause In Objective Window

- Descripción:

Habilita o deshabilita la capacidad de poner en pausa el juego mientras el jugador está revisando la ventana con sus objetivos.

- Parametros:

Enable: ON; pausa el juego cuando el jugador está viendo la ventana de objetivos.

Pause on Age Up

- Descripción:

Habilita o deshabilita la capacidad de poner en pausa el juego cuando el jugador ha avanzado una edad.

Enable: ON; pausa el juego cuando el jugador avanza una edad.

Play Dialog

- Descripción:

Reproduce un texto en pantalla en forma de diálogo en el modo cinematográfico.

- **Parametros:**

Sound: reproduce un sonido mientras se muestra el texto.

Trigger: cuándo el sonido termina un trigger será disparado.

Ignore Event on Abort: OFF; cuándo el jugador pulse ESC el diálogo desaparecerá.

Subtitle: el texto que será mostrado. Si se escribe un texto seguido de : ese texto será mostrado en color amarillo y en una línea superior.

Portrait: el nombre del retrato de la unidad que se quiera que parezca que esté hablando.

- **Nota:**

Con el parámetros *Subtitle* si se escribe un texto seguido de : ese texto será mostrado en color amarillo y en una línea superior, de esta forma parece que ese texto es el nombre de la unidad que está hablando. No le escribas ningún carácter extraño al texto normal.

Subtitle: Cortez: ¿Quién es su papi aztequitas?

Aparecerá cómo:

Cortez

¿Quién es su papi aztequitas?

Play Dialogue

- **Descripción:**

No funciona.

Play Movie

- **Descripción:**

Reproduce un archivo de Audio Video Interleave (.avi) de nombre especificado en la carpeta de videos.

- **Parametros:**

FileName: el nombre del archivo con su extensión .avi.

Player: SetAge

- Descripción:

Define la edad de desarrollo del jugador. Para llegar a la edad Imperial o a cualquier otra, hay que definir primero las edades que le preceden.

- Parametros:

Player: el jugador al que se le definirá la edad.

Age: el número de la edad, de 0 a 4 (Descubrimiento, Colonial, etc.)

Display Effect: On; aparecerá un mensaje anunciando que se ha cambiado de edad.

Player: Toggle CW Spawning

- Descripción:

Define si el punto donde "llegan" los navíos desde la metropoli está activada.

- Parametros:

Allow CW Spawning: ON; se permite la llegada de navíos.

Player: Toggle TC Spawning

- Descripción:

Define el punto donde llegan los envíos al centro urbano de la metropoli está activado.

- Parametros:

Allow TC Spawning: ON; se permite la llegada de envíos.

Player Destroy All Buildings

- Descripción:

Destruye todas las estructuras de un jugador determinado.

- Parametros:

Player: el jugador afectado.

Player Destroy All Units

- Descripción:

Destruye todas las unidades de un jugador determinado.

- Parametros:

Player: el jugador afectado.

Player LOS Change

- Descripción:

Define si el jugador A tiene vista sobre el jugador B.

- Parametros:

Player: el jugador A.

Has LOS: ON; tiene vista habilitada.

Player: el jugador B.

Player Reset Blackmap

- Descripción:

Reinicia la niebla de guerra del mapa a un jugador determinado.

- Parametros:

Player: el jugador afectado.

Player Set Active

- Descripción:

Hace que el jugador pueda jugar cómo otro jugador. Puede que en el transcurso del juego se desee que el jugador deje su ejercito y controle las posesiones del jugador 2.

- Parametros:

Player: el jugador al que se controlará.

Player Set HC Access

- Descripción:

Define si un determinado jugador puede acceder o no a su metropoli.

- Parametros:

Player: el jugador afectado.

HC Access On: ON; el jugador tiene acceso a su metropoli.

PlayNextMusicTrack

- Descripción:

Reproduce la siguiente pista musical del juego. Reproduce la pista que sigue a la que está tocando actualmente.

Quest Var Copy

- Descripción:

Copia el valor de una Quest Var (variable) en otra. Son como las Quest Var en Age of Mythology y las variables 0 – 9 del Empire Earth.

- Parametros:

Var Name: el nombre de la variable que recibirá el valor.

From Var: el nombre de la variable cuyo valor será copiado en otra variable.

Quest Var Echo

- Descripción:

Imprime el contenido de una variable. No lo he hecho funcionar.

- Parametros:

Var Name: el nombre de la variable.

Quest Var Modify

- Descripción:

Modifica el contenido de una variable con un número.

- Parametros:

Var Name: el nombre de la variable a modificar.

Operator: el operador a usar. + - * /

Value: el valor numérico que se va a operar.

Quest Var Modify 2

- Descripción:

Modifica el valor de una variable con el valor de otra.

- Parametros:

Var Name: el nombre de la variable a modificar.

Operator: el operador a usar. + - * /

Var Name 2: el nombre de la variable que se usará para modificar la otra variable.

Quest Var Randomize

- Descripción:

Le da un valor semialeatorio a una variable.

- Parametros:

Var Name: el nombre de la variable a modificar.

Min Value: el valor semialeatorio mínimo.

Max Value: el valor semialeatorio máximo.

Rounding: ON; el resultado será un número entero.

Quest Var Set

- Descripción:

Le da un valor escrito a una variable.

- Parametros:

Var Name: el nombre de la variable .

Value: el valor que se le definirá.

Esto de las variables es un tema sencillo, sólo es cuestión de usar

números, los mismos pueden ser enteros o decimales. Las variables son útiles en escenarios RPG o en escenarios donde se quiera dar cierto dinamismo, para que cada vez que se juegue sea diferente.

Rate Construction

- Descripción:

Cambia la velocidad de construcción de estructuras para todos los jugadores.

- Parametros:

Rate: la velocidad de construcción. 1.0 = 100% (normal), 0.22 = 22% de velocidad de construcción.

Rate Research

- Descripción:

Cambia la velocidad de investigación de tecnologías para todos los jugadores.

- Parametros:

Rate: la velocidad de investigación. 1.0 = 100% (normal), 0.22 = 22% de velocidad de investigación.

Rate Training

- Descripción:

Cambia la velocidad de entrenamiento de unidades para todos los jugadores.

- Parametros:

Rate: la velocidad de entrenamiento. 1.0 = 100% (normal), 0.22 = 22% de velocidad de entrenamiento.

Relic Force

- Descripción:

Ni idea, aunque suena un poco a AoM.

Render Fog/Black Map

- Descripción:

Habilita o deshabilita la niebla de guerra y/o la vista aliada compartida.

- Parametros:

Fog of War: ON; reinicia la niebla de guerra.

Black Map: ON; reinicia la vista aliada compartida.

Render Rain

- Descripción:

Inicia o detiene un efecto de lluvia en todo el mapa.

- Parametros:

Percent: la magnitud de la lluvia. 1.0 = lluvia total, 0.27 = una lluvia ligera, 0.0 = detiene la lluvia.

Render Sky

- Descripción:

No funciona. Si se desea crea un cielo, se debe colocar uno de los objetos SPC Skybox.

Render Snow

- Descripción:

Crea o detiene una nevada en todo el mapa.

- Parametros:

Percent: la magnitud de la nevada. Igual que la lluvia.

Reset All Blackmap

- Descripción:

Reinicia la vistas aliadas y propias a inexploradas para todos los jugadores.

Reveal Map

- Descripción:

Revela todo el mapa a todos los jugadores.

Revealer: Create

- Descripción:

Crea un area de un determinado radio que será revelada ante un jugador.

- Parametros:

Player: el jugador al que se le revelará el area.
Revealer Name: el nombre del revelador.
Set Area: el punto central del area.
Show Area: muestra el area en el mapa.
Revealer LOS: el diametro que tendrá el area.
Blackmap only: ni idea.

Revealer: Set Active State

- Descripción:

Activa o desactiva un determinado revelador del mapa.

- Parametros:

Revealer Name: el nombre del revelador a activar/desactivar.
Active State: ON; activa el revelador.

Scale Formations

- Descripción:

Determina el espacio que hay entre unidades de un grupo que caminan en formación.

- Parametros:

Scale: el valor para el espaciamiento. Mayor que uno da un espacio mayor entre las unidades.

Send Chat To Player

- Descripción:

Envia un mensaje de chat de un jugador a otro.

- Parametros:

From Player: el jugador que "enviará" el mensaje.

To Player: el jugador que recibirá el mensaje.

Message: el mensaje. Máximo de 128 caracteres.

Send Chat

- Descripción:

Envia un mensaje de chat de un jugador al resto de jugadores.

- Parametros:

From Player: el jugador que enviará el mensaje.

Message: el mensaje.

Send Spoofed Chat To Player

- Descripción:

Envia un mensaje de chat a un jugador, pero sin que aparezca el nombre del jugador que lo envia.

- Parametros:

Fake Player: el jugador falso que enviará el mensaje.

To Player: el jugador que recibirá el mensaje.

Message: el mensaje.

Send Spoofed chat

- Descripción:

Envia un mensaje de chat a todos los jugadores, pero sin que aparezca el nombre del jugador.

- Parametros:

Fake Player: el jugador falso que enviará el mensaje.
Message: el mensaje.

Set Animation

- Descripción:

Hace que una unidad reproduzca una de sus animaciones.

- Parametros:

Unit: la unidad que será animada.
Show: muestra la unidad.
Animation: el nombre de la animación.
Animation: el número de subanimación si la tiene.
Loop: ON; la animación se repetirá una y otra vez.
Trigger: ejecuta un trigger cuándo la animación termina. No funciona con Loop ON.
No idle pop: ni idea.

Set Current Music Set

- Descripción:

Cambia el orden de la música del juego.

- Parametros:

Music Set Index: cambia este número para cambiar el orden.

Set Lighting

- Descripción:

Cambia la iluminación del mapa.

- Parametros:

Set Name: el nombre del tipo de la iluminación deseada. El listado de nombres se puede encontrar en el submenú Lighting del editor.

Fade In: el tiempo en segundos en el que la actual iluminación cambiará a la nueva iluminación.

Set Player Defeated

- Descripción:

Define a un determinado jugador como derrotado en la partida.

- Parametros:

Player: el jugador afectado.

Set Player Won

- Descripción:

Define a un determinado jugador como victorioso en la partida.

- Parametros:

Player: el jugador afectado.

Set Tech Status

- Descripción:

Define una tecnología en alguno de sus tres estados par aun jugador. La misma recomendación que con *Player: SetAge*

- Parametros:

Player: el jugador afectado.

Tech: el nombre de la tecnología.

Status: el estado de la tecnología. Lo mismo que en *Player: SetAge*

SetIdleProcessing

- Descripción:

Define si las unidades empezarán o no a hacer sus tareas automáticamente. Como los colonos a cosechar o los soldados a atacar.

- Parametros:

Process Idle: OFF; las acciones automáticas se cancelan.

SetObscuredUnits

- Descripción:

Bloquea las líneas del contorno de las unidades que están tras alguna estructura.

- Parametros:

Obsecure Units: ON; bloquea las líneas de contorno.

Shadow Set Far Clipping Plane

- Descripción:

Ni idea.

Shake Camera

- Descripción:

Agita la cámara emulando un terremoto durante un tiempo determinado.

- Parametros:

Duration: el tiempo que durará.

Strength: la fuerza con la que se agitará la cámara.

Show Building Damage

- Descripción:

Ni idea.

Show HC view

- Descripción:

Hace que se muestre en pantalla la metropoli de un jugador determinado.

- Parametros:

Player: el jugador afectado.

Show Image

- Descripción:

Muestra una imagen en formato DDT que se encuentre en la carpeta **art**.

- Parametros:

FileName: el nombre del archivo de imagen.

Subtitle: se puede agregar un subtítulo, el manejo es igual al Play Dialog.

Show SPC Note

- Descripción:

Muestra un mensaje en una ventana con un fondo llamativo. Pausa el juego mientras se lee el mensaje.

- Parametros:

Title: el título del mensaje.

Text: el cuerpo del mensaje.

Show World View

- Descripción:

Muestra la vista del mapa actual a un jugador determinado. Es como lo contrario a Show HC View.

- Parametros:

Player: el jugador afectado.

Sound Filename

- Descripción:

Reproduce un archivo de sonido WAVE (wav) o MPEG-1 Audio Layer 3 (mp3).

- Parametros:

Sound: el archivo de sonido a reproducir.

Trigger: el trigger que se disparará cuándo se termine de reproducir el sonido.

Subtitle: un subtítulo que se puede colocar. Igual que en Play Dialog.

Portrait: el retrato de alguna unidad para el subtítulo.

Sound Play Paused

- Descripción:

Ni idea.

Sound Timer

- Descripción:

Ni idea.

Stop Current Control Actions

- Descripción:

Ni idea.

Teleport Units

- Descripción:

Igual que Army Teleport.

Trade Route Set Level

- Descripción:

Define en que nivel del 0 – 2 se encuentra una determinada ruta comercial.

- Parametros:

Trade Route: la ruta a modificar.
Level: el nivel que se le asignará.

Trade Route Set Position

- Descripción:

Ni idea.

Trade Route Toggle State

- Descripción:

Sirve para determinar si las unidades que viajan por la ruta comercial están presentes o no. Así las rutas quedan vacías y se prestan para acciones decorativas.

- Parametros:

Trade Route: la ruta afectada.
Show Unit: ON; las unidades aparecen.

Tribute

- Descripción:

Tributa un determinado recurso en una cierta cantidad de un jugador hacia otro.

- Parametros:

From Player: el jugador que tributará.
To Player: el jugador al que se le tributará.
Resource: el tipo de recurso.
Amount: la cantidad de recurso.

UnblockAllAmbientSounds

- Descripción:

Contrario al BlockAllAmbientSounds. Es decir, no funciona.

UnblockAllSounds

- Descripción:

Contrario al BlockAllSounds.

Unforbid and Enable Unit

- Descripción:

Hace que un tipo de unidad esté disponible para el jugador.

- Parametros:

Player: el jugador afectado.

Unit: el protonombre de la unidad que se desea habilitar.

Ungarrison

- Descripción:

Hace que las unidades que están guarnecidas en otra unidad salgan.

- Parametros:

Unit: la unidad contenedora.

Show: muestra la unidad en el mapa.

Unit Build Building

- Descripción:

Hace que una unidad constructora(colono) del jugador construya alguna estructura si los recursos están disponibles.

- Parametros:

Source Units: la unidad que construirá la estructura.

Show: muestra la unidad en el mapa.

ProtoUnit to Build: la estructura a construir.

Set Area: el centro del area donde se edificará la estructura.

Show Area: muestra el area en el mapa.

Unit Create Multi

- Descripción:

Crea una o más unidades de un tipo determinado para un jugador específico en un punto en el mapa.

- Parametros:

Player: el jugador al que perteneceran las unidades.

ProtoName: el tiempo de unidad.

Set Area: el centro del area donde serán creadas.

Show Area: muestra el area en el mapa.

Count: la cantidad de unidades a crear.

Heading: el angulo de orientación hacia donde las unidades verán cuando sean creadas. De 0 a 359.

Unit Create

- Descripción:

Crea una unidad de un tipo determinado para un jugador específico en un punto en el mapa.

- Parametros:

Player: el jugador al que pertenecerá la unidad.

ProtoName: el tipo de unidad.

Name: el nombre interno de la unidad. Sólo sirve para usarlo en triggers, no es el nombre que se muestra cuándo se está jugando.

Set Area: el punto donde será creada la unidad.

Show Area: muestra el area en el mapa.

Heading: el angulo de orientación hacia donde las unidades verán cuando sean creadas. De 0 a 359.

Unit Face Unit

- Descripción:

Hace que una o más unidades dirigan su vista hacia una unidad determinada.

- Parametros:

Source Units: las unidades que dirijan su vista hacia otra unidad.
Target Unit: la unidad a la que las otras miraran.
Trigger: el trigger que se disparara cuando todas miren a la unidad.

Unit Garrison

- Descripción:

Hace que una o más unidades caminen hasta una unidad contenedora determinada y entren en ella.

- Parametros:

Source Units: las unidades que entraran a la unidad contenedora.
Target Unit: la unidad contenedora.
Trigger: el trigger que se disparara cuando todas las unidades hayan entrado.

Unit Heading

- Descripción:

Hace que una o más unidades dirijan su vista hacia un angulo determinado.

- Parametros:

Source Units: las unidades a manipular.
Heading: el angulo al cual las unidades miraran. De 0 a 359.

Unit Immediate Garrison

- Descripción:

Hace que una o más unidades entren en una unidad contenedora inmediatamente. No necesitan caminar.

- Parametros:

Source Units: las unidades que entraran en la unidad contenedora.
Target Unit: la unidad contenedora.

Unit Make Invulnerable

- Descripción:

Vuelve a una unidad determinada invulnerable.

- Parametros:

Target Unit: la unidad a manipular.

Enable: ON; se activa la invulnerabilidad.

Unit Speaking

- Descripción:

Hace que una unidad determinada "hable". Aparece un círculo alrededor de la unidad.

- Parametros:

Unit: la unidad a manipular.

Speaking: ON; la unidad "hablará".

Duration: el tiempo en segundos que durará el efecto.

Unit Work

- Descripción:

Hace que una o más unidades "trabajen" en una cierta unidad. Depende del tipo de unidad seleccionada, puede ser Atacar, Construir, Reparar, Curar, etc.

- Parametros:

Source Units: las unidades que harán la tarea.

Target Unit: la unidad en la que se trabajará.

Trigger: el trigger que se disparará luego de terminar el trabajo.

User Controls

- Descripción:

Habilita o deshabilita la interacción del jugador con el juego. Quiere decir que el jugador no puede ejecutar ninguna acción por medio del teclado o el ratón en la interfaz. Útil para cinemáticas.

- Parametros:

Control: OFF; desaparece la interfaz.

Win Message

- Descripción:

Muestra un texto en medio de la pantalla y reproduce un archivo de sonido wav o mp3. Útil para decirle al jugador que ha ganado o perdido.

- Parametros:

Flash UI Train: el texto a mostrar.

Sound: el sonido a reproducir.

Ignore User Controls: ON; deshabilita la interacción del jugador mientras aparece el mensaje.

Write To Log

- Descripción:

Escribe una línea de texto en el archivo trigtemp.xls , se encuentra en \$ \Mis documentos \My Games \Age of Empires 3 \Trigger \ . No afecta el escenario en el juego, pero tiene una función similar que al efecto de log en el Empire Earth 2, es decir que sirve para saber que triggers o efectos están funcionando y para seguir su desarrollo.

- Parametros:

Message: el texto que se escribirá.

You Lose

- Descripción:

El jugador pierde la partida.

You Win

- Descripción:

El jugador gana la partida.

- Parametros:

Force to Campaign menu: ON; muestra el menú de la campaña. Como en AoE3 no se pueden hacer campaña por el momento, este

parametro no importa.

Hay varios efectos que tienen un valor lógico o booleano, es decir que son falso o verdadero, en este caso son ON y OFF, cada uno es el contrario del otro, por eso no he explicado los dos en cada efecto.

Cuando hablo de ejercito me refiero a un grupo de unidades. Espero que los ejemplos que he utilizado no sean tan estúpidos, es difícil ejemplificar el uso de algunos de los efectos y condiciones.

Les anexo un listado con los retratos (portraits), también lo pueden obtener utilizando el AoE3 Ee, lo pueden bajar de mi sitio, con el cual abren los archivos **Art1.bar**, **art2.bar** y **art3.bar** en cada uno de ellos escriben en la caja de abajo que dice **Search for file:** la palabra portrait y les reducirá la lista a los archivos que contengan esa palabra en el archivo **.bar** actual, luego ya solo generan el listado y le quitan la terminación **.ddt** y ya tienen su listado. Pero como la amiga de la prisa es la pereza, sólo usen el listado siguiente. Yo tengo el juego en inglés, así que pongo los nombres tal y como los veo en el mismo, sí ustedes lo tienen en español vayanse al diccionario.

Unidad	Retrato
Animales	
Alligator	units\animals\alligator\alligator_ portrait
Beluga Whale	units\animals\whale\whale_beluga_ portrait
Bighorn Sheep	units\animals\bighorn_sheep\bighorn_sheep_ portrait
Black Bear	units\animals\bear\bearblack_ portrait
Canadian Goose	units\animals\canadian_goose\canadian_goose_ portrait
Capybara	units\animals\capybara\capybara_ portrait
Caribou	units\animals\caribou\caribou_ portrait
Cougar	units\animals\cougar\cougar_ portrait
Cow	units\animals\cow\cow_ portrait
Deer	units\animals\deer\deer_ portrait
Eagle	units\animals\eagle\eagle_ portrait
Elk	units\animals\elk\elk_ portrait
Fish - Bass	units\animals\fish\bass_ portrait
Fish - Cod	units\animals\fish\cod_ portrait
Fish - Mahi	units\animals\fish\mahi_ portrait
Fish - Marlin	units\animals\marlin\marlin_ portrait
Fish - Salmon	units\animals\fish\salmon_ portrait
Fish - Sardine	units\animals\fish\sardine_ portrait
Fish - Tarpon	units\animals\fish\tarpon_ portrait
Fish - Trout	units\animals\fish\fish_ portrait

Grizzly Bear	units\animals\bear\beargrizzly_ portrait
Horse	units\animals\horse\horse_ portrait
Humpback Whale	units\animals\whale\whale_ humpback_ portrait
Jaguar	units\animals\jaguar\jaguar_ portrait
Llama	units\animals\llama\llama_ portrait
Macaw	units\animals\macaw\macaw_ portrait
Minke Whale	units\animals\whale_ minke\minke_ whale_ portrait
Musk Ox	units\animals\musk_ ox\musk_ ox_ portrait
Polar Bear	units\animals\bear\bearpolar_ portrait
Rhea	units\animals\rhea\rhea_ portrait
Seal	units\animals\seal\seal_ portrait
Tapir	units\animals\tapir\tapir_ portrait
Turkey	units\animals\turkey\turkey_ portrait
Vulture	units\animals\vulture\vulture_ portrait
White Jaguar	units\animals\jaguar\jaguar_ white_ portrait
Colonos	
Coureur	units\infantry_ranged\coureur\coureur_ du_ bois_ portrait
Envoy	units\villagers\envoy_ portrait
Male Settler	units\villagers\villager_ portrait_ male
Settlers	units\villagers\villager_ portrait
Settler Wagon	units\villagers\settler_ wagon\settler_ wagon_ portrait
Comercio	
Factory Wagon	units\trade\factory_ wagon_ portrait
Fort Wagon	units\trade\fort_ wagon_ portrait
Outpost Wagon	units\trade\outpost_ wagon_ portrait
Resources Wagon	units\trade\spc_ wagon_ portrait
Stagecoach	units\trade\stagecoach_ portrait
Trade Route 1	ui\trade_ route\trade_ route_ 1_ portrait
Trade Route 2	ui\trade_ route\trade_ route_ 2_ portrait
Trade Route 3	ui\trade_ route\trade_ route_ 3_ portrait
Train	units\trains\train_ portrait
Travois	units\trade\travois_ icon_ portrait
Edificios	
Arsenal	buildings\arsenal\arsenal_ portrait
Artillery Foundry	buildings\artillery_ depot\artillery_ depot_ portrait
Aztec Temple	buildings\spc\aztec_ temple\aztec_ temple_ portrait
Bank	buildings\bank\bank_ portrait
Barracks	buildings\barracks\barracks_ portraits
Blockhouse	buildings\blockhouse\blockhouse_ portrait
Capitol	buildings\Capitol\capitol_ portrait
Cherokee Warhut	buildings\spc\cherokee_ warhut\spc_ cherokee_ warhut_ portrait
Church	buildings\church\church_ portrait
Dock	buildings\dock\dock_ portrait

Factory	buildings\factory\shared_factory_portrait
Field Hospital	buildings\field_hospital\field_hospital_portrait
Fixed Gun	buildings\spc\fixed_gun\fixed_gun_portrait
Fort	buildings\fort\fort_portrait
Fort Gate	buildings\spc\fort\spc_fort_gate_portrait
Fort Wall	buildings\spc\fort\spc_fort_wall_portrait
Fountain of Youth	buildings\spc\fountain_of_youth_portrait
Gate	buildings\wall\gate_portrait
Gold Mine	buildings\gold_min\gold_mine_portrait
House	buildings\house\house_portrait
Inca Outpost	buildings\spc\inca_outpost\inca_outpost_portrait
Inca Temple	buildings\spc\inca_temple_inca_temple_portrait
Livestock Pen	buildings\livestock_pen\livestock_pen_portrait
Market	buildings\market\market_portrait
Mill	buildings\mill\mill_portrait
Native Settlement	buildings\native_settlement\shared_settlement_portrait
Ossuary	buildings\spc\ossuary\spc_ossuary_portrait
Outpost	buildings\outpost\outpost_portrait
Plantation	buildings\plantation\plantation_portrait
Stables	buildings\stables\stables_portrait
Stockade	buildings\spc\stockades\stockades_portrait
Tent	buildings\spc\tents\largetent_portrait
Town Center	buildings\town_center\towncenter_portrait
Trading Post	buildings\trading_post\trading_post_portrait
Wall	buildings\wall\wall_portrait
Mercenarios	
Balkan Stradiot	units\mercenaries\balkan_stradiot\balkan_stradiot_portrait
Barbary Corsair	units\mercenaries\barbary_corsair\barbary_corsair_portrait
Black Knight	units\mercenaries\black_rider\black_rider_portrait
Hackapell	units\mercenaries\hackapell\hackapell_portrait
Highlander	units\mercenaries\highlander\highlander_portrait
Jaeger	units\mercenaries\jaeger\hessian_jaeger_portrait
Landsknecht	units\mercenaries\landsknecht\landsknecht_portrait
Mameluke	units\mercenaries\mameluke\mameluke_portrait
Manchurian Archer	units\mercenaries\manchurian_archer\manchurian_archer_portrait
Ronin	units\mercenaries\samurai\ronin_portrait
Swiss Pikeman	units\mercenaries\swiss_pikeman\swiss_pikeman_portrait
Nativos	
Axe Rider	units\natives\axe_rider_portrait
Axe Thrower	units\natives\dog_soldier_portrait
Blowgun	units\natives\blowgun_portrait
Bola	units\natives\bola_portrait
Bowman	units\natives\sharktooth_bow_portrait
Clubman	units\natives\clubman_icon_portrait

Eagle Warrior	units\natives\eagle_warrior_portrait
Horse Archer	units\natives\horse_archer_portrait
Humainca	units\natives\humainca_portrait
Jaguar Warrior	units\natives\jaguar_warrior_portrait
Lancer	units\natives\comanche_lancer_portrait
Mantlet	units\natives\mantlet_portrait
Medicine Man	units\natives\medicine_man_portrait
Native Archer	units\natives\tupi_archer_portrait
Native Greta	units\natives\greta_portrait
Native Scout	units\natives\miskatonic_scout_portrait
Nootka Warchief	units\natives\nootka_warchief_portrait
Rifleman	units\natives\rifleman_portrait
Spearman	units\natives\holcan_spearman_portrait
Tomahawk	units\natives\tomahawk_portrait
Tracker	units\natives\cree_tracker_portrait
Sanadores	
Missionary	units\priests\spanish_priest_portrait
Monk	units\priests\we_priest_portrait
Ottoman Priest	units\priests\ottoman_priest_portrait
Surgeon	units\surgeons\surgeon_portrait
Tesoros y Recursos	
Coin	ui\command\generate_coin_portrait
Experience	ui\command\generate_fame_portrait
Food	ui\command\generate_food_portrait
Navigation Charts	nuggets\spc_navigation_chart\spc_navigation_chart_portrait
Treasure Chest	objects\treasure\treasure_portrait
Treasure Ship	objects\spc\spanish_ship_ruins\ship_ruins_portrait
Wood	ui\command\generate_wood_portrait
Unidades de Artillería	
Culverin	units\artillery\culverin\culverin_portrait
Falconet	units\artillery\falconet\falconet_portrait
Great Bombard	units\artillery\great_bombard\great_bombard_portrait
Great Cannon	units\artillery\cannon\cannon_portrait
Mortar	units\artillery\mortar\mortar_portrait
Organ Gun	units\artillery\organ_gun\organ_gun_portrait
Rocket	units\artillery\rocket\rocket_portrait
Unidades de Caballería	
Cavalry Archer	units\cavalry\cav_archer\cav_archer_portrait
Cossack	units\cavalry\cossack\cossack_portrait
Cuirassier	units\cavalry\cuirassier\cuirassier_portrait
Dragoon	units\cavalry\dragoon\dragoon_portrait
Hussar	units\cavalry\light_cavalry\light_cavalry_portrait
Lancer	units\cavalry\lancer\lancer_portrait

Oprichnik	units\cavalry\oprichnik\oprichnik_portrait
Ruyter	units\cavalry\reiter\reiter_portrait
Spahi	units\cavalry\spahi\spahi_portrait
Uhlan	units\cavalry\uhlan\uhlan_portrait
Unidades de Infantería	
Boneguard 1	units\infantry\boneguard\boneguard_age1_portrait
Boneguard 2	units\spc\boneguard\boneguard_age2_portrait
Cassador	units\infantry_ranged\cacadore\cacadore_portrait
Crossbowman	units\infantry_ranged\crossbow\crossbow_portrait
Dopplesoldner	units\infantry\dopplesoldner\dopplesoldner_portrait
Grenadier	units\infantry_ranged\grenadier\grenadier_portrait
Halberdier	units\infantry\halberdier\halberdier_portrait
Longbowman	units\infantry_ranged\longbow\longbow_portrait
Minuteman	units\infantry_ranged\minuteman\minuteman_portrait
Musketeer	units\infantry_ranged\musketeer\musketeer_portrait
Pikeman	units\infantry\pikeman\pikeman_portrait
Rodelero	units\infantry\redolero\redolero_portrait
Skirmisher	units\infantry_ranged\skirmisher\skirmisher_portrait
Strelet	units\infantry_ranged\strelet\strelet_portrait
Unidades de la Campaña	
Alain Magnan	units\spc\alain\alain_igc_portrait
Amelia Black	units\spc\amelia_black\amelia_black_igc_icon
Beaumont	units\spc\Beaumont\beaumont_igc_icon
Bolivar 1	units\spc\bolivar\bolivar_portrait
Bolivar 2	units\spc\bolivar\bolivar_igc_icon
Chilche 1	units\spc\chilche_young\chilche_young_portrait
Chilche 2	units\spc\chilche_old\chilche_old_igc_icon
Colonel Washington	units\spc\george_washington\george_washington_igc_icon
Delgado	units\spc\delgado\delgado_igc_icon
Elizabeth Ramsey	units\spc\elizabeth_ramsey\elizabeth_ramsey_igc_icon
Hoop Thrower	units\spc\hoop_thrower\hoop_thrower_portrait
John Black	units\spc\john_black\john_black_igc_icon
Kanyenke 1	units\spc\kanyenke\Kanyenke_igc_Icon
Kanyenke 2	units\spc\kanyenke\kanyenke_portrait
Kanyenke 3	units\spc\kanyenke_old\igc_kanyenke_old_portrait
Lakota Chief	units\spc\lakota_chief\lakotachief_igc_icon
Major Cooper	units\spc\major_cooper\major_cooper_igc_icon
Miner	units\spc\miner\miner_portrait
Morgan Black	units\spc\morgan_black\morgan_black_igc_icon
Neamaltha	units\spc\neamaltha\neamaltha_igc_icon
Nonahkee	units\spc\nonahkee\nonahkee_igc_icon
Old Coot	units\spc\old_coot\old_coot_igc_icon
Sahin	units\spc\sahin\sahin_igc_icon
Stuart Black	units\spc\stuart_black\stuart_black_igc_icon

Warwick	units\spc\Warwick\igc_warwick_portrait
Warwick Falcon	units\spc\Warwick\igc_falcon_portrait
White Jaguar	units\spc\white_jaguar\jaguar_white_portrait
Unidades de los Trucos	
Blue Monster Truck	units\monster_truck\monster_truck_blue_icon
Fluffy	units\fluffy\fluffy_portrait
Flying Purple Tapir	units\animals\tapir\flying_purple_tapir_icon
Red Monster Truck	units\monster_truck\monster_truck_red_icon
Unidades Especiales	
Explorer	units\explorers\explorer_portrait
Hot Air Balloon	units\balloons\hot_air_balloon_portrait
Outlaw Rider	units\spc\outlaws\outlaw_rider_portrait
Outlaw Shotgun	units\spc\outlaws\outlaw_shotgun_portrait
Pirate	units\spc\pirates\pirate_portrait
Unidades Marinas	
Canoe	units\naval\canoe\I_canoe_portrait
Caravel	units\naval\caravel_ship\caravel_ship_portrait
Fluyt	units\naval\fluyt\fluyt_portrait
Frigate	units\naval\frigate\frigate_icon_portrait
Galley	units\naval\galley\galley_portrait
Monitor	units\naval\monitor\monitor_icon

En las siguientes direcciones encontraran un listado con todas las animaciones probadas una a una de las unidades en el juego. El sujeto que lo hizo se merece un aplauso por tomarse tanto tiempo en obtener los nombres y probarlas:

http://s12.invisionfree.com/EyeCandy_Guild/index.php?showtopic=282

http://s12.invisionfree.com/EyeCandy_Guild/index.php?showtopic=283

Bueno, ya no tengo más que agregar en cuestión de triggers, sólo que trataré de actualizar esta guía cada vez que logre hacer funcionar alguno de esos efectos "rebeldes" o cuándo descubra algún error, etc.

Sin más, espero que les sirva.

Saludos.

edrperez