

Tutoriales: modding RTW y M2TW

Publicado por CeltiberoRamiroI - 06 Mar 2008 00:58

AÑADIR NUEVAS UNIDADES A RTW

Paso 1: export_descr_unit.txt

Lo más sencillo es tomar la entrada completa de una unidad del mismo tipo (infantería o caballería, melée o misiles, tipo de arma).

Supongamos que queremos hacer una unidad de hostigadores a pie. Tomamos la entrada de los vélites, y la copiamos entera al final del fichero.

Esta es la original (hay que copiar todas las líneas completas para evitar problemas):

```
type roman velite
dictionary roman_velite ; Velites
category infantry
class missile
voice_type Light_1
soldier roman_velite, 40, 0, 0.8
mount_effect elephant +6, chariot +6
attributes sea_faring, hide_improved_forest, hide_long_grass, can_sap
formation 1.6, 2, 3.2, 4, 3, square
stat_health 1, 0
stat_pri 7, 2, javelin, 50, 6, thrown, archery, piercing, spear, 25 ,1
stat_pri_attr thrown
stat_sec 5, 2, no, 0, 0, melee, simple, piercing, sword, 25 ,1
stat_sec_attr no
stat_pri_armour 2, 3, 2, flesh
stat_sec_armour 0, 0, flesh
stat_heat 1
stat_ground 2, 0, 3, 0
stat_mental 4, normal, untrained
stat_charge_dist 30
stat_fire_delay 0
stat_food 60, 300
stat_cost 1, 270, 170, 30, 40, 270
ownership roman
```

Ahora le cambiamos los siguientes parámetros: "type" y "dictionary", con el

nuevo nombre de la unidad, ownership, con la nueva facción que puede reclutarla, por ejemplo macedon.

Esta sería la nueva entrada:

```
type hostigador macedonio
dictionary hostigador_macedonio ; Velites
category infantry
class missile
voice_type Light_1
soldier roman_velite, 40, 0, 0.8
mount_effect elephant +6, chariot +6
attributes sea_faring, hide_improved_forest, hide_long_grass, can_sap
formation 1.6, 2, 3.2, 4, 3, square
stat_health 1, 0
stat_pri 7, 2, javelin, 50, 6, thrown, archery, piercing, spear, 25 ,1
stat_pri_attr thrown
stat_sec 5, 2, no, 0, 0, melee, simple, piercing, sword, 25 ,1
stat_sec_attr no
stat_pri_armour 2, 3, 2, flesh
stat_sec_armour 0, 0, flesh
stat_heat 1
stat_ground 2, 0, 3, 0
stat_mental 4, normal, untrained
stat_charge_dist 30
stat_fire_delay 0
stat_food 60, 300
stat_cost 1, 270, 170, 30, 40, 270
ownership macedon
```

Le podemos cambiar las stats de ataque y defensa, los atributos, la moral, etc.

Un ejemplo: será más poderoso en ataque que el romano, con más munición (8 venablos), pero menor alcance (40 metros).

En defensa lo haremos más fuerte en habilidad, dejando iguales armadura y escudo. Tendrá más moral y estará entrenado.

Su coste aumentará a 420 denarios, consecuencia de su mayor eficacia.

La entrada quedará así:

```
type hostigador macedonio
dictionary hostigador_macedonio ; Velites
category infantry
class missile
voice_type Light_1
```

soldier_roman_velite, 40, 0, 0.8
mount_effect elephant +6, chariot +6
attributes sea_faring, hide_improved_forest, hide_long_grass, can_sap
formation 1.6, 2, 3.2, 4, 3, square
stat_health 1, 0
stat_pri 9, 2, javelin, 40, 8, thrown, archery, piercing, spear, 25 ,1
stat_pri_attr thrown
stat_sec 6, 2, no, 0, 0, melee, simple, piercing, sword, 25 ,1
stat_sec_attr no
stat_pri_armour 2, 5, 2, flesh
stat_sec_armour 0, 0, flesh
stat_heat 1
stat_ground 2, 0, 3, 0
stat_mental 8, normal, trained
stat_charge_dist 30
stat_fire_delay 0
stat_food 60, 300
stat_cost 1, 420, 170, 30, 40, 420
ownership macedon

Esta unidad usa el modelo de los vélites romanos, codificado en la línea "soldier".

Esto deberá cambiarse según tengamos nuevas texturas y/o modelos.

Paso 2: descr_model_battle.txt (modelos y texturas)

Esta es la entrada del modelo roman_velite en dicho fichero:

```
type roman_velite
skeleton fs_semi_fast_javelinman, fs_semi_fast_dagger ; throwing spear/javelin & short sword
indiv_range 40
texture romans_julii, data/models_unit/textures/unit_roman_peasant_julii.tga
texture romans_brutii, data/models_unit/textures/unit_roman_peasant_brutii.tga
texture romans_scipii, data/models_unit/textures/unit_roman_peasant_scipii.tga
texture romans_senate, data/models_unit/textures/unit_roman_peasant_senate.tga
texture slave, data/models_unit/textures/unit_roman_peasant_slave.tga
model_flexi data/models_unit/unit_roman_velite_high.cas, 8
model_flexi data/models_unit/unit_roman_velite_med.cas, 15
model_flexi data/models_unit/unit_roman_velite_low.cas, 30
model_flexi data/models_unit/unit_roman_velite_lowest.cas, max
model_sprite slave, 60.0, data/sprites/slave_roman_velite_sprite.spr
model_sprite romans_senate, 60.0, data/sprites/romans_senate_roman_velite_sprite.spr
model_sprite romans_scipii, 60.0, data/sprites/romans_scipii_roman_velite_sprite.spr
model_sprite romans_brutii, 60.0, data/sprites/romans_brutii_roman_velite_sprite.spr
```

```
model_sprite romans_julii, 60.0, data/sprites/romans_julii_roman_velite_sprite.spr
model_tri 400, 0.5f, 0.5f, 0.5f
```

Si no tenemos nuevos modelos ni texturas, lo más sencillo es duplicar una textura ya existente, por ejemplo la de los rebeldes:

```
type roman_velite
skeleton fs_semi_fast_javelinman, fs_semi_fast_dagger ; throwing spear/javelin & short sword
indiv_range 40
texture romans_julii, data/models_unit/textures/unit_roman_peasant_julii.tga
texture romans_brutii, data/models_unit/textures/unit_roman_peasant_brutii.tga
texture romans_scipii, data/models_unit/textures/unit_roman_peasant_scipii.tga
texture romans_senate, data/models_unit/textures/unit_roman_peasant_senate.tga
texture macedon, data/models_unit/textures/unit_roman_peasant_slave.tga
texture slave, data/models_unit/textures/unit_roman_peasant_slave.tga
model_flexi data/models_unit/unit_roman_velite_high.cas, 8
model_flexi data/models_unit/unit_roman_velite_med.cas, 15
model_flexi data/models_unit/unit_roman_velite_low.cas, 30
model_flexi data/models_unit/unit_roman_velite_lowest.cas, max
model_sprite slave, 60.0, data/sprites/slave_roman_velite_sprite.spr
model_sprite macedon, 60.0, data/sprites/slave_roman_velite_sprite.spr
model_sprite romans_senate, 60.0, data/sprites/romans_senate_roman_velite_sprite.spr
model_sprite romans_scipii, 60.0, data/sprites/romans_scipii_roman_velite_sprite.spr
model_sprite romans_brutii, 60.0, data/sprites/romans_brutii_roman_velite_sprite.spr
model_sprite romans_julii, 60.0, data/sprites/romans_julii_roman_velite_sprite.spr
model_tri 400, 0.5f, 0.5f, 0.5f
```

Se ha copiado íntegramente la línea de la textura "slave" y se ha asignado a la facción "macedon". Lo mismo para el sprite.

Imaginemos que hemos hecho u obtenido (por medios legales espero) un modelo llamado macedon_skirmisher.cas y una textura llamada macedon_skirmisher.tga.dds.

Habrà que colocar el modelo (.cas) en la carpeta Datamodels_unit y la textura (tga.dds) en una carpeta Datamodels_unittextures que deberemos crear si no existe en nuestra instalación.

Entonces tenemos que duplicar la entrada del modelo de velite, por ejemplo así:

```
type macedon_skirmisher
skeleton fs_semi_fast_javelinman, fs_semi_fast_dagger ; throwing spear/javelin & short sword
indiv_range 40
texture macedon, data/models_unit/textures/macedon_skirmisher.tga
```

```
model_flexi data/models_unit/macedon_skirmisher.cas, 8
model_flexi data/models_unit/macedon_skirmisher.cas, 15
model_flexi data/models_unit/macedon_skirmisher.cas, 30
model_flexi data/models_unit/macedon_skirmisher.cas, max
model_sprite macedon, 60.0, data/sprites/slave_roman_velite_sprite.spr
model_tri 400, 0.5f, 0.5f, 0.5f
```

En este caso debemos retocar otra vez nuestra nueva entrada de export_descr_unit, quedando así:

```
type hostigador macedonio
dictionary hostigador_macedonio ; Velites
category infantry
class missile
voice_type Light_1
soldier macedon_skirmisher, 40, 0, 0.8
mount_effect elephant +6, chariot +6
attributes sea_faring, hide_improved_forest, hide_long_grass, can_sap
formation 1.6, 2, 3.2, 4, 3, square
stat_health 1, 0
stat_pri 9, 2, javelin, 40, 8, thrown, archery, piercing, spear, 25 ,1
stat_pri_attr thrown
stat_sec 6, 2, no, 0, 0, melee, simple, piercing, sword, 25 ,1
stat_sec_attr no
stat_pri_armour 2, 5, 2, flesh
stat_sec_armour 0, 0, flesh
stat_heat 1
stat_ground 2, 0, 3, 0
stat_mental 8, normal, trained
stat_charge_dist 30
stat_fire_delay 0
stat_food 60, 300
stat_cost 1, 420, 170, 30, 40, 420
ownership macedon
```

Paso 3: export_units.txt (en la carpeta Datatext)

Ahora nuestra nueva unidad ya tiene aspecto (modelo y textura) y stats, pero no tiene nombre ni descripción.

Eso es lo que haremos ahora. Tomamos la entrada completa (triple) del vélite:

```
{roman_velite} Vélites
```

{roman_velite_descr}

Expertos en ocultarse en los bosquesn Pueden esconderse entre la malezan Zapadoresnn Los vélites son hostigadores ligeros que vigilan la línea principal de combate de una legión mientras avanza.nn Están armados con jabalinas, una espada corta y sin más protección que un pequeño escudo redondo. Su tarea es atosigar al enemigo antes de que comience el combate principal.nn Se les recluta de entre los ciudadanos más jóvenes, que carecen de experiencia (o de dinero para el equipo) para ser astero u otro tipo de infantería pesada.nn Los vélites romanos quedaron obsoletos tras la reforma de Mario. Históricamente, con Mario llegó el profesionalismo al ejército, que abandonó todos los requisitos de edad y propiedad. Los ciudadanos romanos ya no irían a la guerra como y cuando fuera su deber, sino que lucharían como ciudadanos-mercenarios a tiempo completo en las legiones.

{roman_velite_descr_short}

Los vélites son hostigadores ligeros que vigilan la línea principal de combate de una legión mientras avanza.

la copiamos al final del fichero y la cambiamos a algo así:

{hostigador_macedonio} Hostigadores macedónicos

{hostigador_macedonio_descr}

Son la leche. Hay que tener narices para ponerse delante y bla, bla, bla...

{hostigador_macedonio_descr_short}

Son la leche.

Nótese que hemos puesto el nombre que viene en la línea "dictionary" de export_descr_unit.

La unidad ya sería jugable en batallas personalizadas.

Paso 4: ficha e imagen informativa.

Para ello tenemos que hacer dos ficheros .tga:

#hostigador_macedonio.tga, que irá en la carpeta Datauiunitmacedon

hostigador_macedonio_info.tga que irá en la carpeta Datauiunit_infomacedon

Si no existen estas carpetas en nuestra instalación debemos crearlas.

Hay varias maneras de hacer estos ficheros:

- Tomar unos ya existentes de una unidad parecida (velites, u otro hostigador) y modificarlas con un programa adecuado.

Para poder hacerlo hay que desempaquetar los packs ui_0.pak y ui_1.pak.

- Jugar una batalla con esa unidad, guardar la batalla y repetirla, tomando imágenes. Luego esas imágenes se recortan y re-escalan al tamaño apropiado.

- Usar 3ds max y hacer una renderización de la unidad, tomando una animación adecuada. Esto es más complicado y requiere tener el programa y algunos conocimientos básicos que se salen de los límites de este tutorial.

Paso 5: export_descr_buildings.txt

Esto sirve para hacer esta unidad reclutable en campaña.

Si lo tomamos como unidad de hostigadores pesados, podemos incluirla en este nivel:

```
archery_range requires factions { spain, scythia, germans, gauls, dacia, carthaginian, eastern, parthia,
egyptian, greek, roman, }
{
capability
{
recruit "carthaginian slinger" 0 requires factions { spain, }
recruit "carthaginian peltast" 0 requires factions { spain, }
recruit "barb peltast gaul" 0 requires factions { gauls, }
recruit "barb peltast german" 0 requires factions { germans, }
recruit "barb slinger briton" 0 requires factions { britons, }
recruit "barb archer dacian" 0 requires factions { dacia, }
recruit "barb archer scythian" 0 requires factions { scythia, }
recruit "warband archer german" 0 requires factions { germans, }
recruit "warband archer dacian" 0 requires factions { dacia, }
recruit "warband archer scythian" 0 requires factions { scythia, }
recruit "warband huntsman gaul" 0 requires factions { gauls, }
recruit "barb ballista dacian" 0 requires factions { dacia, }
```

```

recruit &quot;barb onager dacian&quot; 0 requires factions { dacia, }
recruit &quot;barb onager scythian&quot; 0 requires factions { scythia, }
recruit &quot;carthaginian peltast&quot; 0 requires factions { carthage, }
recruit &quot;carthaginian archer&quot; 0 requires factions { numidia, }
recruit &quot;carthaginian slinger&quot; 0 requires factions { carthaginian, }
recruit &quot;east peltast&quot; 0 requires factions { armenia, pontus, }
recruit &quot;east slinger&quot; 0 requires factions { parthia, }
recruit &quot;east archer&quot; 0 requires factions { eastern, }
recruit &quot;egyptian peltast&quot; 0 requires factions { egyptian, }
recruit &quot;egyptian slingers&quot; 0 requires factions { egyptian, }
recruit &quot;egyptian archer&quot; 0 requires factions { egyptian, }
recruit &quot;greek peltast&quot; 0 requires factions { greek, }
recruit &quot;greek archer&quot; 0 requires factions { greek, }
recruit &quot;greek ballista&quot; 0 requires factions { macedon, greek_cities, }
recruit &quot;roman velite&quot; 0 requires factions { roman, } and not marian_reforms
recruit &quot;roman light infantry auxillia&quot; 0 requires factions { roman, } and marian_reforms
recruit &quot;roman archer&quot; 0 requires factions { roman, } and not marian_reforms
recruit &quot;roman archer auxillia&quot; 0 requires factions { roman, } and marian_reforms
recruit &quot;roman ballista&quot; 0 requires factions { roman, }
}

```

Simplemente tomamos la línea de greek peltast, la duplicamos y cambiamos el nombre de la unidad y la facción:

```

archery_range requires factions { spain, scythia, germans, gauls, dacia, carthaginian, eastern, parthia,
egyptian, greek, roman, }
{
  capability
  {
    recruit &quot;carthaginian slinger&quot; 0 requires factions { spain, }
    recruit &quot;carthaginian peltast&quot; 0 requires factions { spain, }
    recruit &quot;barb peltast gaul&quot; 0 requires factions { gauls, }
    recruit &quot;barb peltast german&quot; 0 requires factions { germans, }
    recruit &quot;barb slinger briton&quot; 0 requires factions { britons, }
    recruit &quot;barb archer dacian&quot; 0 requires factions { dacia, }
    recruit &quot;barb archer scythian&quot; 0 requires factions { scythia, }
    recruit &quot;warband archer german&quot; 0 requires factions { germans, }
    recruit &quot;warband archer dacian&quot; 0 requires factions { dacia, }
    recruit &quot;warband archer scythian&quot; 0 requires factions { scythia, }
    recruit &quot;warband huntsman gaul&quot; 0 requires factions { gauls, }
    recruit &quot;barb ballista dacian&quot; 0 requires factions { dacia, }
    recruit &quot;barb onager dacian&quot; 0 requires factions { dacia, }
    recruit &quot;barb onager scythian&quot; 0 requires factions { scythia, }
    recruit &quot;carthaginian peltast&quot; 0 requires factions { carthage, }
    recruit &quot;carthaginian archer&quot; 0 requires factions { numidia, }
    recruit &quot;carthaginian slinger&quot; 0 requires factions { carthaginian, }
    recruit &quot;east peltast&quot; 0 requires factions { armenia, pontus, }
    recruit &quot;east slinger&quot; 0 requires factions { parthia, }
  }
}

```



```
recruit &quot;east archer&quot; 0 requires factions { eastern, }
recruit &quot;egyptian peltast&quot; 0 requires factions { egyptian, }
recruit &quot;egyptian slingers&quot; 0 requires factions { egyptian, }
recruit &quot;egyptian archer&quot; 0 requires factions { egyptian, }
recruit &quot;hostigador macedonio&quot; 0 requires factions { macedon, }
recruit &quot;greek peltast&quot; 0 requires factions { greek, }
recruit &quot;greek archer&quot; 0 requires factions { greek, }
recruit &quot;greek ballista&quot; 0 requires factions { macedon, greek_cities, }
recruit &quot;roman velite&quot; 0 requires factions { roman, } and not marian_reforms
recruit &quot;roman light infantry auxillia&quot; 0 requires factions { roman, } and marian_reforms
recruit &quot;roman archer&quot; 0 requires factions { roman, } and not marian_reforms
recruit &quot;roman archer auxillia&quot; 0 requires factions { roman, } and marian_reforms
recruit &quot;roman ballista&quot; 0 requires factions { roman, }
}
```

Esta operación habrá que repetirla con los niveles de edificio superiores, copiando esta nueva línea. Si no lo hacemos, al construir el siguiente la unidad ya no será reclutable.

=====