

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 - 28 Ene 2009 21:03

Polpolgio escribió:

Ramiro, si puedes, pásame el battle_models.modeldb o como se llame, con Jaimel añadido, que yo no consigo que me funcione. (Muchas gracias)

Saludos;

Pues es que depende de cómo y dónde lo quieras poner. ¿Sólo para un personaje en particular o como modelo para cualquier rey de la facción aragonesa?

De eso depende que haya que cambiar más o menos ficheros, como te comenté en el e-mail. Yo el test lo hice cambiando el nombre a los ficheros Jaimel (mesh y textures).

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Polpolgio - 28 Ene 2009 22:36

De momento lo he intentado poner exclusivamente para Jaime, pero no hay manera. Por eso te digo que si puedes me pases tu archivo con Jaime añadido (lo que tu hiciste, vamos). (Muchas gracias)

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Polpolgio - 05 Feb 2009 19:45

Bien, Ramiro, estamos trasladando el juego. Esto nos ha dado varios problemas. Uno de ellos, marcado en el log y que causa graves CTD con Algeciras (lithuania) es este:

```
18:38:31.545 [script.err] [error] Script Error in
mods/kingdoms_grand_campaign_mod/data/export_descr_buildings.txt, at line 5932, column 2
Building DB error - faction hungary has gap in building prior to militia_barracks
18:38:31.545 [script.err] [error] Script Error in
mods/kingdoms_grand_campaign_mod/data/export_descr_buildings.txt, at line 5932, column 2
Building DB error - faction lithuania has gap in building prior to militia_barracks
18:38:31.545 [script.err] [error] Script Error in
mods/kingdoms_grand_campaign_mod/data/export_descr_buildings.txt, at line 5932, column 2
Building DB error - faction lithuania has gap in building prior to army_barracks
18:38:31.545 [script.err] [error] Script Error in
mods/kingdoms_grand_campaign_mod/data/export_descr_buildings.txt, at line 5932, column 2
Building DB error - faction lithuania has gap in building prior to royal_armoury
```

¿Qué debo de hacer para solucionar esto? Muchas gracias;

PS: El problema ha sido al cambiar culturas. Saludos;

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Nárëtyelpë - 06 Feb 2009 01:58

Hola...

Una pregunta solo.

¿Me olvide como se hace para tener el M2TW ejecutado en una ventana?

Gracias

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por SAGUNTINO - 06 Feb 2009 10:47

Hola, Me gustaria pedir cuado se pudiera , un tutorial de tarjetas, para el RTW, de esos que haces tan claros Ramiro, pues el que he encontrado no me aclaro, Pues por entretenerme estaba cambiando texturas y algunos detellas más a unas unidades y me gustaria hacer sus tarjetas y no me entero. Gracias.

Y si no se conoce, He encontrado un programa gratuito , importante , para cambiar texturas, combinarlas ,pasarlas de formato que me va muy bien sencillo y en castellano.

Pain.net lo encuentre en softonic (para el RTW) no se si se vale para el formato de MTW

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Hereje - 06 Feb 2009 15:36

tarjetas? :?

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 06 Feb 2009 20:19

Si, las tarjetas de unidades...una tonteria. Solo tienes que buscar la carpeta donde esten los archivos graficos y cambiarlos...na mas xD

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Hereje - 06 Feb 2009 21:09

A coñe..las unit_info pequeñas? Si es así el procedimiento es sencillo:

Para aprender a desempaquetar la UI: <http://caballosdeeuropa.foroactivo.co ... r-t592.htm>

Para hacer las "tarjetas": <http://caballosdeeuropa.foroactivo.co ... -t1901.htm>

;)

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Polpolgio - 06 Feb 2009 21:24

Nárëtyelpë escribió:

Hola...

Una pregunta solo.

¿Me olvide como se hace para tener el M2TW ejecutado en una ventana?

Gracias

Entra al cfg del mod y cambia windowed = "false" por "true".

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Nárëtyelpë - 07 Feb 2009 04:48

Polpolgio escribió:

Nárëtyelpë escribió:

Hola...

Una pregunta solo.

¿Me olvide como se hace para tener el M2TW ejecutado en una ventana?

Gracias

Entra al cfg del mod y cambia windowed = "false" por "true".

Muchas gracias

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por SAGUNTINO - 07 Feb 2009 10:47

Gracias, una pregunta más como se hace la captura de imagen de Rtw para sacar la imagen a trabajar, se que es una chorrada pero nunca me he puesto ha hacerlo, gracias

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por SAGUNTINO - 07 Feb 2009 19:48

`Solucianado. :oops:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Hereje - 11 Feb 2009 16:46

Alguien sabe algo de Ramiro? :S

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 12 Feb 2009 21:15

Hereje escribió:

Alguien sabe algo de Ramiro? :S

Estoy muy liado. :S

No tengo tiempo de ná. :evil:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 13 Feb 2009 01:35

[quote="CeltiberoRamiro]

Estoy muy liado. :S

No tengo tiempo de ná. :evil: [/quote]

Me alegro de que no sea nada grave. Paciencia. Cuando te deslées, y sin prisas, a ver si me puedes pasar ese script para turnos de una semana que conservará a los personajes frescos como una lechuga sin que los años pasen por ellos.

=====