

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 issos - 21 Ago 2009 22:38

Para empezar Ramiro, no tengo ninguna versión de Python instalada, y la verdad, he seguido el enlace que tienes puesto en las herramientas de modding, pero como mi inglés es un poco (bastante) patético, no tengo ni z.. idea de por donde meterle mano, así que te rogaría que me indicaras los pasos a seguir para descargármelo :doh:

Cuando le doy a los archivos para cambiar la textura, me dice que no encuentra un programa para abrir el archivo texture_converter.py, que me imagino que será el que nos ocupa (python).

Ruego su ayuda, monsieur 🇫🇷

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por issos - 25 Ago 2009 10:56

Mis saludos, nobles celtis. Mis respetos, maese Ramiro. Mis tropas andan aburridas, ociosas 🏹
esperando poder portar a la batalla los colores de albet, reconquistar tierras cristianas de aquellos que se llaman hijos de Dios, de los infieles... pero no lo harán, no cortarán ni una sola cabeza sarracena, hasta que los pendones que porten lleven las seis estrellas y las cinco flores de lis... por lo que os pido ayuda para que pueda aparecer pronto en el horizonte con ellas, para así subir los ánimos de la tropa, impedir que los infieles conquisten mis tierras y así poder llevar la cristiandad a su máximo esplendor en estos lares. :touche: Si vos me tendéis la mano, el señor os guarde y nuestras victorias irán a vos dedicadas :escritor:

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por issos - 25 Ago 2009 12:27

Creo que he conseguido descargarme el Python. Lo pruebo y si tengo alguna duda os la comento.
Merci beaocup

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por issos - 25 Ago 2009 12:43

Una pregunta, Ramiro. Qué tendría que hacer para cambiar el nombre de una facción en el MTW, por ejemplo Hungría, en la campaña imperial, y colocarle Torre Albet, por ejemplo? Si consigo cambiar los estandartes como antaño lo hice, me gustaría hacerlo con una facción, y esa siempre ha estado un poquitin apartadita cuando juego, así que me gustaría jugar con ella... (mucho lata te estoy dando, verdad?)

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por issos - 25 Ago 2009 19:19

Ramiro, he instalado el Python, version 3.1, pero continúa sin cambiarme la extensión. Me da un error:

```
C:/Documents and SettingslucasEscritorioNueva Carpeta>texture_converter.py -d -all -sub
```

```
File "C:/Documents and SettingslucasEscritorioNueva carpeta(texture_converter.py", line 35
```

```
print 'File '+path+' could not be converted'
```

```
SyntaxError: invalid syntax
```

```
C:/Documents and SettingslucasEscritorioNueva Carpeta>PAUSE
```

```
Presione una tecla para continuar . .
```

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por issos - 03 Sep 2009 12:05

Ramirooooo :wowowo: mis tropas se desmoralizan y se están dedicando a la hogazanería y a jugar con las señoras de dudosa calaña

Echame un cable o los moros entraran en mis tierras y nos pasarán a todos a cuchilloooooo :bab:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por FJMS1988 - 13 Sep 2009 05:22

Saludos a todos, me gustaría saber si puede alguien ayudarme con un pequeño problema que me ha surgido intentando modificar la expansión de las Américas en el M2TW Kingdoms. Resulta que tras desempaquetar el contenido de la carpeta de las Américas me he echado a hacer modificaciones en el archivo export_descr_unit para cambiar un par de unidades y por mi mismo me he dado cuenta que estos cambios no surten efecto en el juego a menos que se elimine el archivo localized.pak de la carpeta packs. El problema es que a raíz de eliminar este archivo me han desaparecido las letras del menú de batalla. No estoy yo muy seguro de que esto que estoy haciendo sea el método correcto para modificar archivos, así que me gustaría que me ofreciese alguien un poco de ayuda, de momento como ya digo con el problema de la desaparición de las letras en el menú de batalla, después ya veremos si me topo con algún otro lío, muchas gracias por adelantado.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 19 Sep 2009 15:41

Siento el retraso pero cuestiones familiares y laborales me han alejado del mundillo. Intentaré ir respondiendo a las consultas retrasadas.

@issos

Texture a dds:

Si el conversor que tienes es el mismo que tengo yo (versión 0.1) el python que tienes que instalar es el 2.5. Aquí lo puedes descargar (el bugfix 2.5.4): <http://www.python.org/download/releases/2.5/>

Una vez instalado, lo que yo hice fue crearme una carpeta SOLO PARA LOS CAMBIOS texture a dds y viceversa. En esa carpeta está el texture_converter.py y dos ficheros .bat, convert_all_dds y convert_all_textures. Al clicar en un .bat, se producirá la conversión de todos los ficheros con esa extensión en esa carpeta y en todas las subcarpetas. Lo que hago es copiar allí los ficheros que quiero convertir, y solo ellos, de manera que obtengo los otros y luego los paso a su sitio, dejando la carpeta limpiita cada vez.

Simplemente con eso debería funcionar. De todos modos, empieza copiando un texture original del juego, conviértelo en dds, modificalo en algo simple (cambiale la gama de colores o algo así) y luego conviértelo otra vez en texture. Si eso te funciona ponte a trabajar con tus ficheros.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 19 Sep 2009 15:47

issos escribió:

Una pregunta, Ramiro. Qué tendría que hacer para cambiar el nombre de una facción en el MTW, por ejemplo Hungría, en la campaña imperial, y colocarle Torre Albet, por ejemplo? Si consigo cambiar los estandartes como antaño lo hice, me gustaría hacerlo con una facción, y esa siempre ha estado un poquitin apartadita cuando juego, así que me gustaría jugar con ella... (mucha lata te estoy dando, verdad?)

Para ello hay que tocar el fichero expanded.txt que está en la carpeta data/text. Está en forma de .strings.bin, y para poderlo modificar hay que convertirlo, usando strings_bin_converter, que funciona también con python 2.5. Yo usaba la versión 0.7.2, pero no sé si habrá otra más reciente.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 19 Sep 2009 16:28

FJMS1988 escribió:

Saludos a todos, me gustaría saber si puede alguien ayudarme con un pequeño problema que me ha surgido intentando modificar la expansión de las Américas en el M2TW Kingdoms. Resulta que tras desempaquetar el contenido de la carpeta de las Américas me he echado a hacer modificaciones en el archivo export_descr_unit para cambiar un par de unidades y por mi mismo me he dado cuenta que estos cambios no surten efecto en el juego a menos que se elimine el archivo localized.pak de la carpeta packs. El problema es que a raíz de eliminar este archivo me han desaparecido las letras del menú de batalla. No estoy yo muy seguro de que esto que estoy haciendo sea el método correcto para modificar archivos, así que me gustaría que me ofreciese alguien un poco de ayuda, de momento como ya digo con el problema de la desaparición de las letras en el menú de batalla, después ya veremos si me topo con algún otro lío, muchas gracias por adelantado.

Seguro que tiene que haber un procedimiento diferente.

Desempaquetarlo debería servir sólo para obtener los ficheros y modificarlos, pero luego habría que incluir sólo los modificados manteniendo los packs, y en la configuración meter la opción file_first. Ahora mismo no sé cómo hacerlo directamente sobre la campaña de las américas, pero si con esta indicación no te vale, ya lo buscaré.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Hereje - 19 Sep 2009 16:58

Bua Ramiro, se te echaba en falta por aquí y tus explicaciones de modding :rda:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiro! - 19 Sep 2009 21:01

Hereje escribió:

Bua Ramiro, se te echaba en falta por aquí y tus explicaciones de modding :rda:

Pues últimamente no estoy haciendo nada, por cansancio y por falta de tiempo, así que.... vivo de la rentas. :rda: :mrgreen:

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por JZG4rcia - 02 Oct 2009 01:10

Buenas Ramiro!

Me han mandado aquí, así que te tendré que dar la lata! jajajaja, bueno, la cuestión es que me gustaría saber como modificar un mapa de forma física (terrenos, tamaño, etc...) y no sólo crear regiones (ya me he leído el tuto, muy bueno). Disculpa si ya habías respondido a ello, si es así, me dices xk zona mas o menos y lo busco yo personalmente ;)

Un saludo, y gracias de antemano!

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiro! - 02 Oct 2009 10:40

JZG4rcia escribió:

Buenas Ramiro!

Me han mandado aqui, asi que te tendré que dar la lata! jajajaja, bueno, la cuestion es que me gustaria saber como modificar un mapa de forma física (terrenos, tamaño, etc...) y no sólo crear regiones (ya me he leído el tuto, muy bueno). Disculpa si ya habias respondido a ello, si es asi, me dices xk zona mas o menos y lo busco yo personalmente ;)

Un saludo, y gracias de antemano!

Aparte de en el tutorial (que no terminé de completar) en el blog del friki-modder puse alguna información al respecto. Echa un vistazo a los últimos posts de la primera página y a los primeros de la segunda.

=====

Re: Consultorio sobre modding

Publicado por FJMS1988 - 27 Oct 2009 14:51

Saludos a todos. Lo que me gustaría saber es básicamente que pasos debo seguir para modificar la expansión de las Américas del M2TW desde cero, ya que, en principio, solo tengo intención de modificar los valores de ataque y defensa de algunas unidades. Esto es todo. Muchas gracias por adelantado.

=====