

TileSystem y Strange Eons

Jorge Alonso*

Vigo, 21/10/2007 — v1.0
publicado inicialmente en NoSoloRol**

Un breve apunte sobre dos programas para sendos juegos de tablero: TileSystem para Doom, y Strange Eons para Arkham Horror (ambos de Fantasy Flight Games¹). El primero permite crear mapas, y el segundo una gran variedad de elementos.

Índice

1. El método de las losetas 1
2. Tiempos extraños 1

1. El método de las losetas

TileSystem² es un programa, en inglés y para Windows, orientado a la creación de escenarios para Doom, el juego de tablero³. Su manejo es muy sencillo e intuitivo: Basta con pinchar y arrastrar un componente de los listados, y dejarlo caer en la posición requerida. Contiene todos los componentes necesarios del juego y su expansión:

- piezas del mapa, objetos y puertas;
- llaves, armas, munición y otros ítems;
- figuras de marines e invasores;
- textos y elementos decorativos.

Como ejemplos, incluye los escenarios *Sangre en las sombras* y *Con la muerte hasta el cuello*.

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

**<http://www.nosolorol.com/revista/>

¹<http://www.fantasyflightgames.com/>

²<http://members.cox.net/shawnriordan/tilesystem.htm>

³<http://www.boardgamegeek.com/game/10640>

⁴<http://www.boardgamegeek.com/game/17226>



Los escenarios creados se exportan a un archivo `htm` con el texto descriptivo de la misión, y el mapa a una imagen `jpg`.

El programa soporta personalizaciones, es decir, que cualquiera puede modificar sus elementos y añadir los suyos propios. Desde su propia página web también pueden descargarse los elementos para crear mapas para el juego *Space Hulk*.

*Descent*⁴, el hermano mayor de *Doom*, también tiene su propio editor: *Descent Campaign Editor*⁵.

2. Tiempos extraños

*Strange Eons*⁶ es un programa de Christopher G. Jennings para crear nuevos elementos para *Arkham Horror*⁷ y sus expansiones:

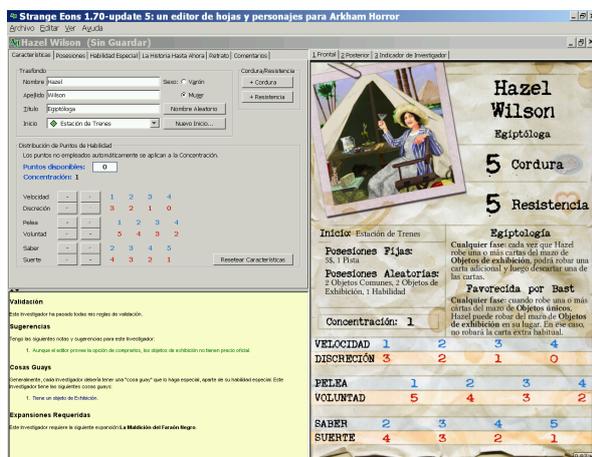
- investigadores;

⁴<http://www.boardgamegeek.com/game/17226>

⁵<http://www.prosperity-station.com/Descent/>

⁶<http://www.sfu.ca/~cjennings/eons/index.html>

⁷<http://www.boardgamegeek.com/game/15987>



- primigenios;
- heraldos y guardianes;
- monstruos;
- cartas de aliados, objetos, habilidades, hechizos, heridas, locura u otras;
- y cartas de mitos y de encuentros en otros mundos.

Está en java, casi completamente traducido, y se puede resumir en tres palabras: Potencia, calidad y cantidad. Con él es muy fácil crear nuevos componentes para el juego, exportándolos como imágenes en jpg o png, agrupadas en un archivo zip.

Presume de utilizar las reglas empleadas por el diseñador del juego Kevin Wilson. Además de los ejemplos que incluye, pueden descargarse ocho personajes más en su página web.

Como nota curiosa, comentar que el autor está llevando a cabo un estudio sobre cómo crear mejores herramientas para realizar trabajos creativos, utilizando para ello una versión especial de Strange Eons, en el que si quieres puedes participar.