

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 - 23 Jun 2009 01:54

<http://rapidshare.com/files/247536689/helade.rar.html>

Los ficheros están en una carpeta llamada helade con la estructura de directorios necesaria para actuar como un mod completo. Hay que prepararse un acceso directo de RomeTW.exe.

En propiedades, en la casilla destino hay que añadir al final un espacio y -mod:helade

También se puede incluir detrás otro espacio y -show_err para que te diga los errores de descr_strat y algún otro.

Al entrar con ese acceso directo vas a la campaña imperial. Te creará un map.rwm de 5.807 kb. Cada vez que modifiques un fichero cualquiera de la carpeta base tendrás que borrar map.rwm para que te tome en cuenta los cambios.

¡Suerte!

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Antigono Kargedonio - 23 Jun 2009 11:19

Gracias Ramiro, esta tarde le echaré un vistazo. La verdad es que estoy deseando ver el mapa en el juego, jeje.

Con todas las indicaciones que me has dado iré haciendo el nuevo mapa de forma más segura. Ya te contaré ...

Saludos.

=====

Re: Ayuda para añadir unidades de una facción a otra.

Publicado por albert1985 - 23 Jun 2009 15:32

Hola gente, soy nuevo por aqui. Saludos a todos.

Hace poco que estoy metido en esto de modificar juegos y estoy un poco perdido.

He creado una region y se la he asignado a los sajones. Lo que pretendo ahora es añadirles unidades de otras facciones, y no entiendo muy bien como se modifica el archivo battle_models.modeldb. He mirado tutoriales en twcenter pero de ingles no tengo ni idea. Espero que podais ayudarme.

Por ejemplo con la unidad town_militia. Añadirla a los sajones utilizando las texturas de hre.

Otra cosa. ¿Como puedo saber el digito asignado a una faccion?

```
MTW2_Spear 0 2 18 MTW2_Spear_primary 14 fs_test_shield 0 16 -0.090000004 0 0 -0.34999999
0.80000001 0.60000002 12 town_militia 1 4 59
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_lod0.mesh 121 59
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_lod1.mesh 900 59
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_lod2.mesh 2500 59
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_lod3.mesh 6400 9 7 england 79
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_england.texture 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 49
unit_sprites/england_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr 8 scotland 80
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_scotland.texture 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 50
unit_sprites/scotland_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr 6 france 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_france.texture 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 48
unit_sprites/france_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr 3 hre 75
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_hre.texture 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 45
unit_sprites/hre_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr 7 denmark 79
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_denmark.texture 78
```

unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 49
unit_sprites/denmark_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr 5 spain 77
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_spain.texture 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 47
unit_sprites/spain_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr 8 portugal 80
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_portugal.texture 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 50
unit_sprites/portugal_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr 5 slave 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_rebels.texture 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 47
unit_sprites/slave_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr 7 normans 79
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_england.texture 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 49
unit_sprites/normans_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr 9 7 england 68
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_england_diff.texture 68
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_england_norm.texture 0 8 scotland 69
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_scotland_diff.texture 69
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_scotland_norm.texture 0 6 france 67
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_france_diff.texture 67
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_france_norm.texture 0 3 hre 64
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_hre_diff.texture 64 unit_models/AttachmentSets/Final
European Light_hre_norm.texture 0 7 denmark 68 unit_models/AttachmentSets/Final European
Light_denmark_diff.texture 68 unit_models/AttachmentSets/Final European
Light_denmark_norm.texture 0 5 spain 66 unit_models/AttachmentSets/Final European
Light_spain_diff.texture 66 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_spain_norm.texture 0 8
portugal 69 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_portugal_diff.texture 69
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_portugal_norm.texture 0 5 slave 66
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_slave_diff.texture 66
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_slave_norm.texture 0 7 normans 68
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_normans_diff.texture 68
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_normans_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 16 town_militia_ug1 1 4 63
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_ug1_lod0.mesh 121 63
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_ug1_lod1.mesh 900 63
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_ug1_lod2.mesh 2500 63
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_ug1_lod3.mesh 6400 9 7 england 79
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_england.texture 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 53
unit_sprites/england_Dummy_EN_Spearmen_ug1_sprite.spr 8 scotland 80
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_scotland.texture 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 54
unit_sprites/scotland_Dummy_EN_Spearmen_ug1_sprite.spr 6 france 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_france.texture 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 52
unit_sprites/france_Dummy_EN_Spearmen_ug1_sprite.spr 3 hre 75
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_hre.texture 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 49
unit_sprites/hre_Dummy_EN_Spearmen_ug1_sprite.spr 7 denmark 79
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_denmark.texture 78
unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 53
unit_sprites/denmark_Dummy_EN_Spearmen_ug1_sprite.spr 5 spain 77

unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_spain.texture 78
 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 51
 unit_sprites/spain_Dummy_EN_Spearmen_ug1_sprite.spr 8 portugal 80
 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_portugal.texture 78
 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 54
 unit_sprites/portugal_Dummy_EN_Spearmen_ug1_sprite.spr 5 slave 78
 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_rebels.texture 78
 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 51
 unit_sprites/slave_Dummy_EN_Spearmen_ug1_sprite.spr 7 normans 79
 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_england.texture 78
 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture 53
 unit_sprites/normans_Dummy_EN_Spearmen_ug1_sprite.spr 9 7 england 68
 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_england_diff.texture 68
 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_england_norm.texture 0 8 scotland 69
 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_scotland_diff.texture 69
 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_scotland_norm.texture 0 6 france 67
 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_france_diff.texture 67
 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_france_norm.texture 0 3 hre 64
 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_hre_diff.texture 64 unit_models/AttachmentSets/Final
 European Light_hre_norm.texture 0 7 denmark 68 unit_models/AttachmentSets/Final European
 Light_denmark_diff.texture 68 unit_models/AttachmentSets/Final European
 Light_denmark_norm.texture 0 5 spain 66 unit_models/AttachmentSets/Final European
 Light_spain_diff.texture 66 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_spain_norm.texture 0 8
 portugal 69 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_portugal_diff.texture 69
 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_portugal_norm.texture 0 5 slave 66
 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_slave_diff.texture 66
 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_slave_norm.texture 0 7 normans 68
 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_normans_diff.texture 68
 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_normans_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 16 town_militia_ug2 1 4 60
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/town_militia_ug2_lod0.mesh 121 60
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/town_militia_ug2_lod1.mesh 900 60
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/town_militia_ug2_lod2.mesh 2500 60
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/town_militia_ug2_lod3.mesh 6400 9 7 england 73
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_england.texture 72
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_normal.texture 53
 unit_sprites/england_Dummy_EN_Spearmen_ug2_sprite.spr 8 scotland 74
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_scotland.texture 72
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_normal.texture 54
 unit_sprites/scotland_Dummy_EN_Spearmen_ug2_sprite.spr 6 france 72
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_france.texture 72
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_normal.texture 52
 unit_sprites/france_Dummy_EN_Spearmen_ug2_sprite.spr 3 hre 69
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_hre.texture 72
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_normal.texture 49
 unit_sprites/hre_Dummy_EN_Spearmen_ug2_sprite.spr 7 denmark 73
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_denmark.texture 72
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_normal.texture 53
 unit_sprites/denmark_Dummy_EN_Spearmen_ug2_sprite.spr 5 spain 71
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_spain.texture 72
 unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_normal.texture 51

unit_sprites/spain_Dummy_EN_Spearmen_ug2_sprite.spr 8 portugal 74
unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_portugal.texture 72
unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_normal.texture 54
unit_sprites/portugal_Dummy_EN_Spearmen_ug2_sprite.spr 5 slave 72
unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_rebels.texture 72
unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_normal.texture 51
unit_sprites/slave_Dummy_EN_Spearmen_ug2_sprite.spr 7 normans 73
unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_england.texture 72
unit_models/_Units/EN_Lmail_Hmail/textures/EN_Lmail_Hmail_normal.texture 53
unit_sprites/normans_Dummy_EN_Spearmen_ug2_sprite.spr 9 7 england 68
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_england_diff.texture 68
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_england_norm.texture 0 8 scotland 69
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_scotland_diff.texture 69
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_scotland_norm.texture 0 6 france 67
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_france_diff.texture 67
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_france_norm.texture 0 3 hre 64
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_hre_diff.texture 64 unit_models/AttachmentSets/Final
European Light_hre_norm.texture 0 7 denmark 68 unit_models/AttachmentSets/Final European
Light_denmark_diff.texture 68 unit_models/AttachmentSets/Final European
Light_denmark_norm.texture 0 5 spain 66 unit_models/AttachmentSets/Final European
Light_spain_diff.texture 66 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_spain_norm.texture 0 8
portugal 69 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_portugal_diff.texture 69
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_portugal_norm.texture 0 5 slave 66
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_slave_diff.texture 66
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_slave_norm.texture 0 7 normans 68
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_normans_diff.texture 68
unit_models/AttachmentSets/Final European Light_normans_norm.texture 0 1 4 None

Gracias por adelantado.

=====

Re: Ayuda para añadir unidades de una facción a otra.

Publicado por CeltiberoRamiroI - 23 Jun 2009 21:34

Lo primero es que uses el fichero formateado por KnightErrant, que ayuda mucho a comprenderlo y modificarlo.

<http://www.twcenter.net/forums/download ... le&id=1180>

Voy a buscar algún tutorial o algo parecido, que creo ya tengo hecho.

Edito: como no lo encuentro, voy a dar una breve explicación.

El modelo town_militia, una vez formateado es así:

12 town_militia
1 4
59 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_lod0.mesh 121
59 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_lod1.mesh 900
59 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_lod2.mesh 2500
59 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_lod3.mesh 6400
9
7 england
79 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_england.texture
78 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture
49 unit_sprites/england_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr
8 scotland
80 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_scotland.texture
78 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture
50 unit_sprites/scotland_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr
6 france
78 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_france.texture
78 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture
48 unit_sprites/france_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr
3 hre
75 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_hre.texture
78 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture
45 unit_sprites/hre_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr
7 denmark
79 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_denmark.texture
78 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture
49 unit_sprites/denmark_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr
5 spain
77 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_spain.texture
78 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture
47 unit_sprites/spain_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr
8 portugal
80 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_portugal.texture
78 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture
50 unit_sprites/portugal_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr
5 slave
78 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_rebels.texture
78 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture
47 unit_sprites/slave_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr
7 normans
79 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_england.texture
78 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture
49 unit_sprites/normans_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr
9
7 england
68 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_england_diff.texture
68 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_england_norm.texture 0
8 scotland
69 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_scotland_diff.texture
69 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_scotland_norm.texture 0
6 france
67 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_france_diff.texture

67 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_france_norm.texture 0
3 hre
64 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_hre_diff.texture
64 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_hre_norm.texture 0
7 denmark
68 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_denmark_diff.texture
68 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_denmark_norm.texture 0
5 spain
66 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_spain_diff.texture
66 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_spain_norm.texture 0
8 portugal
69 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_portugal_diff.texture
69 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_portugal_norm.texture 0
5 slave
66 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_slave_diff.texture
66 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_slave_norm.texture 0
7 normans
68 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_normans_diff.texture
68 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_normans_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

Lo primero que hay que saber, es que en el fichero se incluyen números que indican únicamente el número de caracteres que van detrás. Vamos a ir analizando las diferentes partes:

1. El nombre del modelo:

12 town_militia

donde el 12 indica el número de caracteres (4 de town + guión + 7 de militia)

2. Los modelos 3D:

En primer lugar tenemos una indicación del número de lods (levels of detail = niveles de detalle) que existen, y como siempre un número que nos dice cuántos caracteres van detrás.

1 4

Como hay cuatro niveles, tenemos que encontrar luego cuatro referencias a cuatro modelos 3D (.mesh). Como siempre, un número antes indica el número de caracteres del path completo, y luego unas cifras que indican la distancia de la cámara cuando se empieza a usar cada uno.

59 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_lod0.mesh 121
59 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_lod1.mesh 900
59 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_lod2.mesh 2500
59 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/town_militia_lod3.mesh 6400

Obviamente estos modelos 3D son comunes a todas las facciones que usen el modelo town_militia.

3. Texturas del soldado: estan ya ya asociadas a cada facción.

Primero tenemos una línea con el número de facciones, en este caso 9, que son england, scotland, france, hre, denmark, spain, portugal, slave y normans.

Luego nos indica la textura para cada faccion, incluyendo la textura propiamente dicha, la "normal" para dar más sensación de relieve, y el sprite:

7 england
79 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_england.texture
78 unit_models/_Units/EN_Peasant_Padded/textures/EN_Peasant_Padded_normal.texture
49 unit_sprites/england_Dummy_EN_Spearmen_sprite.spr

4. Texturas del equipamiento (armas y escudos): igual que antes, tendrá que haber 9. Para cada una hay una textura y una "normal";.

7 england
68 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_england_diff.texture
68 unit_models/AttachmentSets/Final European Light_england_norm.texture 0

5. Animal asociado, en este caso ninguno.

1
4 None

6. Animaciones: es la parte final y recomiendo no tocarla si no se conoce a fondo.

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

Detrás vienen las mejoras 1 y 2 (town_militia_ug1 y town_militia_ug2). Si se ha consignado en el export_descr_unit que las hay, entonces hay que crear entradas completas como si fueran (en muchos

casos lo son) modelos diferentes.

Espero que sea de utilidad.

=====

Ayuda para añadir un gremio de unidades a una facción.

Publicado por FJMS1988 - 23 Jun 2009 23:51

¡Saludos de nuevo a todos los presentes! Me gustaría que alguien pudiera ayudarme con esta duda diciéndome como añadir un gremio de unidades a una facción, puesto que lo que intento es añadir el gremio de los "Caballeros Templarios" a la facción de "León" en el Stainless Steel 6.1. No deseo sustituir con este gremio al gremio de los "Caballeros de Santiago" al que tiene acceso la facción de "León", ni mucho menos, tan solo quiero añadirlo con el objetivo de poder reclutar también a los "Caballeros Templarios", puesto que históricamente esta mas que demostrada la presencia de estos en la península Ibérica durante la Edad Media y porque, sencillamente, me apetece tenerlos. De nuevo, muchas gracias por adelantado.

=====

Re: Ayuda para añadir un gremio de unidades a una facción.

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 24 Jun 2009 16:00

FJMS1988 escribió:

¡Saludos de nuevo a todos los presentes! Me gustaría que alguien pudiera ayudarme con esta duda diciéndome como añadir un gremio de unidades a una facción, puesto que lo que intento es añadir el gremio de los "Caballeros Templarios" a la facción de "León" en el Stainless Steel 6.1. No deseo sustituir con este gremio al gremio de los "Caballeros de Santiago" al que tiene acceso la facción de "León", ni mucho menos, tan solo quiero añadirlo con el objetivo de poder reclutar también a los "Caballeros Templarios", puesto que históricamente esta mas que demostrada la presencia de estos en la península Ibérica durante la Edad Media y porque, sencillamente, me apetece tenerlos. De nuevo, muchas gracias por adelantado.

Hasta que no pueda mirarlo con más detenimiento, no te lo puedo confirmar, pero mi consejo es: usa el buscador del explorador de windows y encuentra todos los ficheros en Data (sin buscar en subcarpetas) que contengan la palabra guild. En ellos busca el correspondiente a templar y clona todas sus entradas, cambiando el nombre por el que quieres. Luego finalmente incluye su nombre en export_buildings.txt.strings.bin (en data/text) y ya debería funcionar.

Sin embargo recuerdo que había algún "truquillo" respecto a los gremios y es posible que no funcione a la primera.

¡Ah! y si sabes inglés mirate este tutorial. A mi me sirvió bastante en su momento, aunque no lo explica todo todo todo. :D

<http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=77577>

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Antigono Kargedonio - 24 Jun 2009 22:35

Buenas Ramiro. ¡Qué ilusión poder ver el mapa en la campaña! Muchas gracias, con esto me animo a seguir intentando hacer el mod. Iré siguiendo la estructura que tu has puesto. Ahora que he visto que puede salir bien haré uno nuevo.

Saludos, ya iré contando como va la cosa.

=====

Re: Ayuda para añadir un gremio de unidades a una facción.

Publicado por CeltíberoRamírol - 25 Jun 2009 00:31

Vale, acabo de releerlo con más detenimiento y es algo más fácil de lo que pensaba.

Hay que hacer simplemente algunos pequeños cambios en varios ficheros de texto:

- Lo primero es asignar el modelo de los caballeros templarios a la facción deseada (fichero battle_models.modeldb). Para ello ver indicaciones aquí:

=====

Re: Ayuda para añadir un gremio de unidades a una facción.

Publicado por FJMS1988 - 25 Jun 2009 12:57

Como siempre, muchas gracias por la ayuda, compañero, he logrado añadir sin problemas la "Orden de los Caballeros Templarios" a la facción de "León", sin embargo me aparece un error con las unidades montadas de dicha orden, ¡y es que los caballos son invisibles!, he pensado que podría tratarse de un error de escritura en el archivo "battle_models.modeldb", lo he repasado y he cambiado un par de cosas por probar, pero sin embargo el error persiste y no se a que puede deberse. Agradecería de nuevo algo de ayuda, gracias por adelantado.

=====

Re: Ayuda para añadir un gremio de unidades a una facción.

Publicado por CeltiberoRamiroI - 25 Jun 2009 13:47

FJMS1988 escribió:

Como siempre, muchas gracias por la ayuda, compañero, he logrado añadir sin problemas la "Orden de los Caballeros Templarios" a la facción de "León", sin embargo me aparece un error con las unidades montadas de dicha orden, ¡y es que los caballos son invisibles!, he pensado que podría tratarse de un error de escritura en el archivo "battle_models.modeldb", lo he repasado y he cambiado un par de cosas por probar, pero sin embargo el error persiste y no se a que puede deberse. Agradecería de nuevo algo de ayuda, gracias por adelantado.

Será porque el tipo de montura que llevan no tiene asignada textura para la facción correspondiente.

En export_descr_unit te dice el tipo de montura. Ahora no recuerdo en qué fichero se fija la correspondencia tipo de montura - modelo (mira a ver si hay un descr_mount o algo así). Busca ese modelo de caballo en battle_models.modeldb y repite el proceso asignandolo a la facción deseada.

Y con eso debería funcionar ok. :D

=====

Re: Ayuda para añadir unidades de una facción a otra.

Publicado por albert1985 - 25 Jun 2009 14:32

:bab: coño, con lo facil que es y no lo entendia.

Muchas gracias.

=====

Iglesias y sacerdotes

Publicado por albert1985 - 25 Jun 2009 15:53

Buenas, tengo un problemilla con el mtw2.

He creado una faccion apartir de los sajones y el problema es que en los enclaves conquistados no me aparecen las iglesias en el panel de construccion.

En los que cree al principio en el descr_strat si aparecen, pero no me deja reclutar sacerdotes. Tampoco puedo suvir de nivel, es decir de iglesia a abadía.

He revisado los archivos y no veo nada raro.

En el system.log todo parece correcto.

Gracias.

=====

Re: Ayuda para añadir un gremio de unidades a una facción.

Publicado por FJMS1988 - 25 Jun 2009 21:50

Gracias por la ayuda, efectivamente, la textura de la montura que utilizan los "Caballeros Templarios" debía ser asignada a la facción de "Leon" en el archivo "battle_models.modeldb", he mirado en el archivo "descr_mount" tal como me digites y ahí he encontrado el nombre de la montura, de manera que el problema esta solucionado. Sin embargo, me apetece añadir también a la facción de "León" la "Orden de los Caballeros Hospitalarios", no he tenido problemas para hacerlo salvo por un pequeño detalle, y es que el modelo de montura que utilizan los "Caballeros Hospitalarios" en el archivo "battle_models.modeldb" esta asignado en la facción de "Leon" a los "Caballeros de Santiago". Es decir, que tengo en el juego a los "Caballeros Hospitalarios" montados encima de la montura de los "Caballeros de Santiago", puedo sustituir el modelo de la montura, pero entonces son los "Caballeros de Santiago" los que van montados sobre la montura de los "Caballeros Hospitalarios". Lo que pone en la línea del "battle_models.modeldb" donde esta asignada la textura de dicha montura para las facciones capaces de poseer a los "Caballeros Hospitalarios" es esto:

"unit_models/Mounts/Order_Mailed_Horse/textures/Order_mailed_horse_hospitaller.texture"

Y esto otro pone para la facción de "Leon", que posee a los "Caballeros de Santiago":

"unit_models/Mounts/Order_Mailed_Horse/textures/Order_mailed_horse_santiago.texture"

Lo que me gustaría saber entonces es si se pueden crear dos texturas diferentes para el mismo modelo de montura, una para los "Caballeros de Santiago", y otra para los "Caballeros Hospitalarios", me gustaría saber como puedo hacerlo, con esto arreglado creo que el tema de la asignación de nuevas unidades estará ya listo, de nuevo, muchísimas gracias por adelantado.

=====

Re: Ayuda para añadir un gremio de unidades a una facción.

Publicado por CeltiberoRamírol - 25 Jun 2009 23:07

=====

Re: Iglesias y sacerdotes

Publicado por CeltiberoRamírol - 25 Jun 2009 23:11

albert1985 escribió:

Buenas, tengo un problemilla con el mtw2.

He creado una faccion apartir de los sajones y el problema es que en los enclaves conquistados no me aparecen las iglesias en el panel de construccion.

En los que cree al principio en el descr_strat si aparecen, pero no me deja reclutar sacerdotes. Tampoco puedo subir de nivel, es decir de iglesia a abadía.

He revisado los archivos y no veo nada raro.

En el system.log todo parece correcto.

Gracias.

¿Seguro que las iglesias están asignadas a los sajones en export_descr_buildings?

También puede ser que haya otro tipo de templos en los enclaves y hasta que no los destruyas no deje construirlos.

=====