

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 albert1985 - 25 Jun 2009 23:37

Tienes razon Ramiro.

Me salte un par de lineas en el export_descr_buildings. :doh:

Graciñas.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Callacois - 26 Jun 2009 18:02

Hola otra vez, Celtíbero Ramiro, y te doy las gracias por adelantado.

Acudo a tí porque estoy tratando de hacer un mod con el RTW. Mi pregunta es más técnica que de modding. Resulta que tengo bastante avanzado el mod, mapeados, símbolos de unidades y textos. Antes de montar todo, me gustaría saber cuál es la mejor forma de hacerlo.

Es decir, no quiero hacer otra copia del RTW al estilo del ITW, sino incluir mi mod DENTRO del RTW. ¿Es posible?, ¿Hasta qué punto es cierto que basta con hacer una carpeta en el RTW con el nombre de la nueva campaña e incluir ahí TODO el material modeado en un "data", junto con las carpetas "preferences" y "saves"?. ¿Bastaría entonces con hacer un acceso directo en el escritorio con la extensión del mod y show_error para que cargara ESA campaña y probar errores?.

Realmente NO creo que sea tan fácil, pero me gustaría me guiaras para poder terminar mi mod. Para darte más datos, no he hecho cambios sustanciales (salvo los mapas de campaña, claro está, que son nuevos); simplemente sustituiré los archivos originales de las facciones (símbolos, unidades, texturas) por otros nuevos; eso lo sé hacer. Lo que intento es conservar el RTW original y tener un mod propio sin copiar el RTW entero.

Por supuesto he leído los tutoriales, pero no me ha quedado muy claro. Si ahora sé qué cosas debo incluir en esa carpeta y cuales no son necesarias para que cargue mi campaña, me pelearé con más tranquilidad con el descr_strat y el resto de la "tropa". :esgrima:

Antes de meter la pata, prefiero guiarme por tu consejo.

Gracias :winxp:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamírol - 26 Jun 2009 20:05

Callacois escribió:

Acudo a tí porque estoy tratando de hacer un mod con el RTW. Mi pregunta es más técnica que de modding. Resulta que tengo bastante avanzado el mod, mapeados, símbolos de unidades y textos. Antes de montar todo, me gustaría saber cuál es la mejor forma de hacerlo.

Es decir, no quiero hacer otra copia del RTW al estilo del ITW, sino incluir mi mod DENTRO del RTW. ¿Es posible?, ¿Hasta qué punto es cierto que basta con hacer una carpeta en el RTW con el nombre de la nueva campaña e incluir ahí TODO el material modeado en un "data", junto con las carpetas "preferences" y "saves"?. ¿Bastaría entonces con hacer un acceso directo en el escritorio con la extensión del mod y show_error para que cargara ESA campaña y probar errores?.

Realmente NO creo que sea tan fácil, pero me gustaría me guiaras para poder terminar mi mod. Para darte más datos, no he hecho cambios sustanciales (salvo los mapas de campaña, claro está, que son nuevos); simplemente sustituiré los archivos originales de las facciones (símbolos, unidades, texturas) por otros nuevos; eso lo sé hacer. Lo que intento es conservar el RTW original y tener un mod propio sin copiar el RTW entero.

A ver, porque no acabo de entenderlo.

ITW no es "otra copia" de RTW. Son sólo los ficheros modificados, que en lugar de sustituir a los del juego están en una carpeta aparte, como dices que quieres hacer. La única cuestión es que son muuuuuuuuuchos ficheros, y parece que sea todo, pero no lo es.

Si lo haces DENTRO del RTW lo que harás es sustituir los originales, y ya no podrás jugar al original, sólo al mod.

La estructura en sí misma es fácil. En el directorio donde está RomeTW.exe y la carpeta Data original del juego hay que incluir una que se llame como tu mod (mejor un nombre corto, ejemplo mod_Call) y dentro una carpeta Data con todos los ficheros y carpetas con la misma estructura que lleva el RTW original. Es decir, estaría todo un nivel más abajo en el árbol de directorios.

Ej: en el Rome original sería

Archivos de ProgramaActivisionRome-Total WarDataworldmaps...etc

y en el del mod sería

Archivos de ProgramaActivisionRome-Total War**mod_Call**Dataworldmaps...etc

Después de eso, la única dificultad estriba en los ficheros que incluyen paths de otros ficheros. Ejemplo descr_model_battle. En el original viene esto:

texture\gauls, data/models_unit/textures/unit_barb_warguard_gaul.tga

y en un mod tiene que indicar la nueva carpeta

texture\gauls, ITW/data/models_unit_ITW/textures/Orgetomari2.tga

Hay ejemplos menos sencillos, pero son ficheros menos habituales en los que la indicación del path es más complicada (aquellos en los que el path no incluye data/). Pero por lo que dices no creo que vayas a modificar ninguno de ellos.

No sé si es esto lo que pretendías. :roll:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Callacois - 26 Jun 2009 21:12

Te pido disculpas si no me he expresado bien. :wixp:

Osea, que debo crear una carpeta con el nombre del mod en el RTW, copiar la carpeta "data" original en su totalidad en la nueva carpeta como primer paso.

El segundo paso sería modificar los path. Son fáciles de ver los que yo quiero modear, porque el descr_sm_factions los tiene y otros descr_ que ya he modeado.

Según lo que has dicho en los tutoriales, despues sólo habría que hacer un acceso directo con la extensión del mod y ya funcionaría éste. Y el RTW no se vería afectado, pues el mod va en una carpeta aparte.

Lo de segunda copia te lo comenté porque la instalación del ITW la tengo sobre una copia del RTW, cada una en su directorio correspondiente, porque leí en algún foro que es así como debía hacerse para no modificar el RTW original como tú bien dices. :cuñao:

Por lo visto se equivocaba, voy a copiar los archivos del ITW al RTW original; al estar en un subdirectorio aparte no se verán modificados. Parece mentira... :doh:

Gracias, oh gran Celtibero Ramiro. :bow:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por FJMS1988 - 27 Jun 2009 00:02

Saludos de nuevo, decir que después de mucho trajinar he logrado ya asignarles la montura correcta a los "Caballeros Hospitalarios", el problema que tengo ahora, sin embargo, es un problema en el que no había reparado antes, y es que las banderas de las unidades de "Caballeros Hospitalarios" están blancas como si las hubiesen lavado con lejía. Deduzco de esto que no hay asignada para la facción de "León" una textura para dichas banderas, y mi pregunta es ¿como puedo asignársela?. De nuevo, muchísimas gracias por adelantado.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 27 Jun 2009 02:48

Callacois escribió:

Te pido disculpas si no me he expresado bien. :wixp:

Osea, que debo crear una carpeta con el nombre del mod en el RTW, copiar la carpeta "data" original en su totalidad en la nueva carpeta como primer paso.

No, no, no.

Sólo debes copiar en la carpeta del mod los ficheros que estén modificados.

El juego buscará primero ahí, y los ficheros que no encuentre los buscará en la carpeta RTW original. Eso es todo.

Ejemplo: no he cambiado los tipos de caballos. El archivo descr_mount no se modifica, y por tanto no estará en el mod. He puesto nuevos modelos de campaña para generales y capitanes, entonces estará descr_model_strat porque será diferente al original.

Creo que la única excepción a esto es que las carpetas de la campaña deben estar completas, sean ficheros modificados u originales. Pero no lo sabría asegurar al 100%

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 27 Jun 2009 02:58

FJMS1988 escribió:

Saludos de nuevo, decir que después de mucho trajinar he logrado ya asignarles la montura correcta a los “Caballeros Hospitalarios”, el problema que tengo ahora, sin embargo, es un problema en el que no había reparado antes, y es que las banderas de las unidades de “Caballeros Hospitalarios” están blancas como si las hubiesen lavado con lejía. Deduzco de esto que no hay asignada para la facción de “León” una textura para dichas banderas, y mi pregunta es ¿como puedo asignársela?. De nuevo, muchísimas gracias por adelantado.

De esto no tenía ni p. i., pero hay que explorar un poco los ficheros. Lo que digo es que lo que haría yo en tu lugar, porque no tengo certeza total, ya que no lo he hecho nunca.

Vemos en export_descr_unit que dice:

| | |
|------------|-----------------------------------|
| type | Knights Templar |
| dictionary | Knights_Templar ; Knights Templar |
| category | cavalry |

```
class      heavy
voice_type Heavy
banner faction main_cavalry
banner unit templars
```

es decir, la unidad tiene un "banner" (bandera, estandarte) llamado templars. Esto es propio de la unidad, ya que no aparece en la mayoría de las unidades, que tienen sólo la bandera de la facción y la de la cruzada.

Haciendo una búsqueda de la palabra templars entre los ficheros de data desempaquetados encontramos que en descr_banner_new.xml hay esta entrada:

Lo lógico sería pensar que ese problema se solucionaría si añadimos una línea completa copiando una cualquiera de las ya existentes y cambiando el nombre de la facción por el necesario según el cambio realizado (Spain?).

Ya contarás como ha ido. :mrgreen:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por albert1985 - 28 Jun 2009 21:11

Buenas,tres cositas.

Quiero cambiarle el nombre a las unidades de una faccion.

¿Tendre que volver a editar los archivos export descr unit, battle models.modeldb, export descr buildings, renombrar las texturas y los .tga o hay una manera mas sencilla de hacerlo?

¿Se le puede asignar un gremio a una region en particular independientemente de la faccion a la que corresponda?

¿Seria muy complicado hacer un script con los siguientes parametros?

No se puede construir una gran catedral en la region tal hasta el año tal.

Mision: construir gran catedral a partir de ese año.

Si se construye hantes de x años recibes florines y si no lo haces el papado te declara la guerra, te excomulgan y cruzada al canto.

Desto...Ramiro,deleitanos con una de tus magistrales lecciones. :mrgreen:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 28 Jun 2009 21:54

albert1985 escribió:

Buenas,tres cositas.

Quiero cambiarle el nombre a las unidades de una faccion.

¿Tendre que volver a editar los archivos export descr unit, battle models.modeldb, export descr buildings, renombrar las texturas y los .tga o hay una manera mas sencilla de hacerlo?

¿Qué quiere decir cambiarle el nombre? ¿El externo que vemos al jugar? Entonces sólo tienes que cambiar su "traducción" en export_units.txt.strings.bin.

albert1985 escribió:

¿Se le puede asignar un gremio a una region en particular independientemente de la faccion a la que corresponda?

En principio sería muy sencillo. Hay que asignar un recurso escondido a esa región en descr_regions.txt (world/maps/base), borrando map.rwm para que el juego genere otro. Luego en export_descr_buildings hay que añadir a las condiciones para su construcción además de la facción correspondiente, el recurso escondido. Así sólo se podrá construir en esa región.

Lo que no estoy seguro es de si el juego lo ofrecerá al resto de facciones que no posean esa región y nos dé problemas (CTDs). En ese caso habría que incluir ese recurso escondido como condición para que el juego asigne el gremio, pero eso ahora mismo no sabría decir cómo.

albert1985 escribió:

¿Sería muy complicado hacer un script con los siguientes parametros?

No se puede construir una gran catedral en la region tal hasta el año tal.

Mision: construir gran catedral a partir de ese año.

Si se construye hantes de x años recibes florines y si no lo haces el papado te declara la guerra, te excomulgan y cruzada al canto.

Desto...Ramiro,deleitanos con una de tus magistrales lecciones. :mrgreen:

En principio sería bastante fácil.

1. La fecha se podría incluir como un evento histórico, como lo que ocurre con el descubrimiento de la pólvora, y luego poner ese evento como condición para construir la catedral. De nuevo limitar su construcción a una región se haría con un recurso escondido.

2. Ponerlo como misión sería también fácil, en un script. La cuestión sería si sólo es misión para el jugador humano o para la IA. También habría que detectar qué facción posee esa región y mandarle sólo a ella el mensaje de la misión. El que esté construida o no en una fecha concreta sería el desencadenante para las consecuencias positivas (florines) o negativas (guerra y excomunión). De la excomunión no estoy seguro, habría que buscar en los comandos de script a ver si es posible.

Todo esto es en posibilidad, luego habría que diseñar el script y probarlo para ajustarlo, ya que siempre hay problemas imprevistos.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por albert1985 - 29 Jun 2009 19:46

Si modifico el export_units.txt cambiara para todas las facciones.Quiero cambiarselo solo a las unidades de una faccion.

El tema de los scripts lo dejare para mas adelante.Pasito a pasito que soy un novato.

Otra cosa.

He modificado el numero de turnos y el precio para la construccion de edificios y mejoras de los enclaves.

¿Esto afectara solo a la faccion que controle el jugador o a todas?

gracias

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por FJMS1988 - 30 Jun 2009 16:47

Saludos de nuevo, efectivamente, el problema con las banderas se soluciono añadiendo una nueva línea para la facción de "Leon" en el archivo descr_banner_new.xml, concretamente en el apartado de la bandera para los "Caballeros Templarios". Con esto arreglado parece que tengo, de momento, todo lo que necesito para crear nuevas unidades, tan solo me falta una cosa, y tiene relación con una pregunta anterior. Quise saber hace un tiempo como crear tarjetas de unidad y como hacer que el fondo de estas fuese transparente, pues bien, ahora que ya lo se gracias a la ayuda de este foro necesito de nuevo ayuda para crear las tarjetas de información de la unidad, aquellas en las que aparece una foto de la unidad en el campo de batalla. Me gustaría saber como tomar la foto de las unidades en el juego, con que programa, como hacer después la tarjeta con las medidas exactas y con el marco que aparece alrededor y si podríais darme algunos consejos para un mejor resultado. De nuevo, muchísimas gracias por adelantado.

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamírol - 01 Jul 2009 01:40

albert1985 escribió:

Si modifico el export_units.txt cambiara para todas las facciones. Quiero cambiarselo solo a las unidades de una faccion.

En principio habría que "clonar" la unidad en export_descr_unit para la facción requerida, renombrarla tantas veces como aparezca en los diferentes ficheros (p. ej. export_descr_buildings) y luego darle el nombre en export_units.txt.strings.bin. Evidentemente también las fichas e imágenes informativas deben ser renombradas.

Ahora bien, antes de eso se puede intentar otra cosa (no digo que funcione, es un experimento). Igual que un edificio se puede llamar diferente para cada facción o cultura

```
{abbey_eastern_european}Abbey
{abbey_eastern_european_desc}bla bla bla.
{abbey_eastern_european_desc_short}bla
```

quizá se podría intentar lo mismo con las unidades. Sería hacer algo así:

```
{Armored_Sergeants}Armoured Sergeants
{Armored_Sergeants_descr}Armoured Sergeants are bla bla bla.
{Armored_Sergeants_descr_short}bla
Armored_Sergeants_spain}Sargentos con armadura
{Armored_Sergeants_spain_descr}Los sargentos con armadura eran bla bla bla.
{Armored_Sergeants_spain_descr_short}bla diferente
```

Si no sale el esfuerzo será mínimo y si sale, te ahorras un montón de trabajo. :mrgreen:

albert1985 escribió:

Otra cosa.

He modificado el numero de turnos y el precio para la construccion de edificios y mejoras de los enclaves.

¿Esto afectara solo a la faccion que controle el jugador o a todas?

Evidentemente a todos.

FJMS1988 escribió:

Saludos de nuevo, efectivamente, el problema con las banderas se soluciono añadiendo una nueva línea para la facción de “Leon” en el archivo descr_banner_new.xml, concretamente en el apartado de la bandera para los “Caballeros Templarios”. Con esto arreglado parece que tengo, de momento, todo lo que necesito para crear nuevas unidades, tan solo me falta una cosa, y tiene relación con una pregunta anterior. Quise saber hace un tiempo como crear tarjetas de unidad y como hacer que el fondo de estas fuese transparente, pues bien, ahora que ya lo se gracias a la ayuda de este foro necesito de nuevo ayuda para crear las tarjetas de información de la unidad, aquellas en las que aparece una foto de la unidad en el campo de batalla. Me gustaría saber como tomar la foto de las unidades en el juego, con que programa, como hacer después la tarjeta con las medidas exactas y con el marco que aparece alrededor y si podríais darme algunos consejos para un mejor resultado. De nuevo, muchísimas gracias por adelantado.

También puedes hacer como en el RTW y hacerlas con un renderizado de Milkshape.

Pero si quieres seguir el estilo M2TW, entonces coge una ficha ya existente, toma sus medidas y aprovecha el reborde.

Para tomar una imagen, busca un encuadre en batalla, le das a ImprPant (PrintScreen) y pega la imagen (Ctrl+V) en la ficha abierta en photoshop. Recortar, escalas al tamaño correcto, y ya está. :roll:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por albert1985 - 04 Jul 2009 15:36

En principio habría que "clonar" la unidad en export_descr_unit para la facción requerida, renombrarla tantas veces como aparezca en los diferentes ficheros (p. ej. export_descr_buildings) y luego darle el nombre en export_units.txt.strings.bin. Evidentemente también las fichas e imágenes informativas deben ser renombradas.

he tenido que hacerlo así. :evil:

gracias

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por albert1985 - 05 Jul 2009 16:05

buenas

Ahora estoy intentando cambiar los modelos de los personajes que aparecen en el mapa de campaña pero no así manera.

por ej los espías. He editado el spy_hre.tga.dds y el desc_model_strat.txt.

Al empezar partida, después de cargar el mapa de campaña me salta al escritorio. En el system log pone esto:

12:18:39.593 [system.io] [warning] open: data/models_strat/textures/Spy_saxon.tga.dds is missing

12:18:39.593 [system.io] [warning] open: data/models_strat/textures/Spy_saxon.tga is missing

12:18:39.593 [data.invalid] [error] Insufficient video memory to load requested texture set.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Callacois - 06 Jul 2009 19:20

Buenas, Celtíbero Ramiro, otra vez aquí buscando tu sabio consejo.

Estoy modeando el descr_strat del RTW para hacer mi propia campaña, y me encuentro con la (sub)facción de los rebeldes. Las preguntas son:

1- Sobre las subfaction rebeldes, si decides que sea una subfaction "macedon", ¿el nombre del character o general de esa subfaction debe ser utilizando los nombres del apartado "slave" del descr_names o las de "macedon" como tal?. Me inclino a pensar que es la segunda opción. :escritor:

2- Las tropas de la subfaction supongo que sólo se podrán colocar las pertenecientes a esa subfaction, es decir, si es "macedon", las tropas de la subfaction sólo podrán ser las macedonias; se excluye el resto. Pero...¿se pueden utilizar además tropas de los rebeldes/slave?. Yo creo que sí.

Disculpa, resulta más fácil verlo que explicarlo. :winxp:

Gracias por adelantado

=====