

## Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 06 Mar 2008 01:28

---

Como ya se han recibido varias consultas sobre cómo hacer modificaciones, abro este hilo para responder a aquellas cuestiones concretas sobre diferentes aspectos de la fabricación de un mod.  
:windows:

También se pueden hacer solicitudes de tutoriales, y en lo que pueda los iré elaborando poco a poco. Por favor, antes de pedir un tutorial, aseguraos que no está recogido en los dos hilos de tutoriales, sobre modelos 3d y sobre el resto de aspectos del modding.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 22 Oct 2008 17:46

---

### Perrachica escribió:

@Ramiro:

Estoy empezando con la idea de un mod sobre M2TW. Ya os contaré si avanza; de momento me dedico a diseñarlo en el coco (con los consiguientes apuntes), y estudio modificaciones del mapa. Tengo una duda múltiple que seguro me ayudas a resolver.

¿Se pueden eliminar cruzadas, yihads e Inquisición? Sin que por ello se eliminen las correspondientes religiones y su influencia ideológica, claro.

¿Puede eliminarse la facción papal del mismo modo que en el RTW el Senado, asignándole a su líder un buen exilio en el comienzo de partida sin que por ello desaparezca su religión?

Y si la respuesta es sí, :wowowo: lo que me facilitaría las cosas, ¿Cómo?

Gracias.

A ver. No había respondido porque había cosas que no sabía, y luego se me olvidó.

Las religiones existen o no independientemente de cruzadas y jihads. Creo que se pueden eliminar cruzadas de varias formas. Una de ellas eliminando la facción del papado. Otra tocando el fichero descr\_missions (creo recordar) y puede que algún otro.

La otra forma es crear dos religiones nuevas, que sean clones de católica e islam, pero al no tener el mismo nombre no generan ni cruzadas ni jihads.

Lo mismo digo con el papa, la facción puede desaparecer y la religión católica sigue en la campaña. Lo único es que se eliminan las características propias del papado en la campaña (colegio de cardenales, excomuniones, inquisidores...). Lo otro que preguntas, si se puede exiliar al papa, no lo sé. En Kingdoms debería ser posible por script, pero la facción seguiría estando y supongo que con sus mismos efectos. ¿Quieres mantenerla por algún motivo especial?

#### Diviciaco escribió:

Ramiro una pregunta, tengo un dilema moral, tengo los mapas hechos para mi mod y funcionales (seguro porque son los de la reconquista del lands to conquer :P ) pero mi duda es si hacer el mod en Kingdoms ofrece mejoras respecto al vanilla en lo que respecta a la IA, formaciones, armas,ect... o da lo mismo?en todo caso las funciones nuevas merecen la pena para el trabajo que conlleva el trasladar la campaña del vanilla al kingdoms (retrofit)?

Saludos y gracias de antemano ;)

Bueno, yo no lo llamaría dilema "moral" :mrgreen: .

El kingdoms tiene nuevas características, sobre todo en scripts. Si no vas a hacer un script muy elaborado, entonces probablemente no haya ninguna diferencia notable. Al menos que yo sepa.

Tampoco sé qué trabajo lleva cambiar de un .exe al otro. No creo que sea mucho, ya que la mayoría de los ficheros son idénticos. Vamos, creo yo.

=====

### Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Diviciaco - 22 Oct 2008 18:08

---

Jeje, gracias ramiro :D

Bueno con pasarlo al kingdoms yo pretendia pasar la campaña de reconquista al mod retrofit y a partir de ahí trabajar ya con los stats del retrofit, pero el cambiarlo así a pelo parece que no funciona, el típico error sin especificar... No sé si es porque el lands to conquer incorpora nuevos edificios o qué, o nuevas unidades... Tú crees que eliminando todos los edificios de los enclaves y todas las unidades de los ejércitos iniciales funcionaría la campaña o hay algún factor más que pueda provocar problemas? Otra cosa, habría alguna forma de hacer fija la artillería en el campo de batalla y además ponerle estacas? lo segundo creo haber oído que es posible pero lo primero no sé... Aunque no sé cómo reaccionaría la IA ante ese factor...

=====

### Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiro - 22 Oct 2008 18:24

---

¿Qué has hecho exactamente? No acabo de entenderlo.

Si tienes el mod hecho para medieval2.exe, cambiale el fichero .bat para que use el kingdoms.exe a ver si funciona.

Si lo hace, entonces deberías comparar ficheros de retrofit y ficheros de M2TW original, a ver en qué cambian, y adoptar los que creas convenientes. Es un proceso trabajoso, pero ¿qué no lo es en este mundillo? :mrgreen:

Lo de la artillería inmóvil, sólo lo veo posible si se cambian las animaciones. Sería cuestión de mirar qué animaciones lleva asociada la artillería y cambiar las de movimiento por las de "standing idle" (o como se llame la de estar "parao" sin hacer "ná");). De esa forma, una vez hecho el despliegue, esa artillería será incapaz de moverse por mucho que le digas. Algo parecido hice con la animación del carro de suministros de ITW, cambiando la animación de galope por la de andar. De esa forma no podían correr aunque se lo dijese. :mrgreen:

Las estacas debe ser más problemático. Ahora no recuerdo bien, pero ¿se ponían al comienzo automáticamente donde se eligiera no? En el mejor de los casos lo que puede ocurrir, al ser una habilidad especial, es que si funciona haya que quitarle otra habilidad especial que ya tenga esa unidad (cuestión de límite de botones).

Puedes probar con cualquier otra unidad, sea de infantería (jabalineros, lanceros...) o de artillería, a ver qué pasa. Lo peor que puede pasar es que esté hardcoded y tengas CTD. Se quita y a correr. 🟢

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 22 Oct 2008 18:33

---

Gracias, Ramiro.

Ya no necesito exiliar al papa si, efectivamente con eliminar la facción papal desaparecen sus privilegios (cruzadas, excomuniones e Inquisición)

En cuanto a la asignación de otros nombres a las religiones, es lo que necesitaba saber. Veo que en el mod Britannia se sustituyen religiones por culturas, y eso es interesante porque necesito que desaparezca Islam y que aparezca la religión judía, por ejemplo, aunque en este caso es de suponer que seguirían vivos los imanes y los templos musulmanes con la nueva asignación.

Supongo que para hacerlo basta con sustituir (o eliminar el nombre) en cada uno de los ficheros .txt correspondientes. Trabajo largo y tedioso localizar todos, pero al menos hay solución.

Lentamente, el mod marcha. Si funciona tras la primera fase (sustitución de los ficheros básicos que recomiendas en tus tutoriales) serás el primero en saberlo porque tú eres el :venus:

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 22 Oct 2008 18:37

---

Acabo de leer lo de la artillería con estacas y recuerdo haber visto (tal vez en el foro del twcenter) un submod que permite protegerla de esa forma. Siento no poder ser más concreto, pero mi apellido (Alzheimer) lo justifica casi todo.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Diviciaco - 22 Oct 2008 19:53

---

Bueno, ya he pasado el mod para kingdoms.exe y parece que funciona todo perfectamente.

Con la artillería lo que pensaba hacer es dividirla en 2 tipos una pesada e inmovil en baterías de 4 cañones, no creo que en 1520 fueran muy transportables los cañones pesados, y otra ligera de 1 solo que fuera transportable y mas rápida que los pesados... Las estacas las he conseguido poner lo que pasa es que como habías predicho he tenido que quitar el proyectil explosivo, aunque de todas formas tengo mis dudas sobre si existía esta munición en esta época, lo del movimiento se podría hacer mediante la línea stat\_ground? se puede utilizar para realentizar el movimiento de las unidades o solo para favorecerlo? si así fuera podría darle un valor tan alto que impidiera el movimiento...

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Diviciaco - 22 Oct 2008 21:30

---

Vale, la campaña aun no furula... Las regiones del mapa las he reducido a 3 para que sea mas facil adaptarlo al retrofit porque el landstoconquer tiene el modeldb de la forma complicá, la cuestion es que antes al menos cuando le daba a la opcion de gran campaña la cosa funcionaba y me llevaba al menu de elegir faccion pero ahora ya ni eso, desde que he tocado el descr\_win\_conditions para hacer que las facciones tengan que conquistar 3 regiones para ganar y la cosa ya no funciona, le doy a gran campaña y el juego se cierra pro un error desconocido... El código es este:

```
hre
hold_regions South_Province
take_regions 3
short_campaign hold_regions ;North_Province
take_regions 3
```

```
spain
hold_regions North_Province
take_regions 3
short_campaign hold_regions ;North_Province
take_regions 3
```

```
slave
```

```
hold_regions North_Province
take_regions 3
short_campaign hold_regions ;North_Province
take_regions 3
```

Otra cosa, puedo quitar los recursos del mapa de campaña? Es que para lo que quiero hacer son inútiles y solo me daran quebraderos de cabeza con las regiones...

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 22 Oct 2008 21:45

---

### Diviciaco escribió:

Vale, la campaña aun no furula... Las regiones del mapa las he reducido a 3 para que sea mas facil adaptarlo al retrofit porque el landstoconquer tiene el modeldb de la forma complicá, la cuestion es que antes al menos cuando le daba a la opcion de gran campaña la cosa funcionaba y me llevaba al menu de elegir faccion pero ahora ya ni eso, desde que he tocado el descr\_win\_conditions para hacer que las facciones tengan que conquistar 3 regiones para ganar y la cosa ya no funciona, le doy a gran campaña y el juego se cierra pro un error desconocido... El codigo es este:

```
hre
hold_regions South_Province
take_regions 3
short_campaign hold_regions ;North_Province
take_regions 3
```

```
spain
hold_regions North_Province
take_regions 3
short_campaign hold_regions ;North_Province
take_regions 3
```

```
slave
hold_regions North_Province
take_regions 3
short_campaign hold_regions ;North_Province
take_regions 3
```

Otra cosa, puedo quitar los recursos del mapa de campaña? Es que para lo que quiero hacer son inútiles y solo me daran quebraderos de cabeza con las regiones...

Tal vez sea un error en las órdenes de victoria: al único que le cambias es a hre. ¿Spain y slaves deben mantener la misma región? ¿Cuál es la tercera región, que no figura?

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Diviciaco - 22 Oct 2008 21:52

---

Pues hre tiene la region norte y por eso tiene que conquistar la del sur, españa viceversa, la tercera es africa que es posesion rebelde, aunque he probado poniendo que el imperio tenga que mantener el norte, españa el sur y los rebeldes africa, pero aun asi no va... :S |

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 22 Oct 2008 22:01

---

Si España es viceversa, también debe ser viceversa su texto:

spain

hold\_regions North\_Province

take\_regions 3

short\_campaign hold\_regions ;North\_Province

take\_regions 3

Lo correcto ¿no sería?:

spain

hold\_regions North\_Province

take\_regions 3

short\_campaign hold\_regions ;South\_Province


take\_regions 3

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Diviciaco - 22 Oct 2008 22:09

---

El segundo nombre de region que aparece no sirve para nada, pues esta detras del &quot;;&quot; de todas formas parece que el problema esta en las regiones, porque he optado por eliminar las regiones como objetivo de victoria y parece que eso ya no da problemas, ya me deja pasar al menu de seleccion de faccion, ahora lo que tengo es que buscar el problema por el que no puedo comenzar la campaña :mrgreen: :mrgreen: Algo es algo jeje Aunque muchas gracias Perrachica (bonito nick jeje asi habla mi familia de murcia ) por tu interes ;)


=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 22 Oct 2008 22:51

---

### Diviciaco escribió:

El segundo nombre de region que aparece no sirve para nada, pues esta detras del &quot;;&quot; de todas formas parece que el problema esta en las regiones, porque he optado por eliminar las regiones como objetivo de victoria y parece que eso ya no da problemas, ya me deja pasar al menu de seleccion de faccion, ahora lo que tengo es que buscar el problema por el que no puedo comenzar la campaña :mrgreen: :mrgreen: Algo es algo jeje Aunque muchas gracias Perrachica (bonito nick jeje asi habla mi familia de murcia ) por tu interes ;)

El interés es común, Diviciaco, porque aquí venimos todos a prender (aunque algunos enseñan más que aprenden). Me alegro de que se haya arreglado, y de paso me apunto una cosa nueva, lo del &quot;;&quot;.

El nick está basado en el avatar, un &quot;as ibero&quot; que sirvió de inspiración a las viejas monedas de 5 céntimos (en aquellos lejanos tiempos de la peseta), a las que se llamaba perra chica.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamírol - 22 Oct 2008 22:56

---

Diviciaco, ¿no tienes puesta la opción de configuración de creación de un log?

Por si no lo sabías, en el .cfg del mod (mejor que sea aparte del de M2TW original) tienes que poner esto:

[log]

to = logs/mod.system.log.txt

level = \* error

Con esto se te creará en la carpeta logs un fichero de texto de nombre mod.system.log y analizando el final te puede dar pistas sobre el origen del error.

Cada vez que corrijas algo y lances el juego, se creará uno nuevo y sustituirá al viejo. Prueba y ya nos dirás lo que te pone.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Diviciaco - 22 Oct 2008 23:24

---

Jeje, la tenia puesta pero con una almohadilla (no me refiero a mujer almohade bajita) delante, y habia algunos errores en el log que he conseguido limpiar pero aun no furula, por lo que veo lo ultimo que se carga antes del error sin especificar es el fichero descr\_sounds\_music\_types.txt lo que me da a pensar que el error se encuentre ahi... me puedes decir como limpio ese archivo de referencias a regiones que no aparecen sin fastidiarlo mas? plis

De todas formas aqui esta el ultimo cacho del log

```
22:16:53.703 [system.io] [info] open: found
mods/Comunidades/data/world/maps/campaign/imperial_campaign/map.rwm (from: C:Archivos de
programaSEGAMedieval II Total War)
22:16:53.718 [system.io] [info] exists: missing
mods/Comunidades/data/world/maps/campaign/imperial_campaign/custom_tiles_db.txt
22:16:53.718 [system.io] [info] exists: found
mods/Comunidades/data/world/maps/campaign/imperial_campaign/dscr_sounds_music_types.txt
(from: C:Archivos de programaSEGAMedieval II Total War)
22:16:53.734 [system.io] [trace] file open,,174EB3F0,3296
22:16:53.734 [system.io] [info] open: found
mods/Comunidades/data/world/maps/campaign/imperial_campaign/dscr_sounds_music_types.txt
(from: C:Archivos de programaSEGAMedieval II Total War)
22:16:53.750 [bink] [debug] [data/fmv/menu/DUMP0000.BIK]Pause on
22:16:53.812 [system.rpt] [error] Medieval 2: Total War encountered an unspecified error and will now
exit.
```

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiról - 22 Oct 2008 23:59

---

Bueno, lo único que hay que hacer es eliminar todas aquellas regiones que no estén en el mapa (en tu caso deben quedar sólo 3) y luego eliminar también todas las facciones que ya no estén.



Ahora que pienso, creo que también puede haber problemas de CTD si el número de regiones es muy pequeño y su tamaño, lógicamente, es muy grande.

Si quieres, sube los ficheros del mapa a algún hoster y mándame el enlace. Le echaré un vistazo (aunque no prometo soluciones :roll: ).

=====