

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 Perrachica - 02 Dic 2008 01:32

Jajaja. Tienes razón, que parezco de la CIA.

Lo que pasa es que para ser principante me parece un proyecto demasiado exigente y antes de revelarlo quería dar mis primeros pasitos.

A ver, el mod (que si llega terminarse se llamaría Rex Visigothorum)pretende reproducir finales del s. VI, la guerra civil entre visigodos, la transición del arrianismo al catolicismo.

Para ello he elaborado un mapa obtenido del propio MTW2 que integra España, buena parte de Francia y Septe (Ceuta) en África.

Tiene 136 regiones.

La facciones elegidas son:

Visigodos (España)

Godos rebeldes (Portugal)

Imperiales (Bizancio)

Suevos (Escocia)

Vascones (Dinamarca)

Francos burgundios (Milán)

Francos neustrios (Francia)

Francos austrasianos (Hre)

De momento, intento que funcione el juego antes de abordar los cambios correspondientes en las facciones.

En cuanto al fichero export_descr_strat, es el que genera automáticamente el M2TW mod folder, que por lo que he comprobado es el mismo que en vanilla. La unidad es una nave que comparten egipcios, turcos y moros en el juego original, de modo que no puede haber error de asignación.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 03 Dic 2008 03:06

Atención, novedad del log:

data/world/maps/base/descr_regions.txt, at line 6, column 1

Couldn't find region name 'Bracara_Province' in stringtable.

¿Qué es stringtable?

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 03 Dic 2008 10:45

Perrachica escribió:

Atención, novedad del log:

data/world/maps/base/descr_regions.txt, at line 6, column 1

Couldn't find region name 'Bracara_Province' in stringtable.

¿Qué es stringtable?

Creo que es el fichero txt.strings.bin en la carpeta text.

Comprueba que tienes la "traducción":

{Bracara_Province}Bracara

o algo así.

Si la tienes, entonces borra esa línea, copia otra entera y sustituye los nombres, porque igual tienes el fichero corrupto.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 03 Dic 2008 13:37

He dedidido empezar casi de cero siguiendo tus pasos para la Guerra de los 30 años, pero utilizando los ficheros de MT2 en vez de los de ITW.

Creo que los he seguido correctamente: he dejado el mapa en 8 provincias (una por facción), eliminado puertos y recursos y toda referencia a personajes que no sean character name. He dejado sólo un ejército rebelde. El juego se carga bien (incluido el splash) hasta llegar a la pantalla de elegir opciones, y cuando cliqueo Gran Campaña, me despide educadamente.

El log, aparte las referencias a los dos vídeos, es tan explícito como esto:

12:28:19.453 [system.rpt] [error] Medieval 2: Total War ha encontrado un error sin especificar y se va a cerrar.

En cuanto al hilo anterior, sí se refería al txt.strings.bin, aunque es un archivo generado por el propio juego, de modo que algo de corrupción debe de haber (raro, porque Marbella no figura entre los enclaves). ;)

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 03 Dic 2008 14:15

Perrachica escribió:

He dedidido empezar casi de cero siguiendo tus pasos para la Guerra de los 30 años, pero utilizando los ficheros de MT2 en vez de los de ITW.

Creo que los he seguido correctamente: he dejado el mapa en 8 provincias (una por facción), eliminado puertos y recursos y toda referencia a personajes que no sean character name. He dejado sólo un

ejército rebelde. El juego se carga bien (incluido el splash) hasta llegar a la pantalla de elegir opciones, y cuando cliqueo Gran Campaña, me despide educadamente.

El log, aparte las referencias a los dos vídeos, es tan explícito como esto:

```
12:28:19.453 [system.rpt] [error] Medieval 2: Total War ha encontrado un error sin especificar y se va a cerrar.
```

En cuanto al hilo anterior, sí se refería al txt.strings.bin, aunque es un archivo generado por el propio juego, de modo que algo de corrupción debe de haber (raro, porque Marbella no figura entre los enclaves). ;)

Eso es que tienes algún fichero incorrecto en alguna parte. ¿Cuáles has modificado exactamente? Si quieres, reúne los modificados, comprímelos y cargalos en alguna parte para que los pueda ver. Desgraciadamente hay errores que no aparecen reflejados en el log, y evidentemente son los más difíciles de encontrar.

¡Ah! por cierto. Si modificaste ficheros de la carpeta base ¿borraste el map.rwm?

Sobre la corrupción, ya sé que es generado por el juego, pero a partir de un fichero txt tuyo ¿no?

La corrupción debe provenir de algo presente en el txt que el juego no entiende (no sé si espacios, tabuladores, o qué), y ese algo no es aparente en un vistazo del fichero.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 03 Dic 2008 16:14

Bien, parece que se corrigió inicialmente el asunto del corrrputo y ya he podido llegar hasta la pantalla de Gran Campaña. Al elegir facción, el log me dice que las religiones no son recursos identificables. Significa que la línea en blanco que dejé al eliminar todos los recursos no es reconocida y pasa a leer como recursos las religiones.

He incluido recursos en los dos archivos necesarios (regions y strat) y desaparece esa pega en el log, pero vuelve a aparecer la original al intentar jugar:

```
14:43:43.218 [script.err] [error] Script Error in  
Rex_Visigothorum/data/world/maps/base/descr_regions.txt, at line 14, column 5
```

Couldn't find region name '4' in stringtable

```
14:43:44.031 [system.rpt] [error] Medieval 2: Total War ha encontrado un error sin especificar y se va a cerrar.
```

La línea 14 columna 5 no existe porque pertenece al final de la primera región:

5

4

Parece que identifica ese parámetro con la región siguiente.

Por mi parte, encantado y agradecido de mandarte ese .rar si me explicas el modo de hacerlo. Imageshack no lo acepta y por mensaje privado no me aparece la opción (o yo no la veo).

¡Ah! y no había borrado el rwm, pero lo he hecho y sucede lo mismo.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 03 Dic 2008 20:47

Parece que tienes un problema en descr_regions.txt.

Lo más prudente es no borrar ninguna línea, ni siquiera dejarla vacía, y si has borrado mal las regiones que han desaparecido, creo que el problema está ahí.

Yo intentaría rehacer esa eliminación desde el fichero original, teniendo bien cuidado de borrar regiones enteras y dejar las finales sin tocar. A fin de cuentas ese no es el objetivo de este primer paso.

Sobre cargar el rar, tienes que hacerlo en algún hoster como filefront, rapidshare o megaupload. Luego pones aquí el link y ya está.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 03 Dic 2008 21:26

Por fin he conseguido que funcione el Geomod, y me ha ayudado ea un montón de detalles.

Hay algo, sin embargo, que me sorprende, y que seguramente será origen de uno de los varios problemas que puede tener el mod. Me reconoce todas las regiones menos una, Toletum. La asocia al color, pero ignora el enclave. Por si fuera excesivamente grande, he creado una novena región en parte de su territorio, pero el problema sigue igual. He cambiado la capital a varias posiciones, pero el problema persiste.

Cuelgo en enlace con los archivos modificados. Observarás, entre otros detalles, que el líder de la facción de España no se encuentra en Toletum porque después del último cambio no he actualizado su posición, a la espera de que me reconozca la región.

<http://files.filefront.com/Ramirorar/;12542945;/fi>

Los archivos van precedidos de un guión para saber que están modificados (son copia del original que guardo en otra carpeta aparte)

A su sapiencia me encomiendo.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por (HG)LordKoal - 04 Dic 2008 01:32

No es exactamente una consulta sobre modding. Vamos a iniciar una nueva campaña y viendo los comandos de la consola hay uno que me permite enviar misiones a ciertos jugadores, pero para ello necesito la ID de los eventos. Mi pregunta es, como puedo saber la ID de los eventos?

Este es el comando

create_mission

Saludos

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 04 Dic 2008 01:32

De momento los errores que he visto no me explican el problema. Te los digo por si acaso:

- map_trade_routes: tiene tonos de gris. Yo lo pondría todo negro.

- map_heights: hay muchos tonos distintos de azul. Habría que unificarlos al correcto.

- map_features: hay pixels de color verde. Hay que ponerlos negros todos.

Prueba con esos cambios a ver qué pasa y ya iré remirando cuando pueda.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 04 Dic 2008 01:38

(HG)LordKoal escribió:

No es exactamente una consulta sobre modding. Vamos a iniciar una nueva campaña y viendo los comandos de la consola hay uno que me permite enviar misiones a ciertos jugadores, pero para ello necesito la ID de los eventos. Mi pregunta es, como puedo saber la ID de los eventos?

Este es el comando

```
create_mission
```

Saludos

¿Dónde has encontrado ese comando de consola?

No lo conocía.

Edito: ya lo he encontrado, pero me huelo que es algo que no funciona. Está en una lista sacada del exe usando un editor hex, pero no sé de nadie que haya descrito su uso.

En el caso de que funcionase, supongo que sería un console_command que sólo funcionaría en scripts. En cualquier caso, requeriría la identificación de misión (no de evento) y los únicos tipos de misiones que conozco vienen listados en descr_missions (no podría ser de otra manera :mrgreen:):

Pope Missions:

```
;  
; - join crusade  
;  
; - return home city  
;  
; - cease_hostilities  
;  
; - assassinate_cardinal  
;  
; - assassinate_witch  
;  
; - papal_blockade_port  
;  
; - break_alliance  
;  
; - papal_build_church
```

```
; - convert
; - gift_from_pope
; - give_cash
; - give_ancillary
; - recruit_priest
; Council Missions:
; - assassinate_general
; - council_blockade_port
; - council_take_rebel_settlement
; - council_take_settlement
; - gift_from_council
; - council_marry_princess
; - annex_settlement
; Guild Missions:
; - guild_take_settlement
; - guild_recruit_agent
; - guild_acquisition
; - guild_trade_agreement
```

pero ojito, porque muchos de estos tipos requieren una segunda identificación, por ejemplo

```
; - mission_guild_recruit_agent_recruit_assassin
; - mission_guild_recruit_agent_recruit_merchant
```

Vamos, puedes probar, y si tienes éxito nos colgamos una medalla en los foros internacionales. 🏆

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por (HG)LordKoal - 04 Dic 2008 02:09

Eso haré, probar a ver que tal :-D D

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 04 Dic 2008 02:45

CeltiberoRamiro escribió:

De momento los errores que he visto no me explican el problema. Te los digo por si acaso:

- map_trade_routes: tiene tonos de gris. Yo lo pondría todo negro.

- map_heights: hay muchos tonos distintos de azul. Habría que unificarlos al correcto.

- map_features: hay pixels de color verde. Hay que ponerlos negros todos.

Prueba con esos cambios a ver qué pasa y ya iré remirando cuando pueda.

Limpieza a fondo hecha. Pero el resultado es todavía ilocalizable:

01:32:18.515 [system.rpt] [error] Medieval 2: Total War ha encontrado un error sin especificar y se va a cerrar.

Lo que más me desconcierta es el tratamiento de Geomod a la provincia de Toletum, que no la reconoce como tal, ni me deja actuar sobre sus parámetros. Creo que ahí podría estar el problema principal, pero no sé cuál es.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 04 Dic 2008 10:24

Perrachica escribió:

Limpieza a fondo hecha. Pero el resultado es todavía ilocalizable:

01:32:18.515 [system.rpt] [error] Medieval 2: Total War ha encontrado un error sin especificar y se va a cerrar.

Lo que más me desconcierta es el tratamiento de Geomod a la provincia de Toletum, que no la reconoce como tal, ni me deja actuar sobre sus parámetros. Creo que ahí podría estar el problema principal, pero no sé cuál es.

¿Tengo todos los ficheros que hacen falta para usar Geomod? Juraría que falta alguno.

Si puedes empaqueta la carpeta completa que usas para Geomod y cárgala también. Intentaría mirarlo con mi versión a ver si consigo encontrar algo.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por (HG)LordKoal - 04 Dic 2008 15:22

Buenas Ramiro, de esta lista de comandos

[http://www.cheatscodesguides.com/pc-che ... total-war/](http://www.cheatscodesguides.com/pc-che...total-war/)

he probado los que veía interesante para una campaña online, pero no todos funcionaban, la consola directamente no reconocía mucho de los comandos, te dejo aquí los que si reconocía y funcionaban

add_money : adds an amount of money to a faction's coffers, can be negative, default is player faction

add_population : adds an amount of population to a settlement, can be negative

move_character , : moves named character to position on campaign map

create_unit : creates one or more units of the specified type

toggle_fow : toggles the fog of war on or off

give_ancillary : gives the character an ancillary

remove_ancillary : removes ancillary from the character an ancillary (default = all)

give_trait : gives the character a trait at level (default = level 1)

`remove_trait` : removes a specified trait from the character (default = all)

`process_cq` : Completes all (possible) construction pending in queue

`character_reset` : resets the character back to it's start of turn settings

`show_cursorstat` : shows the cursor position and region id

`bestbuy` : sells units cheaper

`mp` : gives the character movement points

`process_rq` : Completes all (possible) recruitment pending in queue

`control` : switches player control to specified faction; old faction may not act correctly as ai faction

`surrender_regions` : gives all this faction's regions to the slaves. "horde" surrenders regions for all factions that can be hordes

`logon` : enables console with an admin password

`logoff`: logs out administrator to disable console

`clear_password` : clears the current password for a specified faction

`set_password` : sets a new password for a specified faction

Los dos que puse en negrita, uno supuestamente para dar movimiento a un personaje, que me funciono una vez y a la siguiente vez no reconocia ni el comando, y el otro que es para en el acto ir reclutando lo que haya en la cola del enclave indicado, pero este ni lo reconoce cuando el process_cq (que es lo mismo pero para la cola de construccion) si lo reconoce

=====