

TUTORIAL MUGEN PARTE 6, por Emiliano David Palleres.

Tema: CMD (comandos)

El archivo cmd en Mugen se utiliza para indicarle a nuestro personaje con que movimiento de teclado o que movimiento de joystick, realizara los movimientos, así como para decirle cuando podrá hacer el movimiento o cuando no. Este archivo es uno de los más importantes con el cns, ya que si se hace mal el personaje, este podrá realizar movimientos en el aire y el personaje quedara realmente mal.

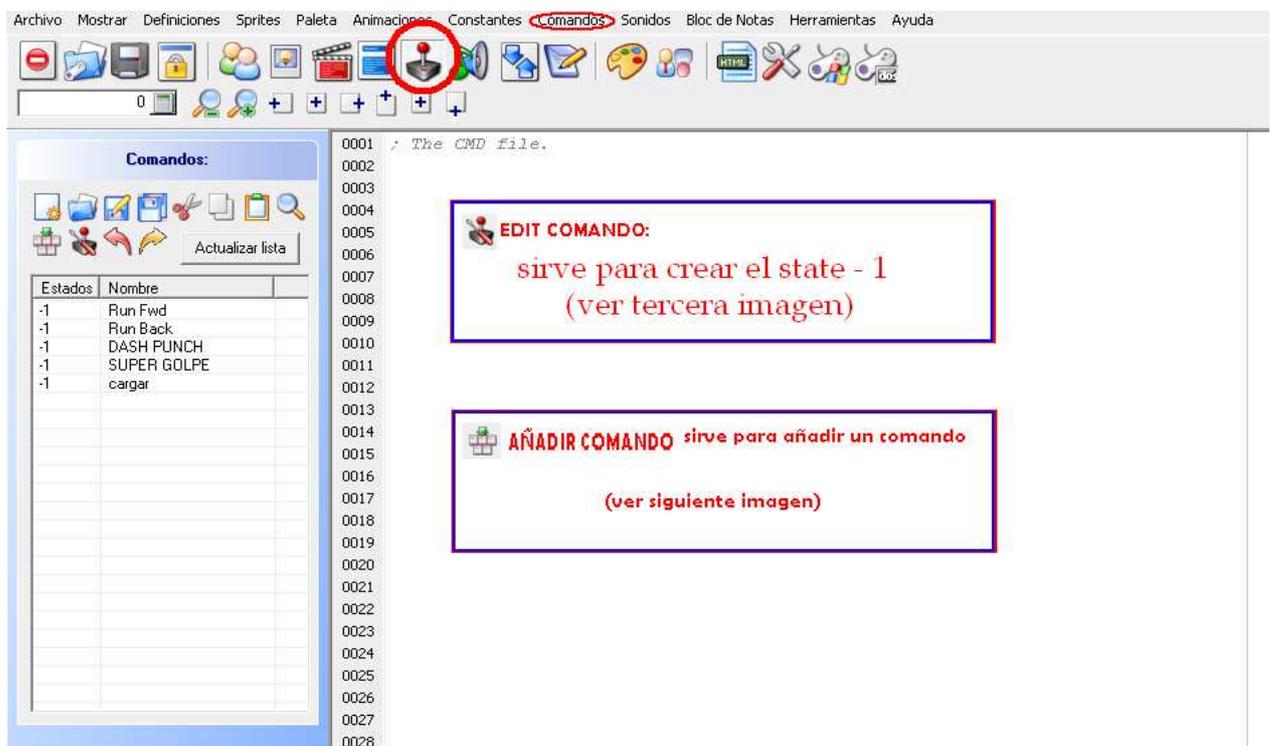
Primero que nada, borra TODO el texto del archivo CMD.

Una vez borrado, buscar en mi tutorial un archivo del block de notas llamado “archivo de comando” y ábrelo, una vez abierto, copia todo el texto y pega todo el texto en el archivo CMD.

Después utiliza la herramienta guardar todo, para guardar los cambios.

Paso siguiente, ejecuta tu personaje en mugen y debe funcionar correctamente, pero no atacara, solo se moverá.

HERRAMIENTAS DEL ARCHIVO CMD



Para añadir un comando, pon el cursor debajo de la parte que dice:

“| Super Motions |”, y pulsa en la herramienta añadir comando



Y saldrá esto:



En el ejemplo yo presione donde sale abajo, adelante, A; tú eliges el comando que quieras. Luego pones añadir.

BIEN AHORA EXPLICARE COMO FUNCIONAN LOS COMANDOS:

Bien primero el mugen posee 8 direcciones que se interpretan con las siguiente letras.

B, DB, D, DF, F, UF, U, UB

B = Back que en español significa atrás, con esto indicamos un movimiento del teclado o joystick hacia atrás.

DB = Este comando significa down-back o en español abajo- atrás, con el indicamos un movimiento de teclado o joystick abajo y atrás.

D = Este comando significa down y con él le indicamos un movimiento hacia abajo , ejemplo el agacharse.

DF = Este comando significa Down Fwd y con él le indicamos un movimiento abajo y hacia adelante.

F = Este comando significa hacia adelante, con este le indicamos un simple movimiento hacia adelante del joystick o teclado.

UF = Este comando indica un movimiento hacia arriba y hacia adelante.

U = Este comando significa que el mando debes estar arriba

UB = Movimiento hacia adelante y hacia atrás.

Las direcciones siempre se han de escribir en mayúscula.

--- Botones Usados---

Como veis el algo muy simple, ya que simplemente le damos las direcciones de como queremos realizar el movimiento.

En el mugen como máximo disponemos de 6 botones:

A, B, C, X, Y, Z

Con ellos definiremos cada movimiento.

Les daré un ejemplo de un comando:

[Command]

; Este archivo significa un nuevo movimiento, con él le decimos al mugen, que vamos a realizar un ;movimiento.

name = "ejemplo"

;Como su nombre dice, significa el nombre del comando, aquí debes poner el nombre que desees ;eso sí dos condiciones muy importantes, ya que el nombre del comando debe coincidir con él ;nombre que ponemos en el state -1 (ver más adelante), y siempre debe ir entre comillas un ;ejemplo:

;"tornado hold"

command = D, B, A

; Aquí ponemos el comando con el que queremos que realicemos dicho movimiento los caracteres ;especiales están explicados más abajo.

time = 15 ;tiempo que te puedes tardar para hacer el comando.

Comandos especiales:

Comando; lista de botones o de direcciones, separada por comas.

Las direcciones y los botones se pueden preceder por los caracteres especiales:

Los medios de la raya vertical (/)

Este comando significa que debe ser mantenido, cuando realices el botón debes mantener pulsada la dirección. Un ejemplo sencillo sería este:

/F,a que, este comando significa que mientras tengamos pulsado el comando hacia adelante mas el botón a realizara el movimiento.

Tilde (~): Esto detectara si tenemos el botón esta apretado;

Si quieres detectar "cuando debe moverse", entonces debes especificar el tiempo que el botón debe ser mantenido (en juego- tictac o time);

Un ejemplo sería el siguiente ~30a, con esto queríamos decir que si mantenemos presionado el botón a durante 30 segundos el comando se ejecutara

Dólar (\$): Dirección-solamente: Este es un comando avanzado pero básicamente detecta si has pulsado direcciones. (Para expertos)

\$\$B: Este comando detecta si pulsas las direcciones B, DB o UB.

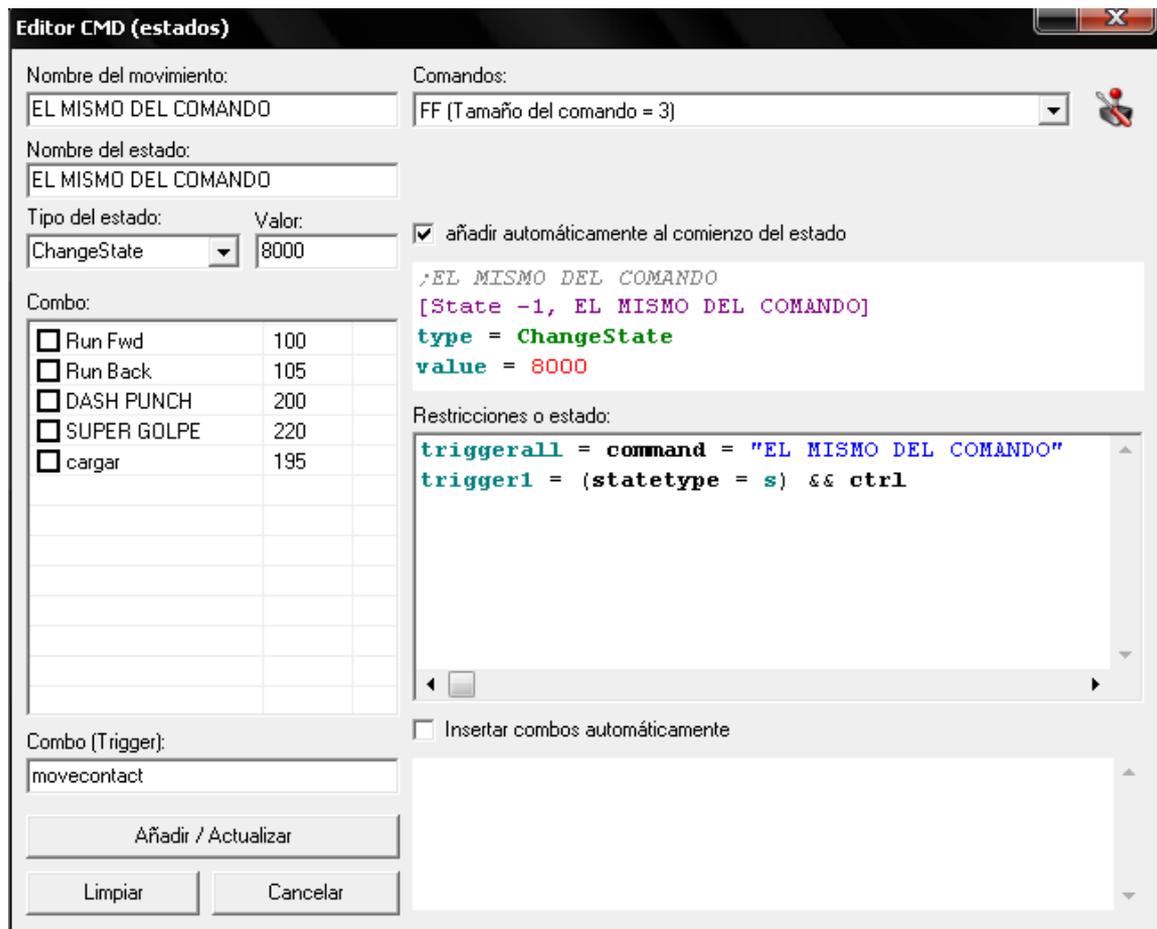
+: El símbolo más detecta la suma de varios botones con lo que es solo aplicable a botones no a direcciones.

A CONTINUACION, LOS ESTADOS DE ACTIVACION DE LOS COMANDOS

ESTADOS DE ENTRADA DEL CMD

Estos estados, son los que dirán cuando o como se debe hacer un determinado movimiento.

Para crear el estado se utiliza la siguiente herramienta.



Cuando pones todos los datos, colocas añadir.

Paso a detallar que value significa valor, y esto hace referencia al statedef que quieres que realice cuando ejecutas dicho comando. (Statedef son los estados que están en el archivo CNS, ver tutorial parte 7)

Yo voy a intentar explicaros los triggers (trigger significa que se realizara el comando con tal condición, mirar el tutorial de triggers) más usados para que sus personajes sean lo mejor posible. Venga sin más que decir empezamos:

El primer estado cuando entramos que nos encontramos es el [Statedef -1] este estado es el maestro en donde estarán englobados todos los estados -1, para que nos entendamos los statedef -1 son los estados siempre presentes en nuestro personajes.

La composición de un estado -1 es la siguiente:

[State -1, Label]

En donde pone label puedes poner el nombre que desees, ejemplo state -1, el nombre es optativo y puedes poner el que desees.

type = ChangeState

El type le indicamos que cambie de estado esto standard así que siempre pon eso.

Value = En el value, le ponemos el estado que quiere que vayamos para ejecutar el movimiento, un ejemplo si queremos que vaya al state 3000 del cns pues simplemente pondríamos, Value = 3000

trigger1 = command = "Nombre del comando "Bien aquí podemos utilizar o bien trigger1 o bien triggerall, aquí debes poner el nombre que quieras, siempre debe coincidir con el nombre que hayas puesto arriba, si tú haces un state -1 y lo llamas ataque el command debe llamarse ataque, aquí te pongo un ejemplo para que no te lées.

[State -1, ataque]

Type = ChangeState

Value = 3000

triggerall = command = "ataque"

triggerall = power >= 1000

trigger1 = statetype = S

trigger1 = ctrl

[Command]

name = "ataque"

command = ~D, DF, F, c

time = 20

Si pones en un estado -1 un nombre que no tenga ningún command, el personaje no funcionara y el mugen te indicara inmediatamente en que falla.

Después de explicar esto, cabe destacar que hay muchísimos triggers que podemos utilizar para hacer que nuestro personaje pueda realizar determinados movimientos siempre que cumpla determinadas condiciones, aquí paso a detallar los triggers más usados, pero eso si para ello repasa el tutorial de triggers que hice :

Triggers mas utilizados en el cmd.

Trigger de limitación de energía o vida

triggerall = power >= 1000

Este trigger es muy utilizado para evitar que nuestro personaje realice movimientos sin tener un determinado nivel de energía, puede adoptar cualquier valor comprendido entre 0 a 3000 o más si tu personaje lo permite, los símbolos >= significan que si la magia, (en este caso es mayor o igual el trigger) si tiene ese determinado nivel de energía se realizara

triggerall = life >= 500

Este trigger es superutilizado e indica que para realizar el movimiento debemos tener más de 500 de vida, es decir media barra, en donde pone 500 puedes poner el número que quieras.

triggerall = p2life <= 500

Este trigger nos indica que para realizar el movimiento debe tener el player2 menos de 500 de vida.

Te recuerdo que puedes utilizar el signo este ! Para indicarle que no puede realizar el movimiento con lo que las posibilidades aumentan, ya que recuerda que puedes juntar triggers, para ello lee el capítulo triggers.

Trigger de de estados de pie, agachado o en el aire

Estos triggers son para limitar que nuestro personaje pueda hacer determinados movimientos, en los tres estados más usados de mugen. El

símbolo que va antes del igual ! indica que es prohibido. Si quitamos ese símbolo entonces le diremos al mugen que nuestro personaje realicé el movimiento si nuestro personaje esta en ese estado.

trigger1 = p2statetype = A ; Realiza el estado si mi personaje esta en el aire

trigger1 = p2statetype = S : Realiza el estado si mi personaje está de pie

trigger1 = p2statetype = C ; Realiza el estado si mi personaje esta agachado

trigger1 = p2statetype = L ; Realiza el estado si mi personaje esta levantándose

trigger1 = p2statetype = A ; Realiza el estado si el player 2 está en el aire

trigger1 = p2statetype = S : Realiza el estado si el player 2 está de pie

trigger1 = p2statetype = C ; Realiza el estado si el player 2 esta agachado

trigger1 = p2statetype = L ; Realiza el estado si el player 2 esta levantándose

Trigger de limitación de estados de pie, agachado o en el aire

trigger1 = statetype != A

Este primer trigger es superutilizado en el cmd y en el cns y nos indica que nuestro personaje no podrá realizar este movimiento si esta en el aire.

trigger1 = statetype != S

Este trigger nos indica que nuestro personaje no podrá realizar este movimiento si esta en el estado de pie, muy útil si quieres que solo haga un movimiento en el aire o agachado.

trigger1 = statetype != C

Este trigger como los dos anteriores es superutilizado y nos indica que nuestro personaje no podrá realizar este movimiento si esta agachado.

trigger1 = statetype != L

Este trigger indica que nuestro personaje no puede realizar el movimiento si el personaje esta levantándose.

trigger1 = p2statetype != A ; Prohibido Realiza el movimiento si el player 2 está en el aire

trigger1 = p2statetype != S : Prohibido realizar el movimiento el si el player 2 está de pie

trigger1 = p2statetype != C ; Prohibido realizar el movimiento si el player 2 esta agachado

trigger1 = p2statetype != L; Prohibido realizar el movimiento si el player 2 esta levantándose

Trigger de control sobre el movimiento

Bueno estos triggers sirven para interrumpir un movimiento para ello utilizamos varios comandos que paso a detallar aquí:

`trigger1 = ctrl = 0`

Este trigger le indicamos que el movimiento no puede ser interrumpido una vez que esta ejecutado.

Si ponemos lo siguiente:

`trigger1 = ctrl = 1`

El movimiento podrá ser interrumpido siempre que se vuelva a realizar el comando

Otro comando súper utilizado y que veréis muchísimo es este :

`trigger1 = movecontact = 1`

Se podría decir que este trigger lo que hace es básicamente lo mismo que el trigger solo que interrumpirá el estado si hay contacto, puede adoptar dos valores, bien 0 o 1.

Trigger de control de distancia del oponente

Estos triggers son muy utilizados para agarres o para realizar movimientos a una determinada distancia. Para ello utilizamos los siguientes comandos:

`trigger1 = P2Bodydist X >= 20`

Este primer trigger indica que este movimiento será posible realizarlo si el personaje p2 está a 20 pixeles o a mas de 20 pixeles del player 1.

Podemos redondear esto poniendo los siguientes parámetros, así especificamos más:

trigger1 = P2Bodydist X = (0,160)

Con este trigger especificamos aun más la distancia ya que el paréntesis significa que el movimiento podrá ser realizado siempre que la distancia del personaje 2 este comprendida entre 0 y 160 .

trigger1 = P2Bodydist X >20

trigger1 = P2Bodydist X <20

Lógicamente para agarres se especificara un número menor ya que como bien sabéis los triggers pueden adoptar valores como < > con esto indicariamos simplemente que si es mayor o menor con lo que eliminaríamos el valor de igual. Esto es aplicable totalmente al eje y de nuestro personaje solo que recuerda que para arriba es - y para abajo es +.

Triggers de Helpers, Explods, Projectiles. (No prestar atención hasta leer el tutorial de Helpers, Explods y Projectiles)

He aquí otros triggers súper utilizados y que permiten que se pueda o no realizar un movimiento si un helper o un explod o proyectil están presentes, esto os evitara que salga dos veces un ayudante o dos veces un proyectil.

El trigger mas utilizado para evitar que salga dos veces un ayudante es el siguiente:

triggerall = NumHelper(6010) != 1

El siguiente comando, nos indica que el movimiento no se realizara si está presente el Ayudante cuyo ID = 6010 recuerda poner el ID En donde pone helper .

triggerall = NumHelper(6010) = 0

Este trigger es lo contrario al anterior solo se podrá realizar si no está presente el ayudante 6010 o el que tú quieras poner. Aquí puede adoptar dos valores o 0 o 1.

Otro ejemplo pero sin necesidad de Id del helper es la siguiente.

```
triggerall = NumHelper = 0
```

Bien este comando tiene con diferencia a los demás que no hace falta identificar el Explod ya que le indicas que el movimiento solo se podrá realizar si no hay ningún tipo de explod presente. Este trigger puede adoptar montones de forma un ejemplo seria este:

```
triggerall = NumHelper > 1 -- Si el numero de ayudantes es 1
```

```
triggerall = NumHelper < 2 --- Si el numero de ayudantes es menor que 2
```

```
triggerall = NumHelper => 2 --- Si el numero de ayudantes es igual o mayor que 2
```

Los Explods son prácticamente iguales salvo que en vez de Helpers debes poner Explod veamos un ejemplo.

```
triggerall = NumExplod(6010) != 1
```

Bien este comando nos indica que el movimiento no se realizara si está presente el Explod cuyo carnet de identidad le hemos llamado 6010, (es broma), recuerda poner el ID En donde pone Explod .

```
triggerall = NumExplod(6010) = 0
```

Este trigger es lo contrario al anterior solo se podrá realizar si no está presente el explod 6010 o el que tu quieras poner. Aquí puede adoptar dos valores o 0 o 1.

Este trigger nos indica que solo se podrá realizar el movimiento si no está presente el proyectil 270 o el que tú quieras poner. Aquí puede adoptar dos valores o 0 o 1. 0 si no está presente y uno si quieres que realizara el movimiento ,si está presente.

```
triggerall = NumProj = 0
```

Bien este comando tiene con diferencia a los demás que no hace falta identificar el Explod ya que le indicas que el movimiento solo se podrá

realizar si no hay ningún tipo de explod presente. Este trigger puede adoptar montones de forma un ejemplo seria este:

triggerall = NumExplod > 1 -- Si el numero de explod es 1

triggerall = NumExplod < 2 --- Si el numero de explod menor que 2

triggerall = NumExplod => 2 --- Si el numero de explod igual o mayor que 2

Los triggers para evitar que podamos lanzar un misil cuando otro esté presente es el siguiente :

triggerall = NumProjID(270)!= 1

Este trigger le indicaría que no puede realizar el movimiento si el proyectil cuyo ID es 270 está presente.

triggerall = NumProjID(270)= 0

Este trigger es lo contrario al anterior solo se podrá realizar si no está presente el proyectil 270 o el que tú quieras poner. Aquí puede adoptar dos valores o 0 o 1. 0 si no está presente y uno si quieres que realizara el movimiento si está presente.

triggerall = NumProj = 0

Bien este comando tiene con diferencia a los demás que no hace falta identificar el proyectil ya que le indicas que el movimiento solo se podrá realizar si no hay ningún tipo de proyectil presente. Este trigger puede adoptar montones de formas un ejemplo seria este:

triggerall = NumProj > 1 -- Si el numero de proyectiles es 1

triggerall = NumProj < 2 --- Si el numero de proyectiles menor que 2

Es decir tiene muchas posibilidades como ves.

Otros comandos.

ESTADOS PROHIBIDOS O REALIZAR MOVIMIENTO EN DETERMINADOS ESTADOS

trigger1 = stateno = 3000

Este trigger dice que el movimiento se podrá realizar si esta en el estado 3000 nuestro personaje.

trigger1 = stateno != 3000

A estas alturas ya sabrás lo que significa, quiere decir que está prohibido hacerlo si esta en el estado 3000 o el estado que desees.

trigger1 = p2stateno = 3000

Este trigger le dice que el movimiento solo se podrá realizar si el personaje 2 está en el estado 3000.

trigger1 = p2stateno != 3000

Este trigger le dice que el movimiento no se podrá realizar o que está prohibido realizarlo si el personaje 2 está en el estado 3000.

SI EL PERSONAJE ESTA KO O NO

trigger1 = Alive = 0

Con esto le indicas el movimiento solo se podrá realizar cuando este KO

trigger1 = Alive = 1

Con esto le indicas el movimiento solo se podrá realizar cuando no esté KO

Estos son uno de los triggers más utilizados aunque puedes utilizar cualquier trigger que desees, solo tu imaginación y conocimiento pondrá los límites, por lo que te recomiendo que te leas la definición de todos los triggers que

escribí, pero ya te digo que con estos podrás hacer un gran personaje y valen tanto para el cns como para el cmd, en el se basa la AI que pronto explicare.

CON ESO CONCLUYE LA PARTE 6 DE MI TUTORIAL.

EN LA PARTE 7 EXPLICARE EN QUE SE BASAN LOS ESTADOS DE EL CNS.

Tutorial creado por Emiliano David Palleres. Dudas a mi correo:
emilianopalleres@hotmail.com

Visita mi foro

<http://megamugenteam.ucoz.com/forum/>

Para más información no olvides revisar el cas mugen.

