

Ayuda con ejecutable de mod

Publicado por issos - 26 Sep 2011 12:53

Estoy modificando un mod del M2TW, el Westeros, dedicado a la saga "Juego de Tronos"; El mod es curioso, porque no es un ejecutable, es tan solo una carpeta, que se coloca en la carpeta mod, se crea un acceso directo y "voilà", funciona correctamente.

El caso es que he podido cambiar las pantallas de carga, de menu, etc, y he intentado hacer lo siguiente:

copiar la carpeta westeros, cambiarle el nombre, y cambiar el nombre de los dos archivos que llevan ese mismo nombre, el westeros.bat, y el westeros.cfg, por torrealbet.bat y torrealbet.cfg, pero no me funciona (de hecho sigue utilizando los datos de las facciones de la carpeta westeros), así que no sé si algo se me pasa. :arggggg:

El caso es que cuando edito el archivo westeros.bat para cambiarle el nombre, tan solo me aparece la siguiente línea:

"cd....

kingdoms.exe @modsWesteroswesteros.cfg"

El caso es que lo cambio por ésta ruta

"cd....

kingdoms.exe @modstorrealbettorrealbet.cfg"

y no me funciona. Aparte de cambiar la ruta del archivo bat, cambiar los dos nombres (archivo bat y cfg)... hay que hacer algún cambio en algún otro archivo, para poder hacer un ejecutable independiente del que se encuentra en la carpeta westeros?

Gracias anticipadas

=====

Re: Ayuda con ejecutable de mod

Publicado por issos - 26 Sep 2011 12:58

Por cierto, cuando se ejecuta el archivo bat, sale una ventana en msdos, en la que sale la siguiente información, por si os sirve de algo

"c:\Program Files\SEGAMedieval II Total War\Westeros>cd

c:\Program Files\SEGAMedieval II Total War>kingdoms.exe @mods\Westeros\westeros.cfg"

El el archivo bat que creo, sale la misma ruta, pero con torrealbet en lugar de westeros, los archivos existen, pero sin embargo no se ejecuta

=====

Re: Ayuda con ejecutable de mod

Publicado por CeltiberoClearco - 26 Sep 2011 18:38

A bote pronto, edita el .cfg y mira si hay alguna linea que te lleve al directorio Westeros.

Saludos

=====

Re: Ayuda con ejecutable de mod

Publicado por CeltiberoThormes - 26 Sep 2011 19:43

La verdad... si funciona el mod correctamente, no se a que viene tanto lio con el cambio de nombre del ejecutable. 

=====

Re: Ayuda con ejecutable de mod

Publicado por issos - 27 Sep 2011 07:36

CeltiberoClearco escribió:

A bote pronto, edita el .cfg y mira si hay alguna linea que te lleve al directorio Westeros.

Saludos

Al parecer ahí está el problema. Acabo de echarle un vistazo y efectivamente hay algo que me lleva al westeros en el archivo .cfg. Probaré esta tarde y ya te comento. Gracias

=====

Re: Ayuda con ejecutable de mod

Publicado por issos - 27 Sep 2011 07:39

CeltiberoThormes escribió:

La verdad... si funciona el mod correctamente, no se a que viene tanto lio con el cambio de nombre del ejecutable. 

Intento crear un mod a partir de otro. No soy experto en esto del modding, y me gustó la posibilidad de basarme en el westeros. Efectivamente, no es imprescindible cambiar el nombre, pero si puedo conseguirlo, por un lado me valdrá a mi, y por otro a otros que, tal vez, estén intentando hacer lo mismo que yo. :orko:

=====

Re: Ayuda con ejecutable de mod

Publicado por issos - 27 Sep 2011 07:48

El archivo cfg pone lo siguiente:

[features]

mod = mods/Westeros

[ai]

ltgd_logging = true

[log]

to=mods/westeros/logs/westeros.system.log.txt

;level = ai.ltgd trace

level = * trace

[io]

file_first = true

[multiplayer]

playable = false

[hotseat]

autoresolve_battles = 1

disable_console = 0

disable_papal_elections = 1

save_prefs = 1

update_ai_camera = 0

validate_diplomacy = 1

[video]

movies = false

assassination_movies = 1

El problema es que en esa ubicación (logs) no me aparece nada dentro de la carpeta. Tal vez esté oculto de alguna manera...

=====

Re: Ayuda con ejecutable de mod

Publicado por CeltiberoClearco - 27 Sep 2011 10:00

El fichero westeros.system.log.txt, probablemente se cree cuando se de un error, o durante la partida.

Cambia lo de:

[features]

mod = mods/Westeros

Y ya puestos, pues también la ruta del fichero.

Saludos

=====

Re: Ayuda con ejecutable de mod

Publicado por CeltiberoThormes - 28 Sep 2011 06:40

issos escribió:

CeltiberoThormes escribió:

La verdad... si funciona el mod correctamente, no se a que viene tanto lio con el cambio de nombre del ejecutable. 

Intento crear un mod a partir de otro. No soy experto en esto del modding, y me gustó la posibilidad de basarme en el westeros. Efectivamente, no es imprescindible cambiar el nombre, pero si puedo conseguirlo, por un lado me valdrá a mi, y por otro a otros que, tal vez, estén intentando hacer lo mismo que yo. :orko:

Entonces me callo y no digo nada... 

Suerte con el desarrollo del mod señor de Albet. 

=====