

Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamírol - 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 Hereje - 05 Abr 2009 22:31

Ramiro, unas cuantas preguntas:

1º Se puede hacer que un enclave en el mapa de campaña, si queremos dejarlo como monasterio, en una batalla el juego lo "leyera" como un edificio, por lo tanto que solo saliese una iglesia y no una ciudad?

2º Estamos buscando a alguien que nos haga una base de unidades para el Reconquista (leer post de anuncio en el tema del Reconquista), podrías ayudarnos?

3º Te acuerdas del Cid? 

Saludos!!! 

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamírol - 06 Abr 2009 01:23

@Cardenal.

Eso hay que hacerlo manejando los modelos 3d con Milkshape, y requiere un poco de pericia en el tema. No es algo automático ni que se pueda hacer modificando ningún fichero de texto, así que, o encuentras a alguien que lo haga, o tendrás que aprender tú mismo. :roll:

@Hereje

1. Ni idea. Lo único que se me ocurre es que en algún caso se asociaba una ciudad a un modelo concreto (ahora mismo no sé si era en RTW o M2TW pero es posible que funcione en ambos). La posibilidad sería conseguir esa asociación con un modelo en batalla de un monasterio.

2 y 3. No os cuento cómo estoy en casa últimamente, para no deprimiros. Voy entrando a la web casi a diario pero muy poco tiempo, y no puedo comprometerme a hacer un trabajo si no estoy seguro de que pueda hacerlo. Además el M2TW para mí ya ha pasado y no tengo intención de dedicarle mucho más tiempo. Prefiero centrarme en ETW y si es posible hacer mods a partir de él, será mi opción para el futuro cercano.

Os deseo suerte en el empeño, y os echaré una mano en cuanto a consejos si tengo algún conocimiento para ello, pero no puedo meterme a hacer modelos, porque es un tema muy laborioso y no tengo tiempo para dedicarle.

Lo siento. :cry:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Hereje - 06 Abr 2009 15:07

Gracias por las respuestas Ramiro, lamento que no tengas tiempo ya que tus trabajos siempre han sido de una calidad excelente, pero el tiempo lo es todo, te deseo suerte con el modding en ETW.

PD: el mod de la guerra de los 30 años ya lo dejas no al final?

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Cardenal - 06 Abr 2009 20:03

jejeje pos na me tocara aprender... o engañar a alguien jajja :twisted: por cierto hay algun mod que me pueda echar una docena de manos a la hora de aprender a manejar los modelos 3d con Milkshape.... :S

gracias

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 06 Abr 2009 23:10

Cardenal escribió:

jejeje pos na me tocara aprender... o engañar a alguien jajja :twisted: por cierto hay algun mod que me pueda echar una docena de manos a la hora de aprender a manejar los modelos 3d con Milkshape.... :S

gracias

Echale un ojo al blog del friki-moder y quizá saques algunas conclusiones.

Si dominas, o al menos te defiendes en, la lengua de Sekspir, te puedo poner enlaces a muy buenos tutoriales sobre Milkshape y M2TW.

@Hereje

Mi intención era intentar poner las ideas del mod de la guerra de los treinta años en el motor del Empire... si se deja "meter mano";. :mrgreen:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Cardenal - 07 Abr 2009 02:05

Pos si que le he hechado un hojo al blog del que me has hablado y a los tutoriales que has hecho sobre modding aunque el programa no me aclaro muxo, para empezar no se como abrir el modelo para modificarlo ... :S xo aparte de eso tengo una idea clara de lo que quiero hacer, tampoco nada muy complicado como podras haberte dado qüenta jeje ya si eso mas adelante intentare añadirle musico y estandarte jajaja pero poco a poco y paso a paso.

El ingles bueno, me defiendo y sino pos para algo inventaron el traductor, que me soluciona bastante la

vida, para que nos vamos a engañar.

Asi que estoy listo para empezar a aprender jeje

=====

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

Publicado por FJMS1988 - 08 Abr 2009 00:19

¡Muchísimas gracias amigo!, por fin parece que funciona todo correctamente y los nuevos almogávares del Reino de León son ahora idénticos a los de la Corona de Castilla, gracias por tu inestimable ayuda. Ahora me he puesto a modificar parámetros de unidad como el ataque, la defensa y demás y se me presenta una duda, ¿es posible modificar la velocidad de disparo y/o movimiento de una unidad? Y otra cosa, he intentado aumentar también el alcance de los almogávares cambiando el numero asignado a esta característica en "export_descr_unit.txt" para que puedan disparar a mayor distancia pero parece no funcionar, ¿será que esta limitado el alcance de las jabalinas de estos al tipo de unidad al que pertenecen? Quiero decir si es posible que exista un límite de distancia de lanzamiento para las unidades con jabalinas o que es lo que estoy haciendo mal. Te agradecería mucho que si no estas muy ocupado me respondieras a este par de cuestiones para mejorar las unidades. De nuevo muchísimas gracias, espero puedas responderme. Saludos.

=====

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

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 08 Abr 2009 11:53

Respuestas rápidas:

- Velocidad de disparo y de movimiento, no son modificables en fichero de texto. Únicamente se puede modificar aquí:

stat_pri 6, 1, javelin, 55, 6, thrown, missile_mechanical, piercing, spear, 150, 1

La penúltima cifra es el delay mínimo entre lanzamientos. Si aumentas esta cifra deberían disparar más despacio (dejando más tiempo entre ellos) y si lo reduces, incluso a cero, deberían disparar más deprisa. Sin embargo parece que esto no tiene mucho impacto en el comportamiento final.

- Alcance de proyectiles:

Está limitado por los valores que tiene cada uno en descr_projectile.

projectile javelin

```
damage 0
radius 0
mass 0.08
accuracy_vs_units 0.04
min_angle -70
max_angle 50
velocity 29
display aimed invert_model_z
model data/models_missile/weapon_javelin_high.cas, 40
model data/models_missile/weapon_javelin_low.cas, max
```

Te da ahí ángulos máximo y mínimo de lanzamiento y velocidad de salida del proyectil.

Según la fórmula: $d = v^2 * \sin(2*a) / g$

podemos calcular el alcance máximo. Este valor no puede superarse, y sólo modificando alguno de estos parámetros se puede sobrepasar.

Según dice ese mismo fichero al principio, se puede recalcular la velocidad que tenemos que dar para lograr un alcance máximo d: $v = \sqrt{d*9.81}$ (raíz cuadrada de 9,81 por d). Es decir, para llegar a 100 m, la velocidad tiene que ser 31.

Creo que lo mejor es aumentar la velocidad hasta, por ejemplo 32, con lo que el alcance máximo sería 104 m, y luego reducir ese alcance en export_descr_units.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Hereje - 12 Abr 2009 23:58

Buenasssss

Ramiro una pregunta: tu sabes de alguien (o tu mismo) que sepa trasladar las ciudades del Rome al Medieval II? No los enclaves de campaña si no los modelos del mapa de batalla. Si sabes como hacerlo o sabes de algun lugar que lo explique, por favor dimelo.

saludos!!

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 13 Abr 2009 22:59

Hereje escribió:

Buenassss

Ramiro una pregunta: tu sabes de alguien (o tu mismo) que sepa trasladar las ciudades del Rome al Medieval II? No los enclaves de campaña si no los modelos del mapa de batalla. Si sabes como hacerlo o sabes de algun lugar que lo explique, por favor dimelo.

saludos!!

No me suena haber visto nada.

Los modelos son de un tipo diferente (o eso creo) y los del M2TW estaban a punto de ser "crackeados" hace algunos meses, cuando me desentendí un poco del asunto.

Lo mejor sería que mirases en los foros del EB II, a ver si ellos dicen algo al respecto, y si ya han hecho algo, preguntar al responsable de esa faceta.

Saludos.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoViriato - 17 Abr 2009 22:47

No me entero Ramiro, osea que si quiero usar texturas que he hecho para España, tengo que crear una carpeta "mod_españadeblanco" y meterle la misma estructura que el ETW lleva no? Y luego se crea el pack con el packmanager y con el modmanager se selecciona no?.

Joder, con lo dificil que era en el RTW y lo bien que lo pille al instante, y con lo facil que parece aquí y la de sudor que estoy echando.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 18 Abr 2009 16:24

Puede parecer fácil pero no lo es en absoluto. :evil:

Yo he intentado hacer packs de modificaciones, y es un problemón. No hay un tutorial paso a paso de cómo hacerlo, y yo a veces lo consigo y otras no. :cry:

La idea es:

- Prepara los ficheros con la estructura de carpetas correcta.
- Genera un pack incluyendo esos ficheros y ponlo de tipo mod.
- Saca los ficheros a otra parte para guardarlos.
- Activa el mod con Mod Manager.
- Reza lo que sepas. :mrgreen:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoViriato - 18 Abr 2009 21:53

si ya me he dao cuenta, de que a veces va como le da la gana, por ejemplo me carga ciertas texturas (banderas, etc) pero no las texturas de las unidades.

En fin, por lo menos ya se hacer "algo";

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 19 Abr 2009 12:52

Impaciente!!! jejeje Esperar un poco que sacaran las herramientas para modificar todo el juego y se ara las cosas muuuucho mas faciles jejeje

Por cierto, si conseguis acer algo importante me avisais jejejej ;)

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Hereje - 25 Abr 2009 14:35

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!!

=====