

## 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 - 26 Abr 2009 09:19

---

### Hereje escribió:

Buenasss, tengo un gran problema que espero que alguien me pueda ayudar. Veréis, en el Reconquista todo va bien excepto las partidas guardadas. Entramos al juego, jugamos una campaña y guardamos. Hasta ahí todo bien. Volvemos al menu, le damos a cargar partida de campaña o continuar campaña y aquí aparece le problema. El juego carga, sale una loading screen, pero al cabo de medio o 1 segundo, cambia de loading screen (sin llegar la barra a cargarse) y aparece una ventana diciendo que el juego debe cerrarse por que encontró un error que no sabe cual es. Eso pasa con todas las partidas guardadas. hemos probado de cmbiar el archivo m2tw.lnt por si fuese algo del menu, pero nada..no podemos continuar las partidas guardadas. Por favor se requiere ayuda urgente!!!

saludos!!

¿Dice algo el log?

Ese error es de lo peorcico que hay, porque no tenemos síntomas claros y es difícil buscar el motivo.

¿Habéis tocado los traits y los ancillaries? Son fuente de problemas a ese respecto ya que hay factores aleatorios.

¿Habéis probado a cargar un autosave? ¿Ocurre lo mismo?

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 28 Abr 2009 20:46

---

**CeltiberoRamiro** escribió:

**Hereje** escribió:

Buenasss, tengo un gran problema que espero que alguien me pueda ayudar. Veréis, en el Reconquista todo va bien excepto las partidas guardadas. Entramos al juego, jugamos una campaña y guardamos. Hasta ahí todo bien. Volvemos al menu, le damos a cargar partida de campaña o continuar campaña y aquí aparece le problema. El juego carga, sale una loading screen, pero al cabo de medio o 1 segundo, cambia de loading screen (sin llegar la barra a cargarse) y aparece una ventana diciendo que el juego debe cerrarse por que encontró un error que no sabe cual es. Eso pasa con todas las partidas guardadas. hemos probado de cmbiar el archivo m2tw.lnt por si fuese algo del menu, pero nada..no podemos continuar las partidas guardadas. Por favor se requiere ayuda urgente!!!

saludos!!

¿Dice algo el log?

Ese error es de lo peorcico que hay, porque no tenemos síntomas claros y es difícil buscar el motivo.

¿Habéis tocado los traits y los ancillaries? Son fuente de problemas a ese respecto ya que hay factores aleatorios.

¿Habéis probado a cargar un autosave? ¿Ocurre lo mismo?

A mí me sucedió exactamente lo mismo cuando empecé con Rex Visigothorum y no supe cómo resolverlo, de modo que seguí con el trabajo con la intención de revisarlo una vez hubiese avanzado en el mod... Hasta que se resolvió solo. Ojalá os suceda igual.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Javi\_Wan - 02 May 2009 04:01

---

Tenia un par de dudillas sobre el ETW. Quería añadir las características de los protectorados del Rome y medieval a la nueva entrega, basicamente la de que te contaban sus provincias como tuyas, pero el caso es que no se por donde empezar a mirar. En las entregas anteriores estaba en el codigo o era modeable? Es que en mi campaña estoy optando en zonas conflictivas por instaurar "gobiernos marioneta" y me he dado cuenta de que no me cuentan como provincias! y asi no hay quien llegue a las 45 :P La otra dudilla estaba relacionada con los protectorados también, solo se pueden hacer cuando a la nación le queda una provincia, por tanto se puede modificar para que se puedan convertir con más provincias?

Editado: supongo que para lo de arriba aun no hay mucha idea de que hacer jeje. Edito para no

doblepostear. Esta vez la duda es del RTW y de scripting.

Para el ITW vi que hicisteis monton de scripts, yo quería hacer algo asi como una guerra civil en una partida que tengo, a efectos prácticos sería convertir un par de asentamientos en rebeldes y a varios generales y ejercitos concretos (que ya existen) Como se podría hacer? Estoy con el tutorial, pero no termino de dar con los comandos correctos...

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Antigono Kargedonio - 01 Jun 2009 20:32

---

Muy buenas a todos. Ahora que leo el post de Hereje, me he acordado que hace tiempo que quería felicitar a los moders del Reconquista. Este no es lugar, pero como iba a postear pues aprovecho, jeje. Mucho ánimo y espero que arregleis los problemas, que con este mod hareis realidad el sueño de muchos.

A lo que iba. Me gustaría saber para que sirven exactamente los **sprites** de las unidades. Lo que mi gran cerebro cree hasta ahora es que son la forma en la que se verán las unidades en el campo de batalla cuando la cámara está lejos. Si no es así espero que alguien me saque de mi error.

Lo pregunto porque estoy haciendo pinitos en esto de modear, y estaría interesado en incluir en un mod ciertas unidades griegas de Asurbanipal (habreis oido hablar de el). Pero resulta que no les ha fabricado los sprites, y me gustaría saber en que puede afectar esto.

Saludos y gracias.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 01 Jun 2009 21:37

---

### Javi\_Wan escribió:

Tenia un par de dudillas sobre el ETW. Quería añadir las características de los protectorados del Rome y medieval a la nueva entrega, basicamente la de que te contaban sus provincias como tuyas, pero el caso es que no se por donde empezar a mirar. En las entregas anteriores estaba en el codigo o era modeable? Es que en mi campaña estoy optando en zonas conflictivas por instaurar "gobiernos marioneta" y me he dado cuenta de que no me cuentan como provincias! y asi no hay quien llegue a las 45 :P La otra dudilla estaba relacionada con los protectorados también, solo se pueden hacer cuando a la nación le queda una provincia, por tanto se puede modificar para que se puedan convertir con más provincias?

Editado: supongo que para lo de arriba aun no hay mucha idea de que hacer jeje. Edito para no doblepostear. Esta vez la duda es del RTW y de scripting.

Para el ITW vi que hicisteis monton de scripts, yo quería hacer algo asi como una guerra civil en una partida que tengo, a efectos prácticos sería convertir un par de asentamientos en rebeldes y a varios generales y ejércitos concretos (que ya existen) Como se podría hacer? Estoy con el tutorial, pero no termino de dar con los comandos correctos...

No había visto la primera pregunta, y la respuesta es... n.p.i.

El ETW ha demostrado ser tan poco moddeable, o al menos tan difícil de hacer, que he desistido (lamentablemente, porque es lo que más me divierte :cry: ).

Sobre lo segundo, el generar rebeliones es probablemente lo más difícil de conseguir en el tema de scripts. Tengo ya el tema un poco oxidado y tendré que buscarlo, pero creo recordar que no era fácil, ya que algunos comandos que aparecen en las listas, luego no funcionan en la realidad.

@Antigono Kargedonio

Efectivamente los sprites son imágenes bidimensionales que usa el juego para representar al modelo 3D cuando se aleja la cámara. Si abres un fichero de sprite verás diferentes imágenes, ya que corresponden a los diferentes tipos de movimiento y a los diferentes ángulos con que se ve la unidad. En el antiguo MTW todo el juego era así. Se simulaba el movimiento tridimensional a base de superponer imágenes 2D, análogas a estos sprites.

A lo que vamos, si una unidad no tiene sprites, simplemente desaparecerá al alejar la cámara. No creo que pase nada más.

Se pueden generar sprites, pero recuerdo que era muy dependiente de la configuración del ordenador, ya que con el mismo juego y el mismo fichero de opciones gráficas, era capaz de generarlos en el ordenador viejo, pero no en el nuevo. :S

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Antigono Kargedonio - 02 Jun 2009 02:40

---

Muchísimas gracias Ramiro. Veo que sigues al pie del cañon con lo de modear y con lo de ayudarnos en nuestras dudas 🙏  
; a ver si con el tiempo inventan algo con lo que le puedas meter mano al Empire.

Esta tarde ya estuve haciendo pruebas con lo de los sprites. Si al final decido poner esas unidades les tendré que asignar un sprite de una unidad parcida (lo de hacerlos lo veo demasiado curro y complicado); se ve un cambio al acercarse pero no queda mal del todo, por lo menos para mi nivel de exigencia.

Saludos y gracias.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Javi\_Wan - 02 Jun 2009 16:05

---

No se podían crear sprites con el juego? creo recordar que había que crear un txt que se le denominaba spritescript o algo así y se le metía dentro los nombres del descr\_model, tocabas algo en preferences o el acceso directo y cuando iniciabas el juego te los había creado...

Editado: aquí está como se hacen, se necesita el parche 1.2

1º) Crear el siguiente txt Medieval II Totalwarsprite\_script.txt y la siguiente carpeta Medieval II TotalwarExportunit\_sprites

2º) Meter en el txt, en forma de lista, el nombre de las unidades del export\_descr\_units.txt

3º) Meter en un bat o en el acceso directo lo siguiente --misc.bypass\_sprite\_script y arrancar el juego

4º) Convertir los sprites generados a \*.texture y se colocan en Medieval II Totalwardataunit\_sprites

6º) Añadir la correspondiente entrada en el db

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Antigono Kargedonio - 02 Jun 2009 16:19

---

No tenía ni idea de que se pudieran hacer así. Muchas gracias por la información Javi\_Wan. Yo pensaba que había que hacerlos a mano con el photoshop o algo similar. Todavía no me pondré con ello, pero ya lo probaré para ver si me he enterado.

Según tu post esto va con el mediievalII, espero que con el rome sea algo parecido, y si no pues nada.

Saludos.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 02 Jun 2009 16:39

---

Yo había hecho sólo en RTW, pero el sistema era algo parecido.

No era complicado, pero si se generan muchos de golpe le costará un buen rato.

Mi consejo: prueba con una sola unidad. Genera el sprite. Abrelo con photoshop o similar para comprobar que no es un fichero en blanco (o en negro). Instálalo en el juego y comprueba que funcione.

Si todo está en orden repite con grupos pequeños de unidades (5-10) cada vez. Si uno falla (por ejemplo porque el nombre tenga una errata) se cortará y no se crearán los siguientes.

¡Suerte! :D

=====

## **Re: Consultorio sobre modding**

Publicado por Antigono Kargedonio - 02 Jun 2009 20:55

---

Gracias de nuevo. Todavía tardaré meses en meter estas unidades pero por lo menos ya tengo la información. Sólo me faltan sprites de 15 unidades, así que no tengo problema en hacerlos poco a poco.

Saludos.

=====

## **Re: Consultorio sobre modding**

Publicado por Roderik Von SchloB - 12 Jun 2009 13:58

---

Buenas a todos.

Soy nuevo en el portal y temo que abrí un tema que mas bien debería venir aquí. Era en relación al uso del atributo General\_unit\_upgrade. Así que lo siento.

La cuestión viene a referirse como funciona y se usa.

Así si alguno puede indicarme pues gracias.

un saludo a todos.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Callacois - 14 Jun 2009 14:32

---

Hola a todos los modders.

Mi pregunta va para Celtibero Ramiro: estoy intentando añadir la facción de los galaicos (macedon) al ITW en la imperial campaign. ES POSIBLE O DEBO OLVIDARME DEL TEMA?. Porque no lo consigo.  
:rolf:

Te diré lo que he hecho:

Logré trasladar/copiar 2 unidades de los astures a la facción galaica; texturas, descripción, imágenes, nuevo nombre, etc. y funcionan perfectamente en el modo batalla.

En la campaña imperial, los ficheros de texto han sido todos modificados como indican los tutoriales y funcionan al menos en la pantalla inicial de selección de facciones, todos excepto el names.text (traducción de los nombres de generales y miembros de la familia de la facción) que al parecer no es necesario.

Los estandartes y símbolos de los galaicos no los he tocado, porque vosotros ya los habíais modificado inicialmente; sólo modeé el archivo symbols2.tga.dds, donde aparece el símbolo de la facción en el mapa encima de edificios y unidades. El Artweaver 0.5 con el plugin 3.0 para archivos dds me ayudó a cambiar el símbolo original RTW para macedon por el vuestro para la facción galaica.

Modifiqué el descr\_sm factions quitándole lo de &quot;spawned\_on\_event&quot; en la facción macedon y en intro\_movie y victory\_movie le puse las de la cultura barbarian, que es la que habíais elegido para esta facción.

Modeé el export\_descr\_buildings para que las unidades añadidas con sus nuevos nombres pudieran ser reclutadas en sus edificios respectivos (una infantería y la otra caballería).

Modeé el descr\_win\_conditions, y en la pantalla de selección de facción ya salen las nuevas condiciones de victoria. 🏆

Ahora empiezan mis problemas: el descr\_strat. :got: Seguí TODOS los pasos del tutorial, activé la facción, establecí su estilo (sailor smith), corté las regiones de Gallaecia y Bracarensis de la facción rebelde para la facción macedon y añadí un establo celta en Gallaecia y una empalizada en Bracarensis, pero dentro del nivel de ciudad correspondiente. Puse el faction creator de los edificios en "macedon", pues estaba en "briton". Añadí 3 miembros de familia con sus ancillaires y traits compatibles con la cultura bárbara y en puntos x,y del mapa seguros (las ciudades) siguiendo el tutorial, añadiendo la guardia del general a estas tres unidades. También establecí un diplomático y un espía. Establecí el árbol genealógico con la jerarquía siguiendo el tutorial. Y finalmente borré la subfaction macedon que aparecía para esos enclaves en el descr\_start vuestro, no vaya a dar error por eso. :zzz:

Resultado: le doy a iniciar partida y se sale al escritorio. Tengo activado el -show\_err que en teoría hay que poner al final de destino en la propiedades del acceso directo, pero NO funciona. Lo habré activado mal?. :| | doh: :doh:

Celtibero Ramiro, solicito vuestra ayuda, por favor!!!! :rolf: :rolf: :rolf:

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiro - 15 Jun 2009 10:40

---

### Roderik Von SchloB escribió:

Buenas a todos.

Soy nuevo en el portal y temo que abrí un tema que mas bien debería venir aquí. Era en relación al uso del atributo General\_unit\_upgrade. Así que lo siento.

La cuestión viene a referirse como funciona y se usa.

Así si alguno puede indicarme pues gracias.

un saludo a todos.

Este atributo creo que sirve sólo para la campaña.

Tengo el tema bastante oxidado, pero en resumen había un momento en que la unidad de general pasaba desde la antigua a la nueva, que es la que lleva este atributo.



Sin embargo se comentó que no hacía ninguna falta, ya que el juego toma la primera unidad del export\_descr\_unit marcada como general\_unit de cada facción como la antigua y la segunda que aparece en el fichero como la upgrade.

@Callacois

Hace algún tiempo otro usuario, Roi Xordo, intentaba exactamente lo mismo.

Dejó de escribir, así que no sé si tuvo suerte o no.

En teoría es posible hace jugable la facción galaica. Pero a su vez no resulta fácil (y así de paso me váis comprendiendo cuando se tardaba tiempo y tiempo en poder terminar el mod :roll: ).

El sistema -show\_err creo que dejó de funcionar a partir de alguno de los parches, o al menos a no funcionar bien.

Mi pregunta es: ¿antes de modificar el descr\_strat se puede jugar con todos los demás cambios? Es muy importante acotar el fichero donde está el error grave. Si se puede, entonces yo empezaría de nuevo a modificarlo, poco a poco.

La otra cosa que puedes hacer es colgar en algún sitio todos los ficheros que has modificado e intento echarles un vistazo rápido.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Callacois - 15 Jun 2009 12:03

---

De verdad, entiendo perfectamente lo que dices. Cuando me puse a realizar el sub-mod para hacer las batallas del ITW más arcade al estilo del RTW vanilla, me costó MUUUUCHO tiempo, y eso que sólo era un archivo. Comprobar, comprobar, pulir aquí, cambiar allá, seguir una lógica... Gracias por tomarlo en cuenta. :mrgreen:

El sistema -show\_err entonces no me debe funcionar.

Respuesta: NO, pero te daré un dato nuevo, con el descr\_strat original AHORA SÍ CARGA la intro, se cuelga luego. ¿Un error en el descr\_sm\_factions?.

"La otra cosa que puedes hacer es colgar en algún sitio todos los ficheros que has modificado e intento echarles un vistazo rápido"; el problema es que no sé dónde ni cómo hacerlo, que para esto estoy un poco pez. De todos modos, la lista completa es la siguiente, y puesto que lo referente a las 2 unidades añadidas funciona perfectamente en el modo batalla, omitiré esa parte, los archivos de imágenes, texto, descripción y las texturas. El resto es:

- descr\_sm\_factions, export\_descr\_buildings (para poder reclutar en modo campaña esas unidades), descr\_names, descr\_win\_conditions, descr\_strat
- los archivos de "data text" campaign\_descriptions, export\_units, expanded\_bi, menu\_english, strat (en los que LÓGICAMENTE por mucho error que halla no afectarán). El names no lo modifiqué porque dicen que no es necesario.
- el mapa para los galaicos en la pantalla de selección de facción (que LÓGICAMENTE no afecta porque se ve en su pantalla correspondiente)
- la imagen dds de "data banners" symbol2 para los estandartes en el mapa de campaña.

Como yo lo veo, el fallo estará entonces en el descr\_start y en el descr\_sm\_factions. Qué significa lo de spawned\_on\_event concretamente? debí mantenerlo? porque las facciones jugables no lo tienen. :|

Volveré a hacerlo casi todo desde el principio y si no queda más remedio, te los mandaré. Ya me dirás donde los cuelgo o a que correo los mando. De verdad, FALTA ALGÚN ARCHIVO POR MODEAR? yo creo que no... :|

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiról - 15 Jun 2009 16:06

---

¿Por qué has metido unidades nuevas a los galaicos?

Yo hubiera empezado por hacer jugable la facción sin tocar nada más, que ya tienen unidades propias suficientes para ello.

Dejame unos días y probaré a ver qué puedo hacer, tras un largo tiempo sin tocar el ITW ni el RTW. :S

=====