

Como saber las coordenadas X, Y en el medieval II

Publicado por Conquistador_iberico - 19 Oct 2008 16:37

Hola , yo soy nuevo en el rollo este de los mods xDDD y he estado buscando por internet tutoriales y ninguno de ellos explica como saber posicionar los personajes en el mapa.

Quisiera saber como poder averiguar cualquier coordenada X, Y en el medieval II, sin esto no puedo realizar ningun mod!!!

Gracias!!! :P

=====

Re: Como saber las coordenadas X, Y en el medieval II

Publicado por CeltiberoRamiroI - 19 Oct 2008 21:58

Veamos.

Si lo que quieres es saber la posición en un mapa que funciona lo más fácil es:

- Abrir Rome-shell: dentro de la campaña, pulsa la tecla Ñ
- Posicionar el cursor en el punto cuyas coordenadas quieres saber
- Escribir show_cursorstat y justo debajo te aparecerán las coordenadas (lo escribo de memoria; si no funciona será show_cursorstats)
- Mover el cursor a la siguiente posición y volver a escribir el comando show_cursorstat

Si es sobre un mapa que todavía no funciona:

Supongo que otros programas gráficos tienen la misma opción, pero yo me lo sé del photoshop.

- Posiciona el cursor en el mapa map_regions, teniendo abierta la ventana info. Allí te salen las coordenadas x,y.
- Mira el tamaño del fichero en pixels. La altura se mide desde arriba, pero en el juego es desde abajo (o viceversa, no me acuerdo).
- Para calcular la coordenada y del juego: (altura -1) - y (de photoshop). Por ejemplo, mi mapa actual tiene de alto 321 pixels. Un enclave en posición 6 229 en photoshop tiene coordenadas 6 91 en el juego.

Espero sirva. :D

=====

Re: Como saber las coordenadas X, Y en el medieval II

Publicado por Conquistador_iberico - 19 Oct 2008 22:21

Muchas gracias!!!

Iré a probarlo a ver que tal, ya te contaré que tal me ha ido!!! xD

=====