

II

Lo básico: A-MAP

Advance map es la herramienta más básica y esencial. Necesitamos esta herramienta para cambiar los mapeados, los tiles e incluso los eventos. También podéis utilizar Élite map, pero no lo recomiendo.

Os voy a hacer un pequeño tutorial de cómo debéis empezar con A-Map (Advance map).

•Opciones generales:

Advance map requiere de una instalación, por lo que si es la primera vez que lo usáis, tendréis que llevarla a cabo. Hay veces que A-Map da problemas a la hora de ponerlo en castellano, pero os recomiendo que busquéis la forma de hacerlo, ya que las opciones y todo, en realidad, lo explicaré por sus nombres en dicho idioma.

También quiero decir que este tutorial está enfocado a **Advance map 1.92**. Si quieres utilizar la versión 1.95, puedes hacerlo, pero recomiendo que aprendáis primero con la 1.92 para evitar confusiones.

Cuando abramos el programa, lo primero que haremos será cargar nuestro rom. Recomiendo utilizar o bien Ruby o bien Fire red, el que prefiráis, pero **es importante que estén en inglés**. Y no sólo para la parte de advance map, sino para todo el tutorial, así evitaremos problemas.

Para cargar el Rom debemos pulsar en Archivo>Cargar ROM o pulsar, más rápidamente, en el icono que está justo debajo de Archivo con una flecha hacia arriba. Hecho esto, se abrirá una nueva ventana. Sólo tenéis que buscar el Rom y abrirlo. De esta forma, A-Map cargará nuestro rom y podremos empezar a trabajar.

Abrid los mapas por el cabezal, nada de por inis ni nada de eso, por cabezal, que es la mejor opción. Ahora podéis explorar por los distintos mapas y veréis todos los mapas del juego.

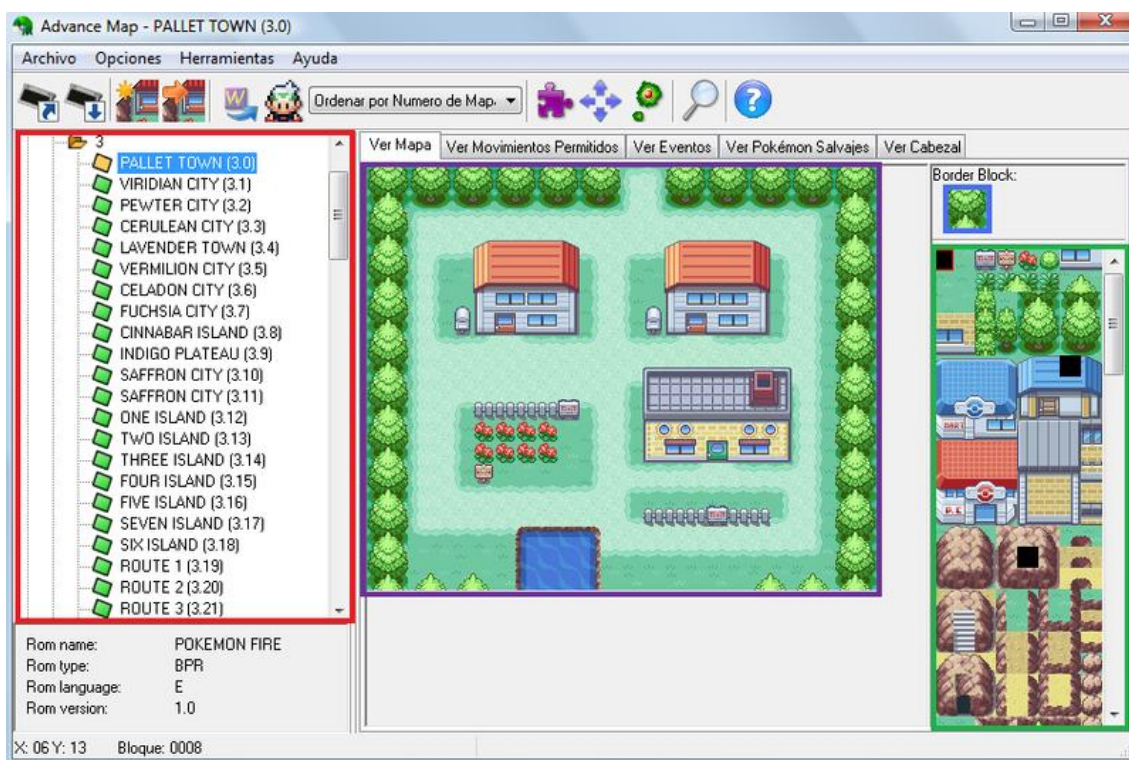
Al abrir un mapa, podréis verlo en la zona central y, a la derecha, una serie de bloques que podéis seleccionar. Cuando seleccionéis un bloque, lo podéis llevar al mapa pinchando en cualquier zona de él y veréis como aparece. Esto es simple y no creo que requiera de imágenes. Eso es lo principal, cambiad un poco los mapeados y probad, de esa forma os iréis familiarizando con el mapeo.

Y, para acabar en esta sección, sólo debéis saber que tenéis que darle al icono de al lado del de cargar (esta vez, el icono tiene la flecha hacia abajo) para guardar los cambios. Recomiendo guardar constantemente, porque, de lo contrario, puede surgir un imprevisto y perder todos los progresos y cambios en el mapa.

Importante: Se recomienda que continuamente se hagan backups o copias de seguridad del hack por si este sufre algún error de manera que podamos recuperar el trabajo.

•El borde del mapa:

Ahora si voy a dejar una imagen de Advance map. Así explico el borde y aprovecho para aclarar algunas cosas:



Rojo: Ahí se encuentran todos los mapas del juego. Daros una vuelta y miradlos, seguro que reconocéis la gran mayoría.

Violeta: Eso, obviamente, es el mapa. Lo podemos editar siempre que queramos haciendo uso de los distintos bloques del tileset principal y el tileset secundario del mapa.

Verde: Esos son los bloques que podemos usar para mapear. Todos los mapas exteriores tienen en mismo tileset principal (el 0) y un tileset secundario. En el tileset principal se encuentran cosas como el centro pokémon, los árboles, los tapetes, el agua, montañas, etc. Es decir, aquellos tiles que se supone que utilizaremos constantemente. El tileset secundario es donde van las casas y ese tipo de cosas. Normalmente, las casas no son iguales en todos los mapas, por eso disponemos del tileset secundario.

Azul: Ese es el borde del mapa y lo que voy a explicar a continuación.

El borde es aquello que veremos más allá de los límites del mapa. Es decir, por ejemplo, en la imagen de arriba, vemos que a la derecha sólo hay una fila de árboles, pero si jugamos, veremos que hay más. Esos árboles están definidos en el borde, que podemos cambiar

siempre que queramos, pero hay que tener cuidado con el borde que ponemos y cómo lo ponemos. Así que lo mejor es que os diga que podéis editar lo puesto en azul para cambiar el borde a vuestro gusto y que lo practiquéis vosotros mismos.

•Movimientos permitidos:

Cómo podréis haber visto si habéis estado probando a mapear un poco, hay varias pestañas en la parte superior de donde sale el mapa. La segunda pestaña se llama "Ver Movimientos Permitidos". Esto es como mapear, pero en vez de poner bloques estamos poniendo "Numeritos", por decirlo de alguna forma (lo principal es que lo entendáis). Están enumerados hexadecimalmente. Esto no tiene nada de dificultoso, la numeración decimal va desde el 0 al 9 mientras que la hexadecimal va desde el 0 al F. Pero bueno, ahora eso no importa.

Los movimientos permitidos sirven para definir por dónde se puede pasar, por donde no, definir los niveles, el agua, etc. Eso se puede ver abajo. Cuando pasas el ratón por el movimiento en cuestión sale una pequeña definición abajo. Esto es muy fácil, podéis mirar los distintos mapas para ver cómo se estructuran en cuanto a movimientos permitidos y así aprender a utilizarlos correctamente. No obstante, os dejo los que considero más importantes para que empecéis con buen pie:

C: Se puede pasar.

1: No se puede pasar.

0: Paso de un nivel a otro. También se suele utilizar en las puertas de los edificios, cuevas, etc.

4: Agua. Este movimiento siempre se le pone a las zonas de agua.

•Pokémon salvajes:

Nos vamos a saltar la pestaña de eventos porque la voy a explicar después.

Si miramos en una ruta del juego donde, obviamente, hay Pokémon salvajes (utilizaré como referencia la ruta 1 de Fire red), veremos que nos aparece, arriba del todo, un texto que dice "Tipo:" y, a la derecha, una caja con varias opciones: Hierba, árboles, agua, pesca.

Hierba: Estos son los Pokémon que aparecen cuando caminamos por la hierba alta.

Árboles: Este lo olvidamos de momento.

Agua: Los Pokémon que aparecerán cuando vamos haciendo surf.

Pesca: Los Pokémon que aparecerán cuando pesquemos.

Luego tenemos el índice de frecuencia, que indica la frecuencia con la que aparecerán los pokémon. No tiene más ciencia.

Como podéis ver, también hay otros dos botones. El primero es el de guardar, que no necesita explicación, hacemos nuestros cambios y pulsamos ahí para guardarlos. Y también está el botón expandir que sirve para editar los lugares en los que aparecen los pokémon. Si, por ejemplo, editas el mapa de la ruta 1 poniendo agua, le das a expandir y marcas la casilla correspondiente. Esto es más fácil de hacer que de entender. Así que probad vosotros mismos.

Por último, tenemos la lista de Pokémon. Esto es muy fácil. Hay 12 pokémon y 3 cajas para rellenar en cada uno. Las dos primeras, que son más pequeñas, representan los niveles. La primera es el nivel mínimo con el que puede aparecer el pokémon y el siguiente es el nivel máximo. La tercera caja, simplemente, permite seleccionar al pokémon. Esto es muy fácil, así que no os debería costar en absoluto.

Sin embargo, puedes abrir un mapa en el que no haya ningún pokémon salvaje por defecto. En estos mapas nos aparece un botón enorme que dice "Crear nuevo pokémon salvaje". Si queremos hacerlo, pulsamos y nos saldrá la misma ventana que si le damos a expandir ¿Recordáis? Así que sólo tienes que marcar las casillas que quieras y pulsar "Ok". Tan simple como eso.

•Eventos:

Ahora sí, voy a explicar la pestaña Ver eventos. Esta es muy importante, ya que nos permitirán poner eventos, obviamente. Hay cuatro tipos de eventos: Gente, postes, warps y scripts. Los explicaré los cuatro. Aunque unos más desarrollados que otros. Por ejemplo, de scripts sólo daré unas nociones básicas, nada más, porque para utilizar este tipo de eventos, ya hay que saber scriptear con un cierto nivel. Pero bueno, vamos a continuar.

Antes de explicar los distintos eventos, debéis saber que se pueden añadir y quitar cuando queramos. Para ello, vamos a la pestaña Ver eventos y vamos a la zona donde dice "Organizador de eventos". Hay ponemos el número de gente, de postes, de warps y de scripts que queremos que haya en nuestro mapa. Cuando lo tengamos, pulsamos en "Cambiar eventos" y listo. El organizador de eventos siempre está ahí, por lo que si queremos más gente o lo que sea, siempre podemos añadirla.

Y bueno, dicho esto, voy a explicar cada evento.

Gente:

Esto nos permite añadir personitas al mapa. Pero vamos a empezar a hablar con propiedad. Esas personitas se llaman minisprite u overworlds. Pero los hackers de habla hispana no decimos overworlds normalmente, sino que los llamamos minisprites o, simplemente, minis.

Cuando añadimos un minisprite o mini, podemos ponerlo en cualquier parte del mapa y editarlo a nuestro gusto. En el rom viene una extensa lista de minis que también podemos modificar en apariencia, pero no desde advance map. Para eso utilizaremos NSE (Nameless sprite editor), pero eso no corresponde ahora.

Si seleccionamos un mini para editarlo, nos encontraremos con que nos da las siguientes opciones (importante antes de seguir, podemos cambiar la vista para que muestre los minis pulsando sobre el mini de Brendan. Hacedlo para editar los minis):

No. de evento: Esto no lo toquéis. A veces puede ser útil, pero eso ya lo iréis aprendiendo vosotros mismos.

No. de gente: Lo mismo que el de arriba, no tocar.

No. de sprite: Esto sirve para elegir la apariencia del mini. No es muy difícil, probadlo.

Desconocido: Lo dejamos sin tocar.

Pos (X/Y): Especifica la posición tanto en el eje X como en el Y del mini. Pero es más fácil mover el mini directamente con el ratón.

Desconocido: Nada, también lo dejamos.

Tipo de movimiento: Este es muy importante, pero para nada difícil. Simplemente desplegamos la lista y elegimos el movimiento que queremos que tenga el mini sobre el mapa.

Movimiento: Lo dejamos.

Desconocido: También lo dejamos

Entrenador: Si nuestro mini es un entrenador de estos que hay por las rutas que nos retan si nos ven, marcamos esa casilla. Si no, no la marquéis.

Ver rango: Si el mini es un entrenador, especificamos aquí la distancia en bloques a la que nos ve. Esto no es fácil, es cuestión de que probéis.

Script offset: Aquí estará el offset en el que se encuentra el script que asignaremos al mini. Por ejemplo, si queremos que nos hable, le tendremos que asignar un script. Pero aun no sabemos hacer script, así que lo dejaremos para más tarde.

People ID: Si nuestro personaje en algún momento desaparece, tendremos que asignarle una flag. Es decir, si por ejemplo le ponemos 200 como id y en un script activamos la flag 0x200, el mini estará oculto/invisible, mientras permanezca activada. Pero eso ya lo comprenderéis mejor cuando manejeis las flags.

Desconocido: No lo tocamos

Postes:

Estos se utilizan mayormente para carteles y objetos perdidos. Así que sólo explicaré eso, lo demás lo iréis descubriendo. Aunque tampoco es tan importante.

Lo de talking level tiene que ver con los niveles de los movimientos permitidos, pero bueno, normalmente se deja siempre en "always". Pero ya lo descubriréis, es más fácil de lo que parece.

Lo que nos interesa es donde dice "Singpost type". Desde el 0 hasta el 4 son para scripts. Es decir, para ponerlo en los carteles o cualquier sitio en el que se nos ocurra. Yo digo carteles porque es lo más fácil de entender, es decir, pones un cartel en un mapa y encima este evento con el texto a mostrar, pero tiene muchas más aplicaciones. Pero eso ya es cosa vuestra. Usad la imaginación.

Como decía, es para scripts, es decir, le asignamos el offset del script que queramos, como a los minis. Es muy simple. Del 5 al 7 son los objetos perdidos. Lo elegimos y buscamos el objeto donde dice "Item ID". Sólo queda poner la cantidad en "Amount" y listo, ya tenemos nuestro objeto. El 8 es para bases secretas, pero no explicaré, miradlo vosotros mismos observando los originales del juego para las bases. La verdad es que eso no es muy importante.

Y bueno, los postes en realidad son muy fáciles, no deberían daros problemas.

Warps:

Los warps se encargan de llevarnos de un mapa a otro. Se ponen en las entradas de las casas, las escaleras, las entradas de las cuevas, etc. Configurarlos es muy sencillo, tenemos que poner un warp en la entrada (que estaría en un mapa) y otro en la salida (que estaría en otro). Ahora vamos a configurar el de entrada, por ejemplo. Vamos a donde dice "No. De Warp" y ahí tenemos que poner el número del warp de salida ¿Cómo vemos ese número? Sencillamente vamos al otro mapa, seleccionamos el warp de salida y miramos donde pone "No. de Evento", ese es el número. Después sólo tenemos que poner en "Banco de mapa" el banco de mapa donde se encuentra nuestro warp de salida y en "Mapa" el número del mapa en el que se encuentra. Para configurar el warp de salida de manera que nos devuelva al de entrada se haría exactamente igual. Este es el procedimiento que se sigue para cualquier warp que hagáis.

Esto puede resultar un poco difícil de comprender al principio, pero es muy simple. Recomendando practicar un poquito con esto antes de seguir para comprenderlo bien, ya que es fundamental.

Scripts:

Esto se verá más adelante, ya que es algo un poco más complicado y requiere que hagamos un script. A estos se les llama scripts de gatillo. Son scripts como otro cualquiera pero estos se ejecutan cuando los pisamos. Esto no les da una dificultad mayor en sí, lo que se lo da es el tener que hacer uso de variables para controlar el script de gatillo, por eso se verá más adelante.

•Cabezal del mapa:

Esto es una zona muy importante, pero también muy peligrosa. Por lo que ahora lo que haremos será ver las funciones básicas que tiene y posteriormente se verá el tema de scripts de nivel (se ejecutan al entrar en el mapa) y otras funciones más avanzadas.

Arriba tenemos el nombre del mapa. Podemos elegir un nombre existente para él o editarlo. También podemos elegir si queremos que se muestre el nombre al entrar y de qué modo. Luego tenemos las opciones del mapa, donde podemos elegir la música y nos da unas opciones más:

Cave-Byte: Define si la cueva (o el mapa en general) está oscuro y si se puede o no usar destello.

Clima: Especifica el tipo de clima que tiene el mapa. Escoger uno de la lista.

Tipo: Si es un pueblo, una ciudad, una ruta, etc. Escoger uno de la lista.

Tipo de Batalla: Define el tipo de las batallas del mapa. Lo más normal es ponerlo al azar, pero recomiendo que lo miréis un poco y lo investiguéis.

Posteriormente tenemos los “Tilesets usados”. Estos son los bloques que permite que usemos en el mapa para mapear. En los exteriores el principal siempre es el 0 y los secundarios van cambiando en cada ciudad o zona que requiera de un tileset diferente para que haya cosas diferentes (edificios, tapetes, árboles...). Recomiendo que vayáis viendo mapas y observéis cómo el tileset secundario va cambiando.

Por último tenemos el “Tamaño del mapa”, donde podemos cambiar tanto el ancho como el alto del mismo. No obstante, esto **no es recomendable, puede causar errores irreparables**. Así que tened cuidado con esta opción.

“Lo básico: A-MAP”

Manual redactado por **Javi4315**.

Queda estrictamente prohibida su distribución.