

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 - 04 Dic 2008 16:12

[quote="CeltiberoRamiroI ¿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.[/quote]

Te envío todos los ficheros que exige el Geomod. Algunos de ellos todavía no están modificados (rebels, religions, etc) porque no hemos llegado hasta ahí en el proceso.

[url=http://files.filefront.com/Ramiro2rar/;12550408;/fileinfo.html]http://files.filefront.com/Ramiro2rar/; ... einfo.html[/url]

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 04 Dic 2008 17:59

(HG)LordKoal escribió:

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

.....

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

¿Y los probaste en la consola?

Hay algunos que pese a ser de consola sólo funcionan en scripts, sé que algunos sólo funcionan en consola, otros de ninguna forma, y no sé si hay otros que funcionan de las dos formas.

Por desgracia es a base de ensayo y error como podemos saber si estos comandos son funcionales. :S

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por (HG)LordKoal - 04 Dic 2008 18:03

Si, los probé casi todos en la consola

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 04 Dic 2008 23:14

Perrachica escribió:

Te envió todos los ficheros que exige el Geomod. Algunos de ellos todavía no están modificados (rebels, religions, etc) porque no hemos llegado hasta ahí en el proceso.

http://files.filefront.com/Ramiro2rar/; ..._einfo.html

Ya lo he comprobado y, en efecto, Geomod no reconoce Toletum. Debe tener algún problema con el reconocimiento de ese color, o has ido justo a caer en algún color prohibido (hard-coded?) :S .

He convertido map_regions en index, he cambiado el color a Toletum, he modificado descr_regions y ya funciona. Aquí están los dos ficheros modificados.

Prueba ahora el mod, a ver si arranca la campaña.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 05 Dic 2008 03:21

Mil gracias, Ramiro. Geomod funciona, lo cual no es poco a la hora de ir avanzando en las regiones.

Pero el mod sigue igual: una vez eliges facción e intentas jugar, se cierra alegando un error sin especificar.

Por cierto, veo que algunos archivos de text los has generado con Geomod. Por más que fisgo no encuentro esa función. ¿Cuál es?

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 05 Dic 2008 10:40

Perrachica escribió:

Por cierto, veo que algunos archivos de text los has generado con Geomod. Por más que fisgo no encuentro esa función. ¿Cuál es?

Directamente cuando guardas lo modificado te lo guarda así.

Sobre el problema general de carga, me temo que tienes algún error inidentificado, o te falta algún fichero. Después del puente intentaré echarle un vistazo.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 05 Dic 2008 13:17

CeltiberoRamiro1 escribió:

Perrachica escribió:

Por cierto, veo que algunos archivos de text los has generado con Geomod. Por más que fisgo no encuentro esa función. ¿Cuál es?

Directamente cuando guardas lo modificado te lo guarda así.

Sobre el problema general de carga, me temo que tienes algún error inidentificado, o te falta algún fichero. Después del puente intentaré echarle un vistazo.

Gracias, Ramiro. Que el puente te sea propicio.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 08 Dic 2008 19:52

Definitivamente, Geomod es una herramienta que facilita el trabajo. Por fin he podido abrir mi proyecto de mod original, el de 132 regiones. Y gracias a él he hecho una limpieza a fondo de ficheros y mapas que tenían errores, alguno de importancia.

Aunque al intentar jugar volvemos al principio: se carga el splash, pero hay CTD con la puñetera nave musulmana:

18:44:56.500 [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'.

18:44:56.500 [data.invalid] [error] DATABASE_TABLE error found : error reading record from file RV/data/export_descr_unit.txt.

Así que supongo que el problema está en el fichero de unidades, que no es otro que el vanilla.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por (HG)LordKoal - 09 Dic 2008 17:20

Ramiro, podrías pasarme cuando puedas el archivo "export_descr_unit" del MTW vanilla (si lo tienes desempaquetado claro). Es para ver las ID de las unidades

Saludos y gracias

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 10 Dic 2008 14:08

(HG)LordKoal escribió:

Ramiro, podrías pasarme cuando puedas el archivo "export_descr_unit" del MTW vanilla (si lo tienes desempaquetado claro). Es para ver las ID de las unidades

Saludos y gracias

Ahí lo tienes, LordKoal:

<http://files.filefront.com/export+descr+unittxt/1>

Suerte.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por (HG)LordKoal - 10 Dic 2008 20:06

Perrachica escribió:

(HG)LordKoal escribió:

Ramiro, podrías pasarme cuando puedas el archivo "export_descr_unit" del MTW vanilla (si lo tienes desempaquetado claro). Es para ver las ID de las unidades

Saludos y gracias

Ahí lo tienes, LordKoal:

<http://files.filefront.com/export+descr+unittxt/1>

Suerte.

El enlace me lleva a la pagina principal de filefront :S

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 11 Dic 2008 00:32

Aquí tienes.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 12 Dic 2008 12:29

(HG)LordKoal escribió:

Perrachica escribió:

(HG)LordKoal escribió:

Ramiro, podrías pasarme cuando puedas el archivo "export_descr_unit"; del MTW vanilla (si lo tienes desempaquetado claro). Es para ver las ID de las unidades

Saludos y gracias

Ahí lo tienes, LordKoal:

<http://files.filefront.com/export+descr+unittxt/;1>

Suerte.

El enlace me lleva a la pagina principal de filefront :S

Lo siento, metí la pata en la carga. Por suerte, ahí está Ramiro para desfacer entuertos.

Y aprovechando tu archivo, Ramiro, lo he sustituido por el mío, por si acaso mi vanilla tuviese algún problema. Pero no: es exactamente igual y el mensaje de CTD clavadito. Tan clavadito como sigo yo con el mod porque por más que repaso con el Geomod no veo errores que puedan causarlo.

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 12 Dic 2008 15:06

Perrachica escribió:

Tan clavadito como sigo yo con el mod porque por más que repaso con el Geomod no veo errores que puedan causarlo.

Lo que puedes hacer es comprimir toda la instalación de tu mod, colgarla en filefront y me la descargaré. Creo que el error tiene que estar en algún fichero de texto (no sé por qué se me ha metido entre ceja y ceja) y quizá no es de la carpeta world. ¿Qué otras cosas has cambiado respecto al M2TW original?

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por (HG)LordKoal - 12 Dic 2008 16:29

CeltiberoRamiroI escribió:

Aquí tienes.

Gracias 🍷