

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 - 24 Nov 2008 21:28

Stelios escribió:

Ramiro, he encontrado la solución al problema que tenía con el Unpacker. ¿Puedo hacer un post explicando como solucionarlo? Lo digo porque no se muy bien donde tendría que colocarlo...

Ponlo aquí y si es útil lo pasaré al hilo de tutoriales o alguno parecido. ;)

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por (HG)Wolf-yop - 29 Nov 2008 17:15

Wenas, intento añadir una nueva unidad al juego y todo va sobre ruedas menos un punto, en el archivo battle_models.modeldb, intento añadir esta unidad

18 morgannwg_spearmen

1

3

63 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/morgannwg_spearmen_lod0.mesh 121

63 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/morgannwg_spearmen_lod1.mesh 1225

63 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/morgannwg_spearmen_lod2.mesh 6400

14

5 slave

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_rebels.texture

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture

48 unit_sprites/slave_Morgannwg_Spearmen_sprite.spr

4 merc

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_rebels.texture

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture

48 unit_sprites/slave_Morgannwg_Spearmen_sprite.spr
7 england
72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture
73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture
48 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_sprite.spr
8 scotland
72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture
73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture
48 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_sprite.spr
5 france
72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture
73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture
48 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_sprite.spr
3 hre
72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture
73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture
48 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_sprite.spr
5 spain
72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture
73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture
48 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_sprite.spr
6 venice
72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture
73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture
48 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_sprite.spr
6 sicily
72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture
73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture
48 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_sprite.spr
7 denmark
72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture
73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture
48 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_sprite.spr
5 milan
72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture
73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture
48 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_sprite.spr
8 portugal
72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture
73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture
48 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_sprite.spr
6 poland
72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture
73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture
48 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_sprite.spr
7 hungary
72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture
73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture
48 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_sprite.spr
14
5 slave
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_slave_diff.texture

56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_slave_norm.texture
4 merc
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_slave_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_slave_norm.texture
7 england
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
8 scotland
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
5 france
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
3 hre
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
5 spain
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
6 sicily
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
5 milan
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
6 venice
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
8 portugal
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
7 denmark
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
6 poland
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
7 hungary
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
0
1
4 None
10 MTW2_Spear
0
2
18 MTW2_Spear_primary
14 fs_test_shield
0
16 -0.090000004 0 0 -0.34999999 0.80000001 0.60000002
22 morgannwg_spearmen_ug1
1

3

67 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/morgannwg_spearmen_ug1_lod0.mesh 121

67 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/morgannwg_spearmen_ug1_lod1.mesh 1225

67 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/morgannwg_spearmen_ug1_lod2.mesh 6400

14

5 slave

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_rebels.texture

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture

52 unit_sprites/slave_Morgannwg_Spearmen_ug1_sprite.spr

4 merc

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_rebels.texture

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture

52 unit_sprites/slave_Morgannwg_Spearmen_ug1_sprite.spr

7 england

72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture

52 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_ug1_sprite.spr

8 scotland

72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture

52 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_ug1_sprite.spr

5 france

72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture

52 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_ug1_sprite.spr

3 hre

72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture

52 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_ug1_sprite.spr

5 spain

72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture

52 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_ug1_sprite.spr

6 venice

72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture

52 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_ug1_sprite.spr

6 sicily

72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture

52 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_ug1_sprite.spr

7 denmark

72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture

52 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_ug1_sprite.spr

5 milan

72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture

52 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_ug1_sprite.spr

8 portugal

72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture

73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture

52 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_ug1_sprite.spr
6 poland
72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture
73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture
52 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_ug1_sprite.spr
7 hungary
72 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_wales.texture
73 unit_models/_Units/EN_Pplate_Plate/textures/mtw2_EN_Pplate_normal.texture
52 unit_sprites/wales_Morgannwg_Spearmen_ug1_sprite.spr
14
5 slave
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_slave_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_slave_norm.texture
4 merc
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_slave_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_slave_norm.texture
7 england
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
8 scotland
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
5 france
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
3 hre
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
5 spain
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
6 sicily
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
5 milan
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
6 venice
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
8 portugal
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
7 denmark
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
6 poland
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture
7 hungary
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_diff.texture
56 unit_models/AttachmentSets/Final Kite_wales_norm.texture

0
1
4 None
10 MTW2_Spear
0
2
18 MTW2_Spear_primary
14 fs_test_shield
0
16 -0.090000004 0 0 -0.34999999 0.80000001 0.60000002

entonces el problema radica que hay que cambiar del principio del battle_model, 22
serialization::archive 3 0 0 0 0 845 0 0, el 845 para que lea mi unidad nueva, la cuestiona como se
como hay que cambiarlo?

pD: no encuentro el spoiler para que ocupe menos espacio.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 29 Nov 2008 19:53

Después de un mes sin poder tocar este vicio, vuelvo a la carga con mi poryecto de mod. Y con él, un
millón de preguntas, claro. De momento, ahí van dos o tres.

He instalado el Bare_Kingdoms en la carpeta mods del MTW2. De momento está vacío, por supuesto,
pero le he pasado el Geomod a ver qué archivos me exige como necesarios. Su respuesta es que no se
han encontrado los siguientes:

Dataworld\mapsbasemap_climates.tga

Dataworld\mapsbasemap_ground_types.tga

Dataworld\mapsbasemap_heights.tga

Dataworld\mapsbasemap_regions.tga

Dataworld\mapsbasemap_features.tga

Dataworld\mapsbasedescr_regions.txt

Dataworld\mapsbasedescr_sounds_music_types.txt

Dataworld\mapscampaignimperial_campaigndescr_strat.txt

Dataworld\mapscampaignimperial_campaigndescr_mercenaries.txt

Dataworld\mapscampaignimperial_campaigndescr_win_conditions.txt

Datatextrebel_faction_descr.text.strings.bin

Datatextreligions.txt.strings.bin

Datatextimperial_campaign_regions_and_settlement_names.txt.strings.bin

Datadescr_sm_factions.txt

Datadescr_rebel_factions.txt

Datadescr_religions.txt

Dataexport_descr_buildings.txt

Supongo que la modificación de todos esos son necesarios para que el mod funcione, aunque el Bare no cuenta con la carpeta World ni todas sus subcarpetas: mapscampaignimperial_campaign . Imagino que basta con crearlas e incorporar ahí los archivos correspondientes. Y que habrá que cambiar el propio nombre de la carpeta Bare_Kingdoms por el que quieras darle al mod.

Lo más curioso es que he pasado el Geomod a los mods de Britannia, Americas, etc, y en todos detecta ocho ausencia y se cierra.

Datatextrebel_faction_descr.text.strings.bin

Datatextreligions.txt.strings.bin

Datatextimperial_campaign_regions_and_settlement_names.txt.strings.bin

Datatextreligions.txt.strings.bin

Datadescr_sm_factions.txt

Datadescr_rebel_factions.txt

Datadescr_religions.txt

Dataexport_descr_buildings.txt

Y una pregunta más respecto a una frase de Ramiro.

En tus consejos sobre cómo trabajar un mod, que me parecen más que necesarios, dices que "se puede poner una imagen simple como pantalla de carga, para ver si funciona";. ¿Podrías explicarme cómo hacerlo, por favor?

Gracias.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 30 Nov 2008 10:42

(HG)Wolf-yop escribió:

entonces el problema radica que hay que cambiar del principio del battle_model, 22 serialization::archive 3 0 0 0 0 845 0 0, el 845 para que lea mi unidad nueva, la cuestiona como se como hay que cambiarlo?

Has añadido dos modelos, así que tienes que poner 847. Si tienes el fichero formateado, deberías tener también un analizador de sintaxis que te dirá si el 847 es correcto o no.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 30 Nov 2008 10:49

Perrachica escribió:

.....

Supongo que la modificación de todos esos son necesarios para que el mod funcione, aunque el Bare no cuenta con la carpeta World ni todas sus subcarpetas: mapscampaignimperial_campaign . Imagino que basta con crearlas e incorporar ahí los archivos correspondientes. Y que habrá que cambiar el propio nombre de la carpeta Bare_Kingdoms por el que quieras darle al mod.

Lo más curioso es que he pasado el Geomod a los mods de Britannia, Americas, etc, y en todos detecta ocho ausencia y se cierra.

Datatextrebel_faction_descr.text.strings.bin

Datatextreligions.txt.strings.bin

Datatextimperial_campaign_regions_and_settlement_names.txt.strings.bin

Datatextreligions.txt.strings.bin

Datadescr_sm_factions.txt

Datadescr_rebel_factions.txt

Datadescr_religions.txt

Dataexport_descr_buildings.txt

Y una pregunta más respecto a una frase de Ramiro.

En tus consejos sobre cómo trabajar un mod, que me parecen más que necesarios, dices que "se puede poner una imagen simple como pantalla de carga, para ver si funciona". ¿Podrías explicarme cómo hacerlo, por favor?

Gracias.

Veamos. El Geomod necesita todos esos ficheros, pero no el mod, porque si no están los buscará entre los ficheros originales. El Geomod no sabe hacer eso y por tanto necesita todos los ficheros para funcionar.

Si tienes la última versión, el Geomod trae los ficheros correspondientes a todas las campañas del Kingdoms. En la tuya no los tendrás porque están dentro de los packs, y Geomod no los reconoce.

Sobre una imagen: prepara un tga de 1024x768 pixels (resolución 24 bits/pixel), llámalo splash.tga y guárdalo en la carpeta modsnombre_del_moddatamenu

Cuando cargues el mod, lo primero que aparecerá será esa imagen. Esa es una forma de comprobar que está leyendo un fichero de esa carpeta y no del original.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por (HG)Wolf-yop - 30 Nov 2008 12:27

pues nada pongo 847 y antes de hacer la pantalla de carga da error, el programa de sintaxis me dava un notepad en el que se supone debería haber un resumen pero el notepad me salia vacío...., tengo el python 2.6.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 30 Nov 2008 19:44

Gracias, Ramiro: siempre al quite.

Bueno, pues será lo que dices con el Geomod (respecto a los 4 mods del Kingdoms), aunque tengo descomprimidos los pak del vanilla y si lo aplico sobre el MTW2 se me queda colgado en el 18% de carga.

No sé si habrá alguna actualización del Geomod respecto a la que citaste en tu hilo sobre herramientas. Tengo la versión francesa de esa misma.

Ya he preparado la "fotica" para el momento apropiado. Pero antes debo resolver otro problema para completar el número de archivos modificados.

Instalé el Python en Archivos de Programa y, a continuación el conversor de ficheros strings.bin en el datatext del MTW2. Activo el convert_all.bat y es como un parpadeo. Ahí siguen tan campantes los strings.bin como quien ve llover.

Así que los arcivos que me quedan por incluir son (supongo):

dataworld\mapsbasedescr_sounds_music_types.txt (valdrá el vanilla)

datatextrebel_faction_descr.text.strings.bin

datatextreligions.txt.strings.bin

datatextimperial_campaign_regions_and_settlement_names.txt.strings.bin

datadescr_rebel_factions.txt

datadescr_religions.txt

dataexport_descr_buildings.txt

¿Algún consejo, aparte de que me abra las venas? :cry:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiro - 30 Nov 2008 23:01

(HG)Wolf-yop escribió:

pues nada pongo 847 y antes de hacer la pantalla de carga da error, el programa de sintaxis me dava

un notepad en el que se supone debería haber un resumen pero el notepad me salia vacío...., tengo el python 2.6.

Es raro, porque a mí me daba el txt con el informe. :S

¿Has probado a hacerle el test al fichero original?

Perrachica escribió:

Gracias, Ramiro: siempre al quite.

Bueno, pues será lo que dices con el Geomod (respecto a los 4 mods del Kingdoms), aunque tengo descomprimidos los pak del vanilla y si lo aplico sobre el MTW2 se me queda colgado en el 18% de carga.

No sé si habrá alguna actualización del Geomod respecto a la que citaste en tu hilo sobre herramientas. Tengo la versión francesa de esa misma.

Ya he preparado la "fotica" para el momento apropiado. Pero antes debo resolver otro problema para completar el número de archivos modificados.

Instalé el Python en Archivos de Programa y, a continuación el conversor de ficheros strings.bin en el datatext del MTW2. Activo el convert_all.bat y es como un parpadeo. Ahí siguen tan campantes los strings.bin como quien ve llover.

Así que los archivos que me quedan por incluir son (supongo):

dataworld\mapsbasedescr_sounds_music_types.txt (valdrá el vanilla)

datatextrebel_faction_descr.text.strings.bin

datatextreligions.txt.strings.bin

datatextimperial_campaign_regions_and_settlement_names.txt.strings.bin

datadescr_rebel_factions.txt

datadescr_religions.txt

dataexport_descr_buildings.txt

¿Algún consejo, aparte de que me abra las venas? :cry:

Hay muchas cosas por hacer antes de abrirse las venas. :D

Yo no he intentado abrir la versión vanilla con el Geomod, sino que he usado los ficheros que vienen con él y luego he copiado los del mod en su correspondiente carpeta.

La versión francesa tiene algún bug. Hay una versión en inglés con correcciones, y la descarga está en el mismo link (que yo recuerde). Bajate la versión inglesa y pruebala.

Sobre los strings.bin, no hay que convertirlos para usarlos en Geomod. El programa lee directamente los strings.bin. Si es para modificarlos a mano, yo uso el strings_bin_converter.py (un archivo python), aunque no es capaz de convertir tres o cuatro ficheros que he conseguido de otras fuentes. De todos modos, si no recuerdo mal, el Geomod lleva un accesorio con el que se pueden modificar los strings.bin directamente, sin convertirlos en txt, aunque no lo he usado.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por (HG)Wolf-yop - 01 Dic 2008 00:15

se lo hice también al que iba incluido de muestra y me pasaba lo mismo, a lo mejor es por estar en la carpeta mods, no se.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 01 Dic 2008 02:05

(HG)Wolf-yop escribió:

se lo hice también al que iba incluido de muestra y me pasaba lo mismo, a lo mejor es por estar en la carpeta mods, no se.

No es eso. Yo también los tengo en esa carpeta.

Tiene que ser o la versión de Geomod que usáis o algún otro parámetro en la configuración del ordenador.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por (HG)Wolf-yop - 01 Dic 2008 16:46

pues gracias de todos modos, a ver si encuentro como solucionarlo o abstenerme de añadirlo.

edit:

pues ya esta arreglado como tu decías es añadirle dos, pero no me iba por estar mal escritas algunas cosas, lo he hecho con mas detenimiento y ya funciona bien.

gracias por la ayuda.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 01 Dic 2008 22:11

Bueno, pues ya está la base del mod, según tu tutorial, Ramiro.

Me he basado en el M2TW mod folder, que, aparentemente, ha funcionado sin problemas.

He modificado y sustituido los siguientes archivos:

map_climates.tga

map_ground_types.tga

map_heights.tga

map_regions.tga

map_features.tga

map_fog.tga

map_roughness.tga

map_traderoutes.tga

water_surface.tga

descr_regions.txt

descr_sounds_music_types.txt

descr_strat.txt

descr_mercenaries.txt

descr_win_conditions.txt

rebel_faction_descr.text

religions.txt

imperial_campaign_regions_and_settlement_names.txt

descr_sm_factions.txt

descr_rebel_factions.txt

descr_religions.txt

export_descr_buildings.txt

descr_disasters.txt

descr_events.txt

descr_regions_and_settlement_name_lookup.txt

descr_terrain.txt

rebel_faction_descr.txt

religions.txt

También Incluí el el splash.tga.

Resultado:

1:- ¡Aparece el splash!

2: Todo funciona hasta entrar en la pantalla de Gran Campaña, donde incluso aparecen sólo las ocho facciones elegidas.

3: Al intentar entrar al juego, un educado mensaje de error anunciado que MT2 se va a cerrar.

He echado un vistazo al system.log.txt y me dice textualmente:

[size=85:2fmaoc2l]color=#00BF00]20:41:43.921 [system.rpt] [always] CPU: SSE2

20:41:43.937 [system.rpt] [always] ==== system log start, build date: Jun 25 2007 version
bld-medieval2-update2.1-30 (43169) ===

20:41:43.937 [system.io] [always] mounted pack packs/data_0.pack

20:41:43.953 [system.io] [always] mounted pack packs/data_1.pack

20:41:43.953 [system.io] [always] mounted pack packs/data_2.pack

20:41:43.953 [system.io] [always] mounted pack packs/data_3.pack

20:41:43.953 [system.io] [always] mounted pack packs/data_4.pack

20:41:43.953 [system.io] [always] mounted pack packs/localized.pack

20:41:47.093 [data.xml.tag] [error] File:[RV/data/descr_movies.xml]Error: empty tag.(4:26)

20:41:47.109 [data.xml.tag] [error] File:[RV/data/descr_movies_tracks.xml]Error: empty tag.(6:20)

20:41:47.890 [script.err] [error] Script Error in RV/data/export_descr_unit.txt, at line 168, column 18

Invalid ownership type 'egypt' found in unit 'baghlah'.

20:41:47.890 [data.invalid] [error] DATABASE_TABLE error found : error reading record from file
RV/data/export_descr_unit.txt.[[/size]color]ize]

Parece que está relacionado con los vídeos de entrada y con una unidad de egipto, facción que, curiosamente, no se encuentra entre las ocho seleccionadas.

Lo que sí he observado es que se generan los string.bin. ¿Debo borrarlos también hasta que el mod esté perfeccionado o sólo si se hace necesario algún cambio?

Aunque parezca una bobada, para mí ya un un triunfo haber conseguido llegar hasta aquí. A ver si lo consigo.

;)

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 01 Dic 2008 23:04

Perrachica escribió:

20:41:47.890 [script.err] [error] Script Error in RV/data/export_descr_unit.txt, at line 168, column 18

Invalid ownership type 'egypt' found in unit 'baghlah'.

20:41:47.890 [data.invalid] [error] DATABASE_TABLE error found : error reading record from file
RV/data/export_descr_unit.txt.

Parece que está relacionado con los vídeos de entrada y con una unidad de egipto, facción que,

curiosamente, no se encuentra entre las ocho seleccionadas.

Lo que sí he observado es que se generan los string.bin. ¿Debo borrarlos también hasta que el mod esté perfeccionado o sólo si se hace necesario algún cambio?

Aunque parezca una bobada, para mí ya un un triunfo haber conseguido llegar hasta aquí. A ver si lo consigo.

;)

Esos dos errores son los fundamentales.

Busca la línea 168 de export_descr_unit. Debería ser la de la unidad baghlah y ahí hay un error, probablemente porque no la tiene asignada la facción de egipto en la base de datos de modelos. Aunque no aparezca en la campaña, el juego comprueba que no hay incongruencias entre los distintos ficheros. De hecho, incluso me extraña que con ese tipo de error llegues a la pantalla de selección de la gran campaña.

Prueba a quitar a egipto como propietaria de esa unidad, a ver qué pasa.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 01 Dic 2008 23:44

Pues he quitado a egipto como propietario de esa unidad y ahora no me deja pasar de la splash.

Y el log, lo mismo que antes, pero ahora con losturcos, que son uno de los tres propietarios originales. Si lo quito, seguro que me salen los moros como error (el tercer propietario)

22:38:24.218 [script.err] [error] Script Error in RV/data/export_descr_unit.txt, at line 168, column 18

Invalid ownership type 'turks' found in unit 'baghlah'.

22:38:24.218 [data.invalid] [error] DATABASE_TABLE error found : error reading record from file RV/data/export_descr_unit.txt.

De todas formas, resulta más que raro porque es archivos no está modificado. Es el que venía en el mod.

No me ha atrevido a tocarlo porque supongo que eliminar unidades de facciones que no intervengan en el juego puede dar problemas, pero a lo mejor es eso lo que tengo que hacer: liquidar todas las unidades que no participen en el mod.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 02 Dic 2008 00:44

Perrachica escribió:

Pues he quitado a egipto como propietario de esa unidad y ahora no me deja pasar de la splash.

Y el log, lo mismo que antes, pero ahora con losturcos, que son uno de los tres propietarios originales. Si lo quito, seguro que me salen los moros como error (el tercer propietario)

22:38:24.218 [script.err] [error] Script Error in RV/data/export_descr_unit.txt, at line 168, column 18

Invalid ownership type 'turks' found in unit 'baghlah'.

22:38:24.218 [data.invalid] [error] DATABASE_TABLE error found : error reading record from file RV/data/export_descr_unit.txt.

De todas formas, resulta más que raro porque es archivos no está modificado. Es el que venía en el mod.

No me ha atrevido a tocarlo porque supongo que eliminar unidades de facciones que no intervengan en el juego puede dar problemas, pero a lo mejor es eso lo que tengo que hacer: liquidar todas las unidades que no participen en el mod.

Hombre, no hay que ser tan drástico.

¿De dónde viene ese fichero export_descr_strat?

¿Esa unidad es nueva o vieja?

Lo más probable es que hayas usado algunos ficheros modificados y otros no, y entonces encuentra incongruencias, pero se arreglaría importando todos los ficheros relacionados con unidades.

Si me explicas lo que intentas hacer igual acierto más. :roll:

=====