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 Diviciaco - 23 Oct 2008 00:02

Pues puede que sea eso, porque las regiones son media península, la otra mitad y los pirineos y el norte de África, mañana probaré añadiendo alguna región más y alguna otra cosa que pienso como última instancia te los mando por email, no quiero darte más trabajo jeje

Gracias ramirin, que haríamos sin ti?! jeje ;) mods seguro que no :P

Edito: Victoria! He conseguido hacer que el mapa de campaña funcione, parece que modificando el descr_sounds había borrado la línea factions en el apartado south_european, también he añadido 3 regiones más así que no sé cuál de las dos es la causa de que funcionen, seguramente es lo del descr_sounds porque era el error más garrafa... De la que te has librado ramiro jeje
gracias ;)

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Diviciaco - 23 Oct 2008 15:40

Bueno hoy en clase de filosofía, en una de las idas de cabeza del profesor me he puesto a pensar sobre el proyecto que estoy llevando a cabo y se me han ocurrido algunas cosas y con ello me han surgido algunas preguntas... La cuestión es que querría disminuir en gran parte la mortalidad en las batallas y aumentar los heridos. Si no me equivoco al acabar las batallas recuperas algunos soldados (pocos) que cayeron en combate pero solo heridos o inconscientes, es decir que la unidad acaba el combate por ejemplo con 50 efectivos pero luego en el mapa de campaña tiene 55... Entonces mi pregunta es cómo se puede aumentar el porcentaje de heridos respecto a los muertos, en el RTW había un miembro del séquito que aumentaba este porcentaje un 5% o así, existe también en el medieval o lo podría hacer y con mayor porcentaje? También me preguntaba que en qué se basa el juego para decir cuáles mueren y cuáles caen heridos y capturados, es que hay algún tipo de arma que cause más heridos que muertos como en el mount&blade? Otra cosa es si se podría hacer que una unidad se fuera recuperando con el

tiempo al estilo de los guardaespaldas del general y si podria cambiar la velocidad con la que se recupera (esto simularia los campesinos que se unen a la rebelion ya que no quiero que se puedan reclutar unidades)...

Jeje, disculpad por el tostón... :oops:

Saludos

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 23 Oct 2008 18:10

Sobre la curación, había un rasgo que se llamaba BattleSurgery (cirugía en batalla) o algo así. También puede que fuese un miembro de séquito, no recuerdo ahora.

Si ves el efecto, con aumentarlo más y darselo a todos y cada uno de los generales, sería suficiente. Habría entonces que diseñar varios triggers para que lo recibieran al llegar a la mayoría de edad y en caso de adopción (creo que con esos dos sería suficiente).

Sobre las muertes, la manera más sencilla de reducir el número de muertos, o la velocidad con la que caen, es aumentar todos los hitpoints de todas las unidades. Los guardaespaldas tenían dos (creo) y el resto uno. Puedes intentar ponerle 3 y 2. Ahora bien, el efecto deseado se logrará sólo si pasado un tiempo y un número relativamente reducido de bajas, la unidad sale por patas. Si lo único que se consigue es prolongar el tiempo de batalla entonces no hemos hecho nada. :S

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Diviciaco - 23 Oct 2008 18:46

Bueno, no creo que haya problemas con ese rasgo porque como no habran nuevos generales ni adopciones... El problema viene cuando el jugador o la IA utiliza un ejercito sin general... Por eso preguntaba si habia alguna forma de aumentar esta característica a nivel global del juego, o en todo caso saber si habia algun criterio por le cual habia mas muertes que heridos, a lo mejor con el atributo blunt de las armas en lugar de slashing o piercing...

Y lo de hacer que las unidades se vayan recuperando poco a poco como la del general es posible? sabes si hay algun atributo en edu que permita hacer eso, o en todo caso seria factible con un script?

Otra cosa, cual es la forma mas facil de modificar los iconos de facciones? hay alguna plantilla o algo para facilitar el trabajo o me toca currarmelo?

Cuantas preguntas, jeje, eso debe ser el espiritu critico ese... :roll:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 23 Oct 2008 18:59

Diviciaco escribió:

Bueno, no creo que haya problemas con ese rasgo porque como no habran nuevos generales ni adopciones... El problema viene cuando el jugador o la IA utiliza un ejercito sin general... Por eso preguntaba si habia alguna forma de aumentar esta característica a nivel global del juego, o en todo caso saber si habia algun criterio por le cual habia mas muertes que heridos, a lo mejor con el atributo blunt de las armas en lugar de slashing o piercing...

Y lo de hacer que las unidades se vayan recuperando poco a poco como la del general es posible? sabes si hay algun atributo en edu que permita hacer eso, o en todo caso seria factible con un script?

Otra cosa, cual es la forma mas facil de modificar los iconos de facciones? hay alguna plantilla o algo para facilitar el trabajo o me toca currarmelo?

Cuantas preguntas, jeje, eso debe ser el espiritu critico ese... :roll:

El atributo slashing o piercing creo que es sólo para el sonido.

Las unidades del general se recuperan poco a poco por el atributo general_unit, pero lo que no estoy seguro es si una unidad reclutada normalmente que lleve ese atributo se regenerará o no. Creo recordar que era preciso que un general "con nombre" fuese con ella, pero sería cuestión de ir probando. Eso sí, si pones a todas las unidades de una facción ese atributo es posible que tengas problemas en la asignación de unidades a los generales. En RTW se hacía automáticamente, la primera era para época temprana y la segunda para la mejora. No sé si M2TW funcionará igual.

Sobre los iconos, no me suena que haya una plantilla. Ya te diré si veo algo.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Diviciaco - 23 Oct 2008 21:25

Bueno pues si que hay una plantilla para los escudos, aqui la dejo para quien la necesite ;)

[http://www.twcenter.net/forums/download ... le&id=2078](http://www.twcenter.net/forums/download...le&id=2078)

He estado investigando sobre la habilidad BattleSurgery y en el rome está, asignada al sequito chirurgeon, me pregunto si funcionara en MTW2 pero no encuentro el descr_ancillaries por ningun lado... :S Se podria asignar la habilidad esa directamente al general en lugar del sequito?

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 23 Oct 2008 23:37

Diviciaco escribió:

Bueno pues si que hay una plantilla para los escudos, aqui la dejo para quien la necesite ;)

<http://www.twcenter.net/forums/download ... le&id=2078>

He estado investigando sobre la habilidad BattleSurgery y en el rome está, asignada al sequito chirurgeon, me pregunto si funcionara en MTW2 pero no encuentro el descr_ancillaries por ningun lado... :S Se podria asignar la habilidad esa directamente al general en lugar del sequito?

En M2TW hay al menos cuatro ancillaries que tienen esa propiedad. Ejemplo de export_descr_ancillaries.txt:

```
Ancillary doctor
  Type Health
  Transferable 0
  Image civil_master.tga
  ExcludeCultures mesoamerican
  Description doctor_desc
  EffectsDescription doctor_effects_desc
  Effect Fertility 1
  Effect BattleSurgery 10
```

Así que se podría hacer.

No se pueden asignar efectos directamente a los generales, tienen que ir asociados a ancillaries o traits.

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Diviciaco - 24 Oct 2008 15:59

Gracias Ramiro, he probado a crear un nuevo trait que otorgue a los generales el efecto BattleSurgery x, esto simularia en parte los campesinos que se unen y "rellenan"; las unidades que han sufrido bajas (aunque no al 100%), y este numero de campesinos dependeria del carismas del general, por ejemplo Padilla tendria mucho mas carisma y atraeria mas a los campesinos que Adriano de Utrecht... O no... luego investigare sobre los triggers para hacer que el nivel del trait aumente o disminuya segun las acciones :roll:

Bueno que me voy por las ramas, el caso es que he añadido estas lineas al export_descr_character_traits provisionalmente

Trait Carismatico

Characters family

Level Ligeramente_Carismatico

Description Good_with_Infantry_desc

EffectsDescription Good_with_Infantry_effects_desc

Threshold 1

Effect BattleSurgery 50

Level Carismatico

Description Skilled_with_Infantry_desc

EffectsDescription Skilled_with_Infantry_effects_desc

Threshold 2

Effect BattleSurgery 60

Level Lider_Revolucionario

Description Infantry_Master_desc

EffectsDescription Infantry_Master_effects_desc

Threshold 4

Effect BattleSurgery 70

Luego he añadido a los generales estos traits en el descr_strat de la campaña uno de nivel 2 y otro al nivel 4 (supongo que es eso de threshold no?), pero luego en la campaña por ejemplo el lider tiene el trait de Faction Leader, pero no tiene el que he añadido yo... Sabes si tengo que modificar algo mas?

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 24 Oct 2008 20:31

Tienes que meter nombre y efectos del trait en export_VnV.txt (carpeta txt).

Aparte, creo que los has puesto mal en descr_strat (lo imagino porque dices "estos traits" y sólo hay uno). Hay que ponerle el nombre del trait (Carismatico) y un número con el nivel. En tu caso hay tres niveles y los números posibles son 1, 2 y 3. De todos modos mira algún otro trait que ya esté puesto, porque creo que llevo razón. El threshold no tiene que ver con eso, sino con algo relativo al proceso de pasar de un nivel a otro, pero no lo tengo muy claro. :oops:

Prueba con eso a ver.

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Diviciaco - 24 Oct 2008 20:41

Ok, gracias Ramiro, voy a echarle un ojo... Mientras, he estado probando a cambiar los estandartes y los simbolos de las facciones pero lo encuentro mas complicado que el rome y solo he conseguido cambiar el boton que da la informacion de la faccion en el mapa de campaña (el que esta en ui/southern_european o algo asi)... He mirado tus tutoriales pero son para RTW y luego he buscado en twcenter y hay muchisimos posts que no me dicen nada... Conoces algun tutorial concreto en ingles que me especifique que debo cambiar?

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiro - 25 Oct 2008 02:05

¿Qué estandartes y símbolos quieres cambiar? ¿Campaña, batalla, menus?

Creo que no hay uno general, así que habrá que buscar en concreto.

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Diviciaco - 25 Oct 2008 11:07

Pues me interesarian todos, solo necesito saber que archivos hay que modificar en cada caso (batalla, menu y campaña) el cómo hacerlos ya me las apaño yo...

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 25 Oct 2008 12:11

Empezamos pues:

databanners: tienes los ficheros symbols1 a symbols8 con los símbolos de los estandartes del mapa de campaña (los de los enclaves y los ejércitos)

databannerstextures: ficheros faction_banner_*nombrefacció*n y faction_banner_*nombrefacció*n_trans son los estandartes de batalla, con el fichero_trans que es en tonos grises y con efectos de iluminación para cuando los estandartes ondean.

datamenusymbolsfe_symbols_80: son los símbolos representados en escudos de madera, aparecen en algunos menús de batalla

datamenusymbolsfe_buttons_48: los botones para seleccionar facción en la mayoría de menús (campaña y batalla)

datamenusymbolsfe_buttons_24: los botoncillos que representan facción en algunos menús, aunque no estoy seguro de dónde (posiblemente MP)

dataui_*nombredelcultura*interface: sharedpage_01 y stratpage_02, símbolos pequeños y grandes que aparecen en diferentes sitios de la campaña.

Ahora mismo no recuerdo si hay más. Habría que cambiar todos estos y revisar si aparece el símbolo viejo en alguna ubicación concreta para buscarlo.

Suerte. :D

P.D.: me he bajado la plantilla que dices más arriba, y puede ser muy útil, pero no tiene los ficheros con

el tamaño y la configuración necesarios para meterlos en el juego. Requerirá modificaciones importantes para adaptarlo. Es muy útil el primer volumen de plantillas, que contiene estandartes de batalla vacíos:

[http://www.twcenter.net/forums/showthre ... ost1676041](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?p=ost1676041)

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Diviciaco - 25 Oct 2008 16:33

Muchas gracias ramiro, me pondré en ello y ya te cuento como me ha ido...

Jeje, pero como dicen los gibraltareños "from lost to the river", he añadido nuevas regiones al mapa, 27 tiene en total y despues de añadir todo lo referente a las regiones en los archivos necesarios ya no funciona la campaña, he revisado todo, desde el descr_strat, el descr_regions hasta el descr_sounds y parece estar todo correcto, las baleares tenian el color mal asignado pero lo he corregido y sigue sin funcionar... Luego he pensado que podia ser que las ciudades estuvieran encima de algun río y eso causara el problema y en efecto había muchas ciudades encima de ríos y las he corregido, pero sigue sin ir... Puede haber algo mas que interfiera con la posición de las ciudades? No se que puede pasar ahora... :S Alguna idea?

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiro - 25 Oct 2008 16:52

Diviciaco escribió:

Muchas gracias ramiro, me pondré en ello y ya te cuento como me ha ido...

Jeje, pero como dicen los gibraltareños "from lost to the river", he añadido nuevas regiones al mapa, 27 tiene en total y despues de añadir todo lo referente a las regiones en los archivos necesarios ya no funciona la campaña, he revisado todo, desde el descr_strat, el descr_regions hasta el descr_sounds y parece estar todo correcto, las baleares tenian el color mal asignado pero lo he corregido y sigue sin funcionar... Luego he pensado que podia ser que las ciudades estuvieran encima de algun río y eso causara el problema y en efecto había muchas ciudades encima de ríos y las he corregido, pero sigue sin ir... Puede haber algo mas que interfiera con la posición de las ciudades? No se que puede pasar ahora... :S Alguna idea?

¿No habías probado el mapa desde el principio?

Yo siempre recomiendo ir paso a paso para evitar esto.

¿Sólo has modificado map_regions? Si es así, has tenido también que incluir las regiones en descr_regions y sus correspondientes nombres, de región y enclave, en imperial_campaign_regions_and_settlement_names.txt en la carpeta text.

Si eso está hecho de manera correcta, se me ocurren varias posibles fuentes de error:

- Pixels de color incorrecto en map_regions. Para comprobar, convierte el fichero en modo indexado y mira a ver cuántos colores tienes abriendo la tabla de colores. Tienes que tener tantos como regiones + el azul del mar + negro + blanco + transparente. Si el número no coincide, Houston tienes un problema. Hay que ir a la caza del pixel maldito y lo más fácil es cambiar el color directamente en esa tabla (click, se abre el editor y le metes los valores RGB). Una vez con los colores correctos, vuelve a modo RGB y guarda el tga.

- Color incorrecto en descr_regions. Dices que ya has encontrado algún error. Si haces lo del paso anterior, aprovecha para comprobar con la tabla de colores.

- Posición de enclave en sitio indebido: ya comentas lo de los ríos, pero también puede ser que alguno esté en terreno imposible (alta montaña, bosque espeso y no sé si alguno más). Lo que puedes hacer es agrandar map_regions al tamaño de map_ground_types y superponer ambos ficheros, para comprobar esto.

De todos modos, mira también el log, por si puedes encontrar alguna indicación.

Si todo esto falla, entonces envíame las carpetas del mapa y le echaré un vistazo. :D

=====