

AYUDA CON LAS COORDENADAS X,Y

Publicado por Conquistador_iberico - 25 Oct 2008 13:21

Hace unos días le pregunté a Ramiro sobre este tema, pero no me lo dejó bastante claro.

Espero que alguien me pueda decir como puedo sacar las coordenadas X,Y correctas para el medieval 2. Ya que lo probé con photoshop y para nada funcionan dichas coordenadas.

=====

Re: AYUDA CON LAS COORDENADAS X,Y

Publicado por CeltiberoRamiroI - 25 Oct 2008 16:43

Conquistador_iberico escribió:

Hace unos días le pregunté a Ramiro sobre este tema, pero no me lo dejó bastante claro.

Espero que alguien me pueda decir como puedo sacar las coordenadas X,Y correctas para el medieval 2. Ya que lo probé con photoshop y para nada funcionan dichas coordenadas.

La coordenada x es correcta.

La coordenada y toma la referencia inversa que photoshop y hay que tener en cuenta que hay pixel 0. Así que si tu fichero map_regions tiene por ejemplo 263 pixels de alto, y un enclave está en la coordenada x 37, y 145 según photoshop, lo que tienes que poner en descr_strat es x 37, y 117 (262 - 145).

(Aclaración: no me he equivocado, es 262 porque el píxel último tiene ese número, al ser 0 el primero)

Si el mapa ya funciona en el juego, la otra opción es hacerlo directamente allí:

- Abrir la consola: pulsar la letra Ñ del teclado
- Quitar la niebla de guerra: escribir toggle_fow [return]
- Mover el cursor a la posición deseada
- Preguntarle las coordenadas: escribir show_cursorstat [return]
- Repetir el movimiento de cursor y el comando show_cursorstat tantas veces como se quiera. (eso sí, acuérdate de anotar las coordenadas en un papelico, o tener buena memoria :mrgreen:)

=====

Re: AYUDA CON LAS COORDENADAS X,Y

Publicado por Conquistador_iberico - 25 Oct 2008 18:40

GRACIAS RAMIRO, POR FIN ME HE ACLARADO!!!!

=====