

Contenido

DsCore.....	2
Instalación.....	2
Explicación de archivos XML principales.....	2
Weapons.xml.....	2
Vehicles.xml.....	3
Peds.xml.....	3
Troops.xml.....	3
Squads.xml.....	3
AimOrders.xml.....	3
LandingZones.xml.....	3
Explicación de archivos XML Personal Army.....	4
SquadsPresets.xml.....	4
SquadsConfig.xml.....	4
Shortcuts.xml.....	4
SettingsPersonalArmy.xml.....	4
Explicación de archivos XML WarZone.....	5
ArmyPresets.xml.....	5
Army.xml.....	5
AirSupportConfig.xml.....	5
SettingsWarZone.xml.....	5
Cámaras.....	6
Cámara de combate.....	6
<i>Uso de la cámara de combate.....</i>	6
Dar ordenes cámara de combate.....	7
Cámara drone.....	8
<i>Uso de la cámara de drone.....</i>	8
Dar ordenes cámara drone.....	9
Cámara orbital.....	11
<i>Uso de la cámara orbital.....</i>	11
Como agregar armas (Weapons.xml).....	13
Como agregar vehículos (Vehicles.xml).....	16
Como agregar peds (normales y add-on) de forma manual.....	19
Como agregar peds add-on de forma automática.....	30
Como crear/editar un escuadrón (Squads.xml).....	32
Como crear/editar un ejercito (Army.xml).....	35

DsCore

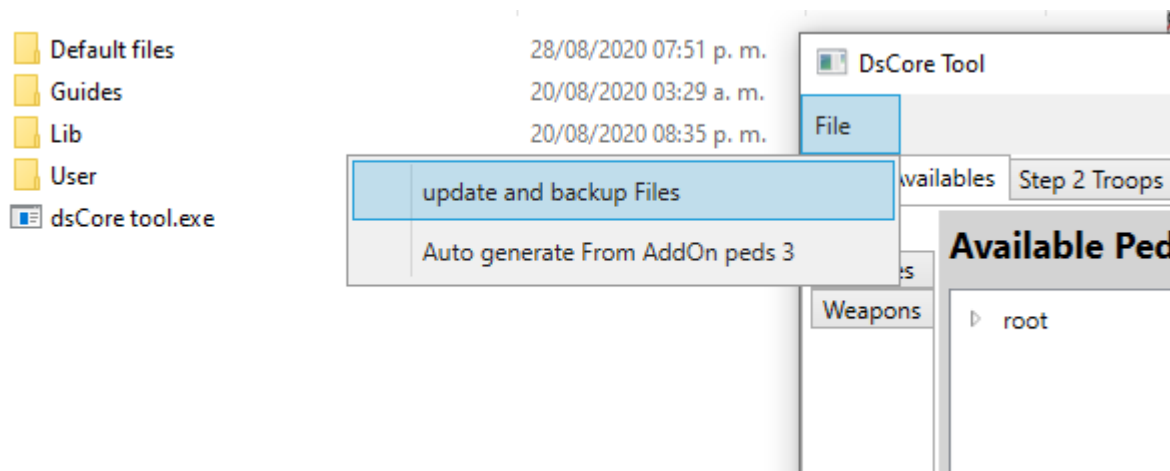
DsCore es una biblioteca de funciones que contiene utilidades necesarias para hacer funcionar los mods, agrupar de esta forma las funciones facilita un desarrollo posterior y permite que varios mods compartan las mismas funcionalidades sin necesidad de hacerse por separado, de esta manera es posible hacer que la interacción entre diferentes mods se lleve a cabo de mejor manera.

Instalación

1.-Extrae la carpeta dsCore en tu carpeta "scripts" en la ruta donde has instalado el juego. Ejemplo C / Archivos de programa / Grand Theft Auto V / scripts /

reemplace todos los archivos y carpetas si es necesario.

2.-Abra dsCore tool.exe presione File > update and backup files para actualizar sus archivos de configuración; esto es necesario para una nueva instalación y una actualización, esta acción hará una copia de seguridad de su configuración actual si es posible.



Explicación de archivos XML principales

Weapons.xml

Este archivo contiene todas las armas que podrán usadas dentro del mod, puedes agregar o quitar armas de esta lista, para ello puedes usar el archivo "weaponNames.txt" para buscar el nombre del arma que deseas. Si el nombre del arma no esta en esta lista, no aparecerá en los menús del mod.

Vehicles.xml

<Vehicles>: Esta sección contiene todos los vehículos que podrán ser usados dentro del mod agrupados en diferentes categorías para poder ubicarlos mejor, puedes agregar aquí mas cualquier vehículo instalado en tu juego para poder usarlo en el mod. Si el nombre del vehiculo no esta en esta lista, no aparecerá en los menús del mod.

<BackDoorVehicles>: Hay algunos vehículos (especialmente aéreos) que tienen puertas de carga en la parte trasera, a estos vehículos se les aplica una función especial para que las tropas accedan por las puertas traseras, para ello el nombre del vehículo debe estar en esta lista.

<TransportVehicles>: sin uso por ahora.

Peds.xml

Este archivo contiene el nombre de todos los peds que podrán ser usados por el mod, puedes agregar aquí el nombre de cualquier ped instalado en tu juego para poder usarlo con este mod. Si el nombre del personaje no esta en esta lista, no aparecerá en los menús del mod.

Troops.xml

Este archivo contiene la configuración de los guardaespaldas/soldados como salud, armas, resistencia y demás parámetros, cada guardaespaldas/soldado debe estar asociado a un ped del archivo Peds.xml

Squads.xml

Este archivo contiene a los guardaespaldas/soldados del archivo Troops.xml agrupados en “Squads” para poder ser controlados en grupo dentro del mod, todos los guardaespaldas/soldados en este archivo están ligados al archivo Troops.xml. Este archivo no se puede crear o modificar desde el menú del mod solo desde la herramienta dsCore_tool.exe

AimOrders.xml

Este archivo contiene las ordenes que aparecen al apuntar, en este archivo puedes cambiar el nombre de la orden (name=”XXXXXXX”) así como habilitarla o deshabilitara (enabled=”true/false”).

LandingZones.xml

Este archivo contiene la información de las pistas de aterrizaje para los aviones.

Puedes agregar mas lugares de aterrizaje con la orden al apuntar “Save land point” y seleccionando los puntos de inicio y final de la pista de aterrizaje.

Explicación de archivos XML **Personal Army**

SquadsPresets.xml

Contiene información preestablecida para un escuadrón, como en numero de unidades, el vehículo y las características del vehículo que sera desplegado, los presets pueden ser creados desde el menú del mod en la opción de configuración.

SquadsConfig.xml

Contiene información de configuración individual para cada uno de los 8 escuadrones que pueden ser desplegados, esta configuración puede ser cambiada en el menú del mod seleccionando el escuadrón correspondiente.

Shortcuts.xml

Contiene información para los accesos rápidos a ordenes del menú.

SettingsPersonalArmy.xml

Contiene la información de configuración general para el mod, los valores pueden ser cambiados desde el menú configuración del mod.

Explicación de archivos XML WarZone

ArmyPresets.xml

Contiene información preestablecida para un escuadrón, como en numero de unidades, el vehículo y las características del vehículo que sera desplegado, los presets pueden ser creados desde el menú del mod en la opción de configuración. Este archivo es similar en función y creación al archivo SquadsPresets.xml

Army.xml

Contiene información para poder desplegar a un ejercito, dentro del archivo se agrupan diferentes armypresets en sus respectivas categorías, Este archivo no se puede crear o modificar desde el menú del mod solo desde la herramienta dsCore_tool.exe

AirSupportConfig.xml

Contiene la configuración para las opciones de airsupport como los aviones que serán usados y las recompensas recibidas al obtener una caja de suministros.

SettingsWarZone.xml

Contiene la información de configuración general para el mod, los valores pueden ser cambiados desde el menú configuración del mod.

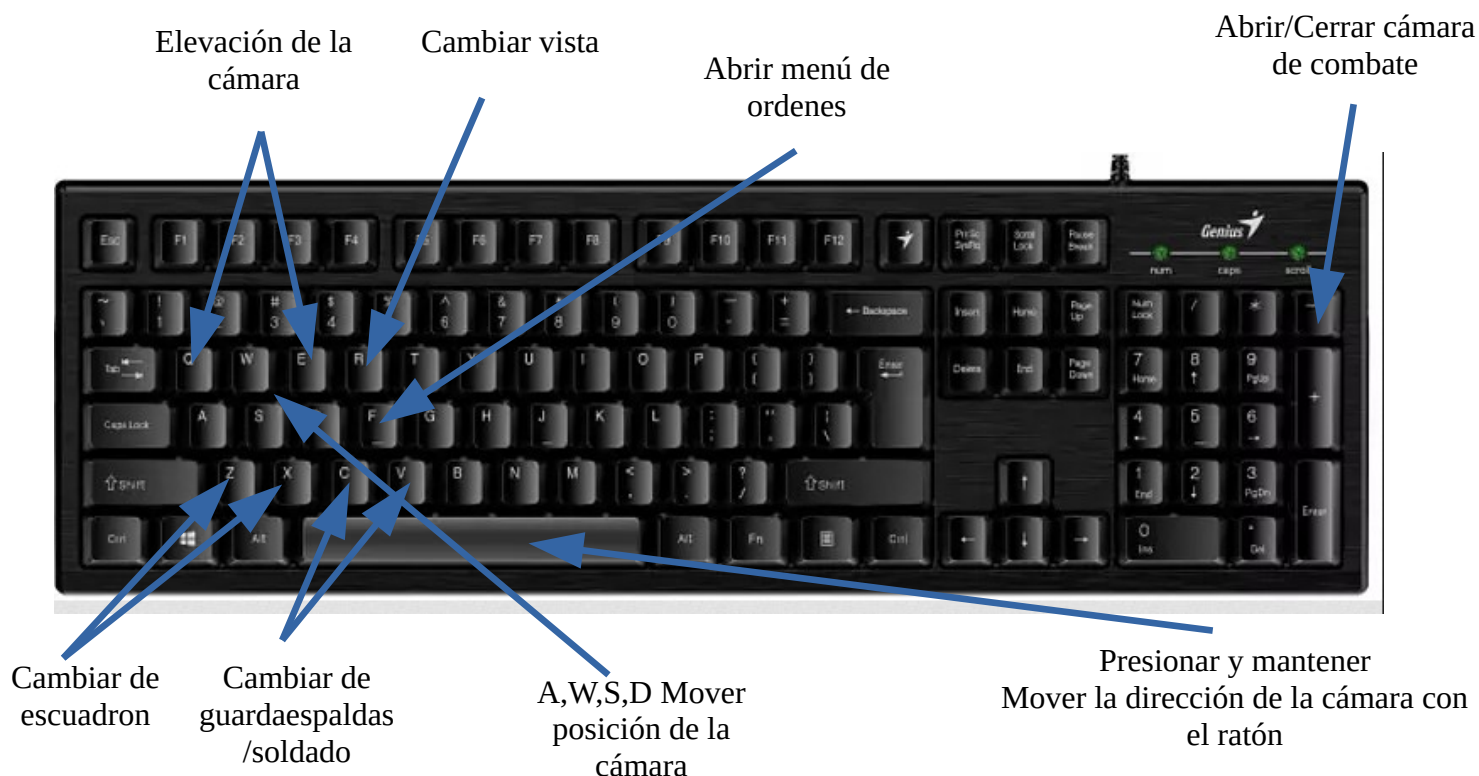
Cámaras

Cámara de combate

La cámara de combate sirve para ver a tus guardaespaldas/soldados en cualquier lugar donde se encuentren, tu puedes darle una orden al guardaespaldas/soldado que este enfocando la cámara.



Uso de la cámara de combate



Dar ordenes cámara de combate

Puedes dar ordenes al guardaespaldas/soldado presionando la tecla F y seleccionando la orden del menú.

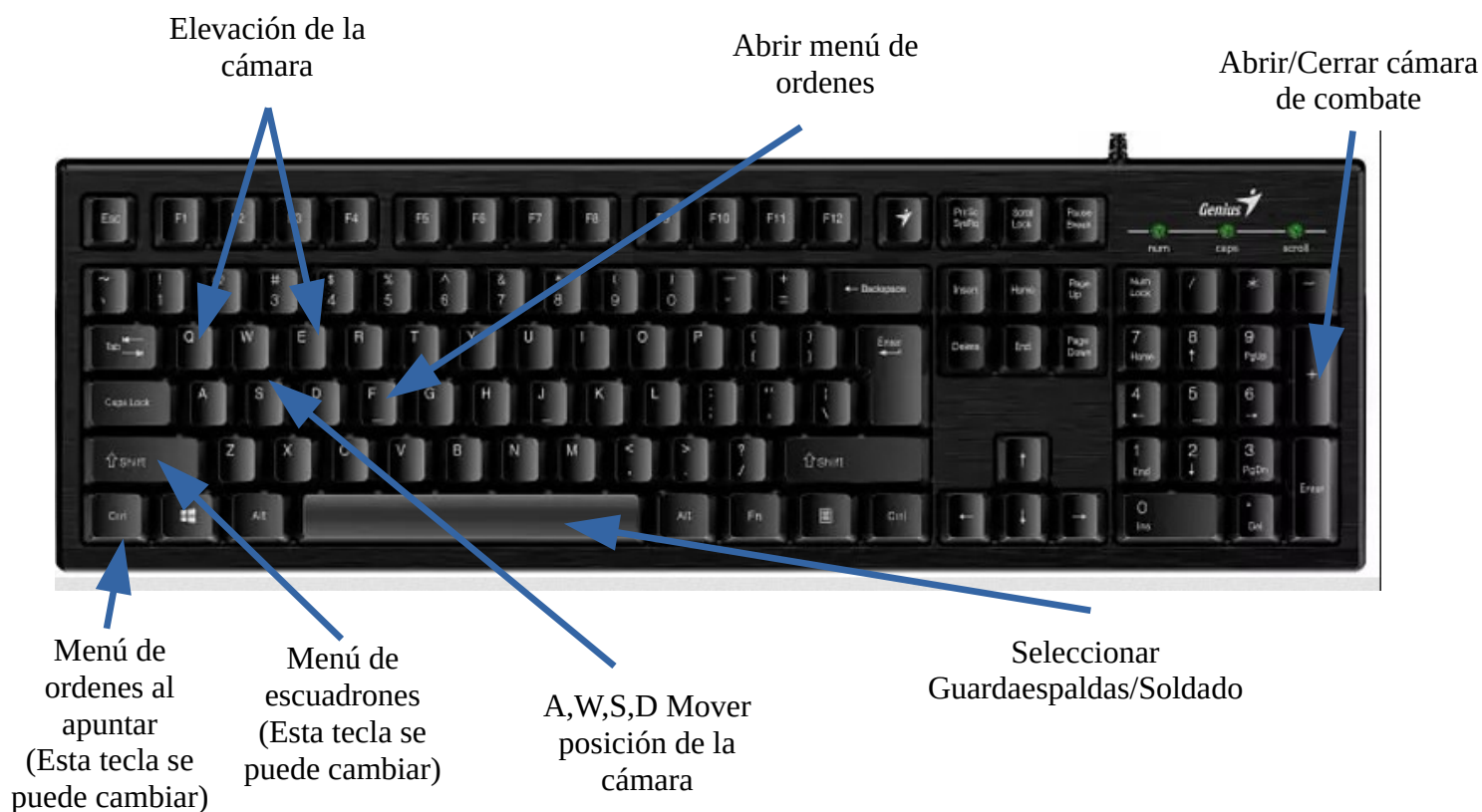


Cámara drone

La cámara drone sirve para explorar una zona, encontrar a los enemigos y dar ordenes a tus soldados.



Uso de la cámara de drone



Dar ordenes cámara drone

Para dar ordenes primero selecciona uno o mas guardaespaldas/soldado apuntándole con la cámara y presionando la tecla Barra espaciadora.



Una vez seleccionado un guardaespaldas/soldado presiona la tecla F para darle una orden del menú.



Puedes seleccionar “Drone camera selection” del menú de escuadrones para dar una orden al apuntar.



Cámara orbital

La cámara orbital solo se usa para llamar soporte aéreo.



Uso de la cámara orbital

Elevación de la cámara

Cancelar el ataque y cerrar la cámara



A, W, S, D
Move camera position

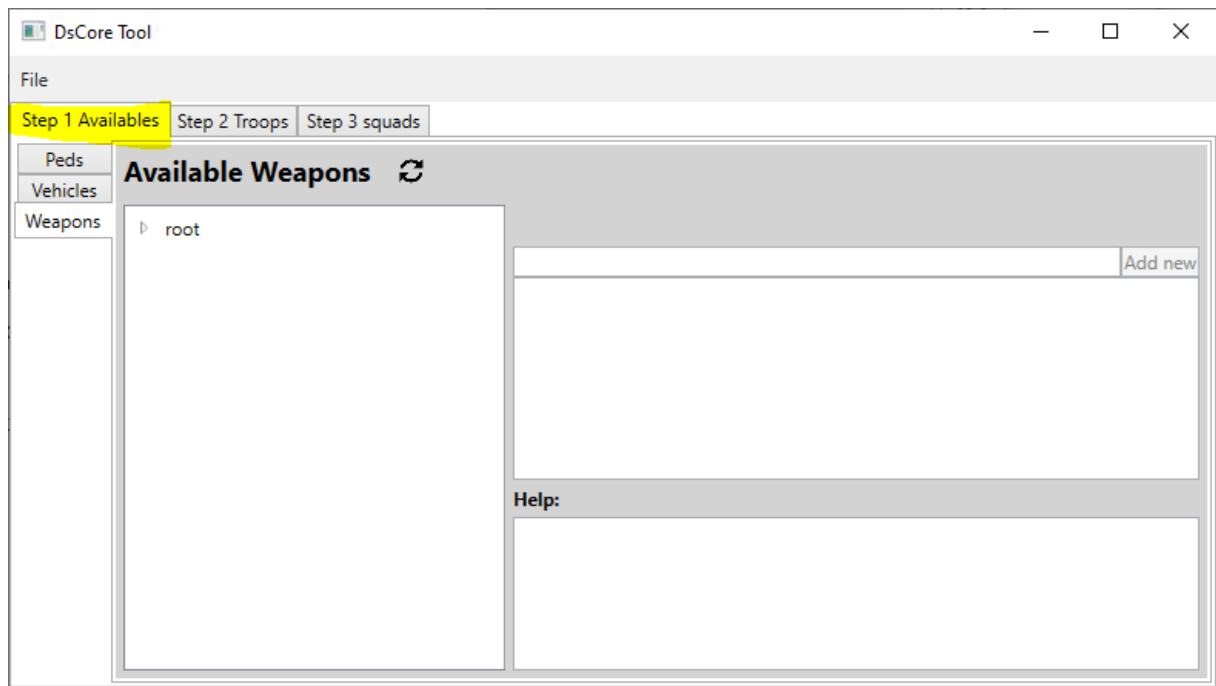
Confirmar el ataque

Presiona varias veces la tecla Z para cambiar el nivel en el mini-mapa

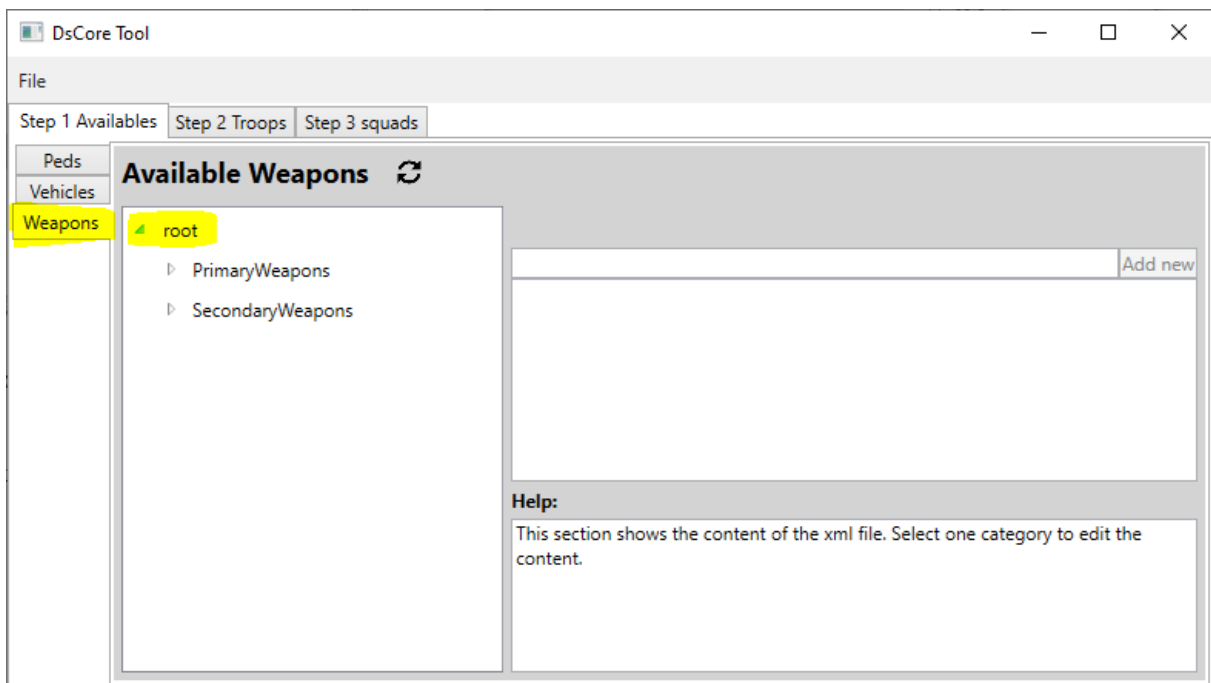


Como agregar armas (Weapons.xml)

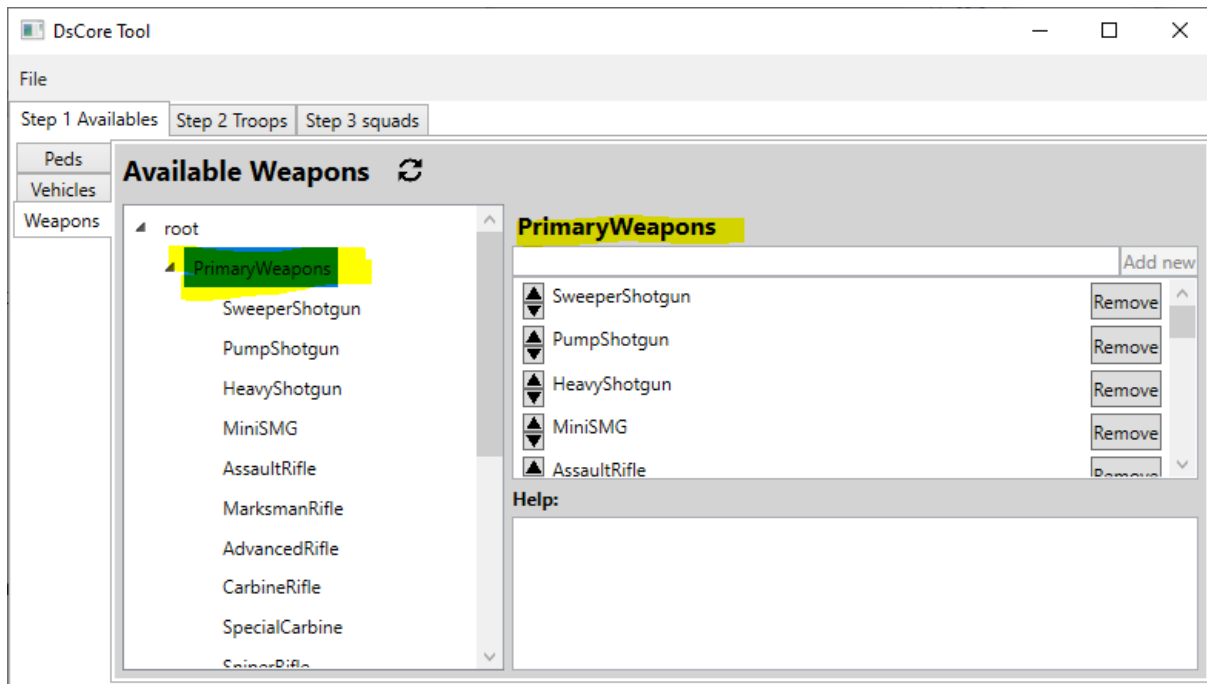
-Para agregar mas armas abre la herramienta dsCore tool y selecciona el paso 1 “Availables”



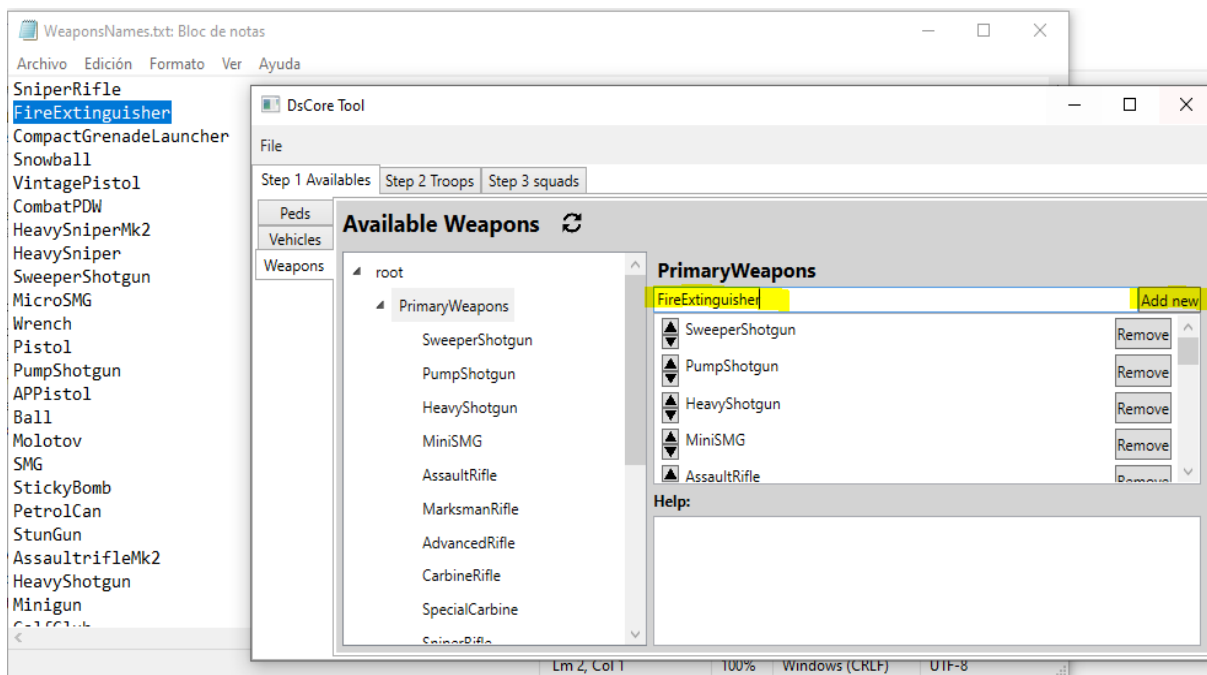
-Dirígete a la pestaña Armas (Weapons) y expande el árbol de la izquierda



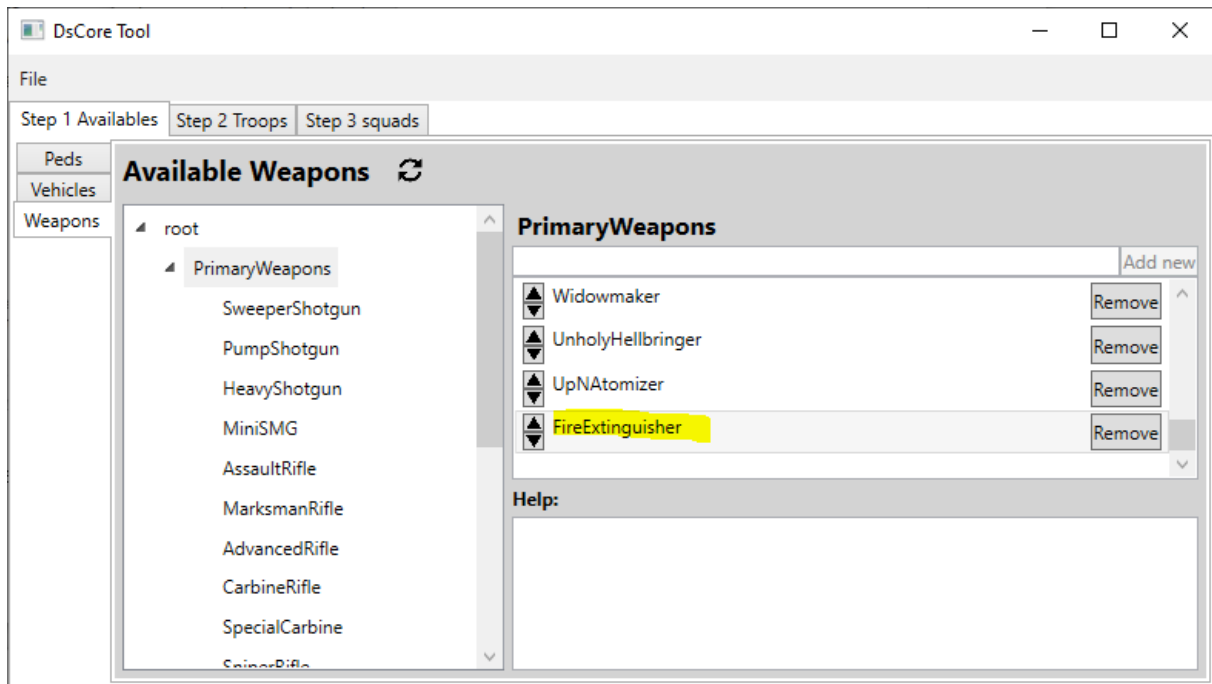
-Selecciona la categoría deseada



-Escribe el nombre del arma que deseas agregar en el cuadro de texto y presiona el botón “Add new”
(Puedes usar el archivo weaponsNames.txt como referencia)

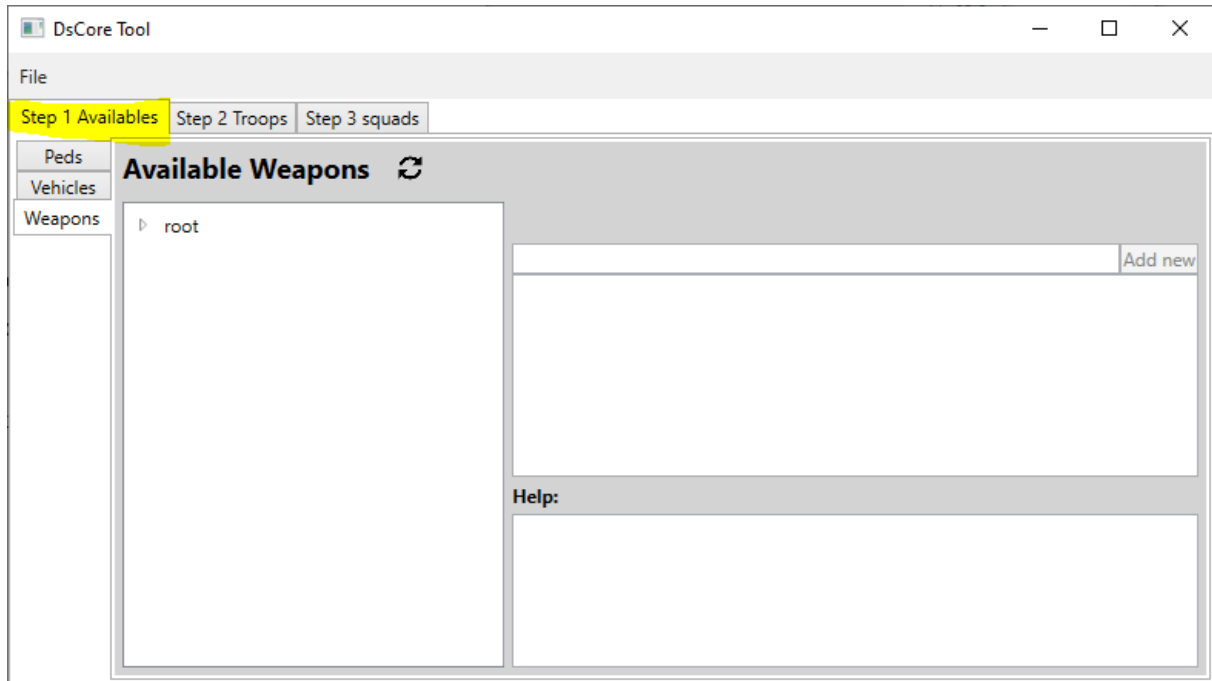


-Veras que el arma se agregara a la lista

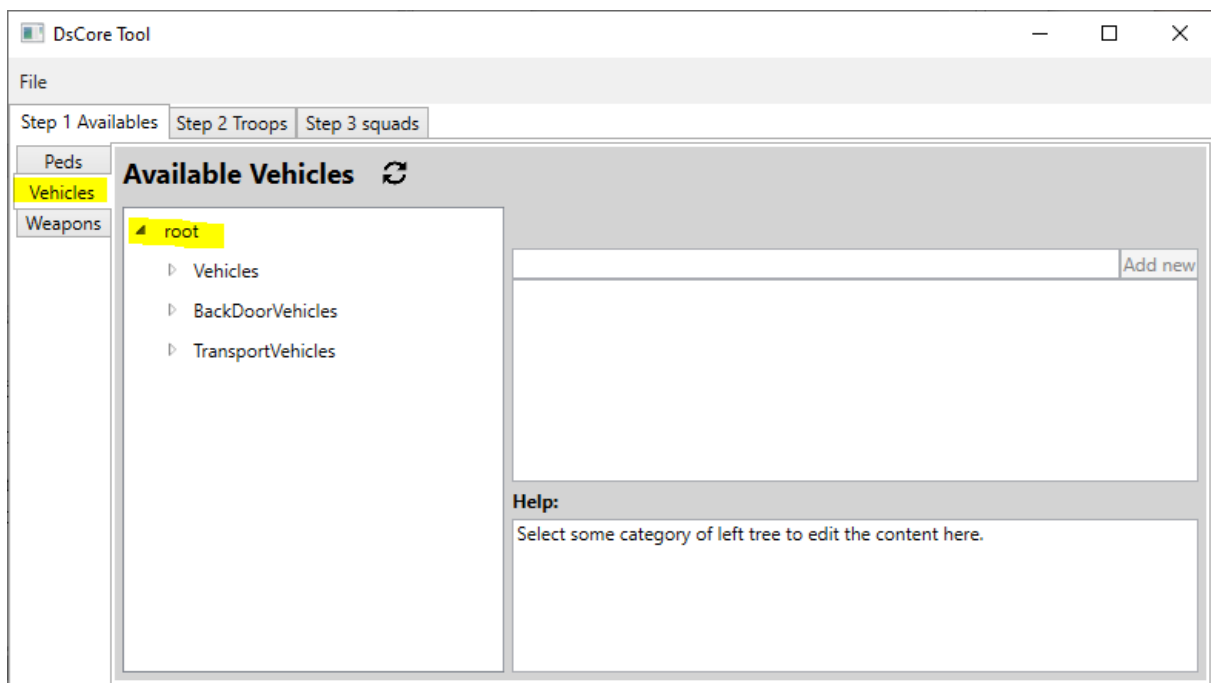


Como agregar vehículos (Vehicles.xml)

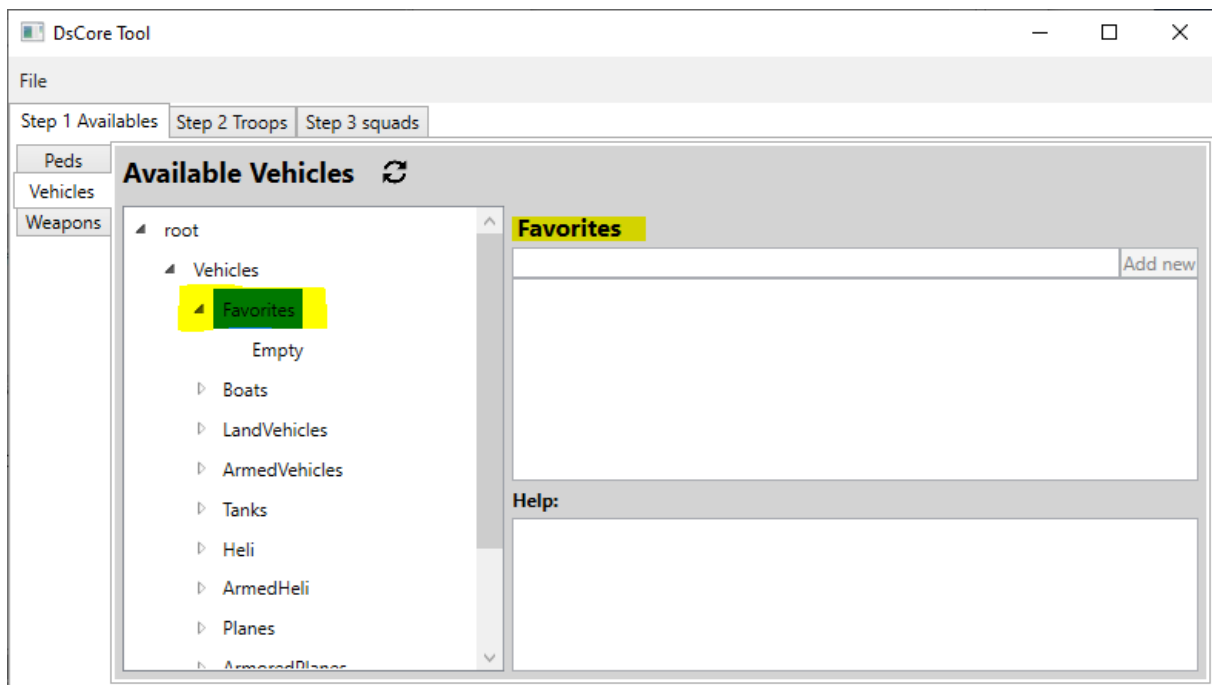
-Para agregar vehículos abre la herramienta dsCore tool y selecciona el paso 1 “Availables”



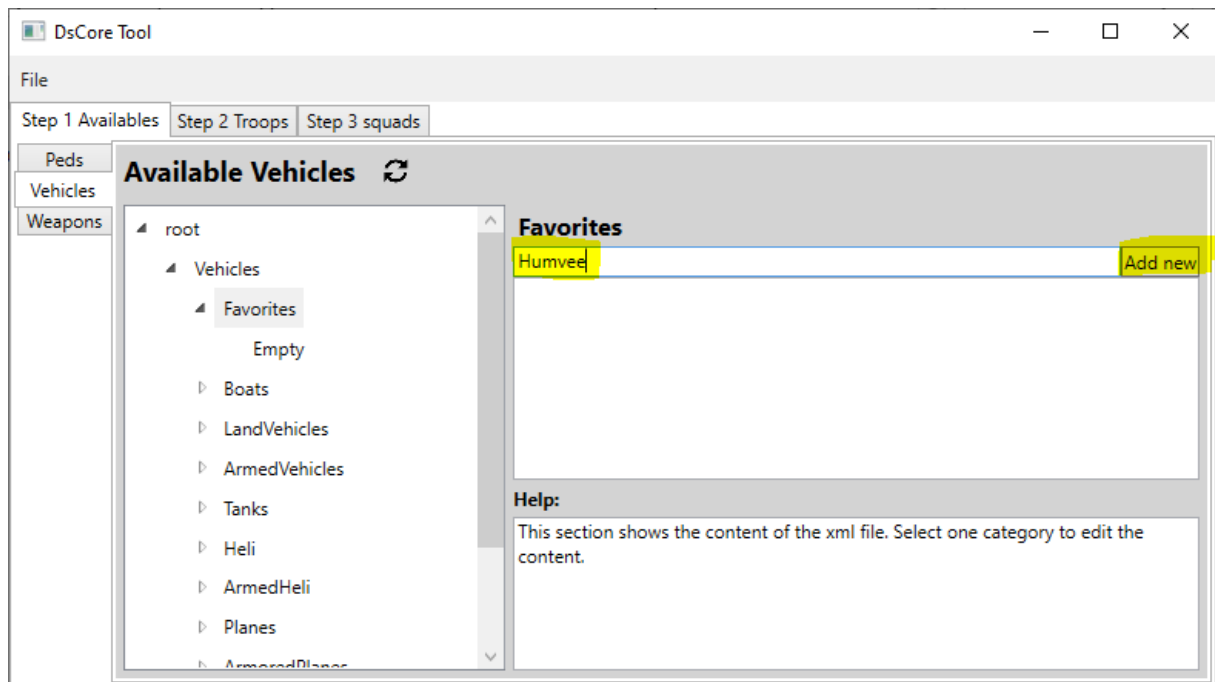
-Dirígete a la pestaña vehículos (Vehicles) y expande el árbol de la izquierda



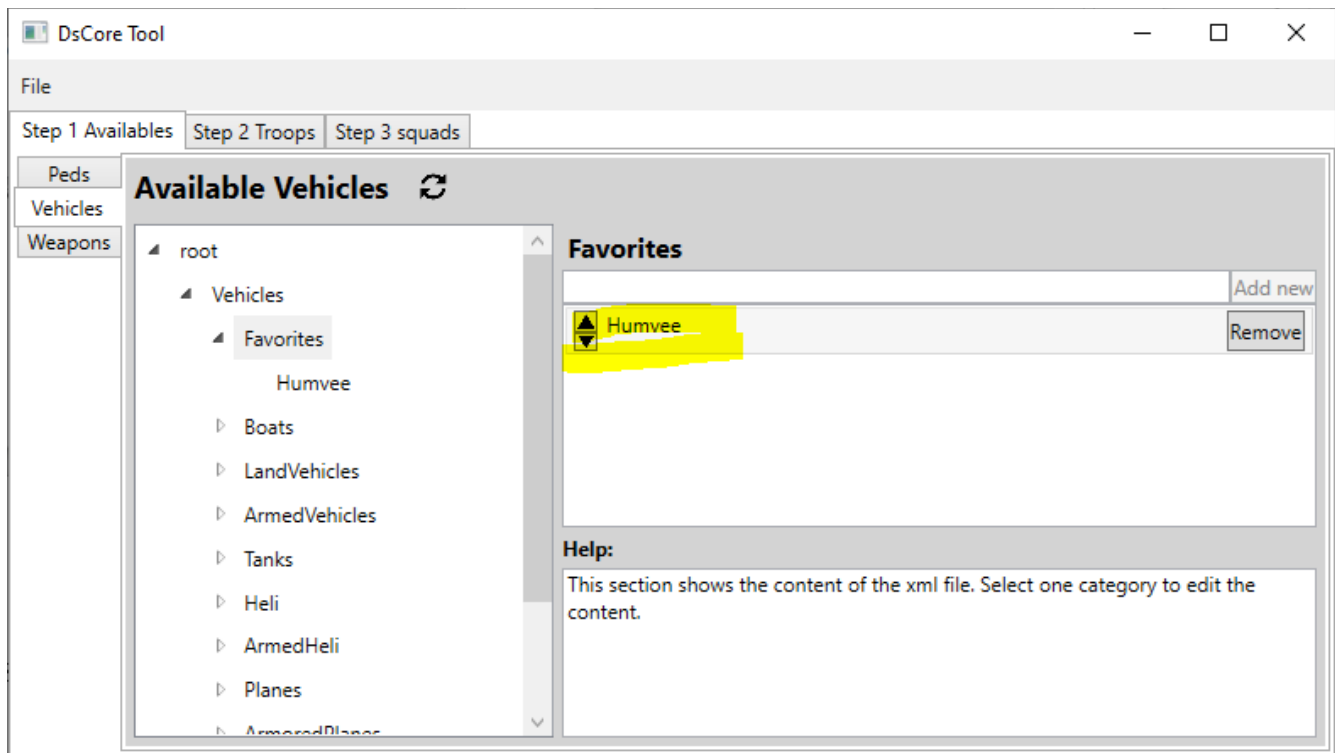
-Selecciona la categoría deseada por ejemplo Vehicles>Favorites



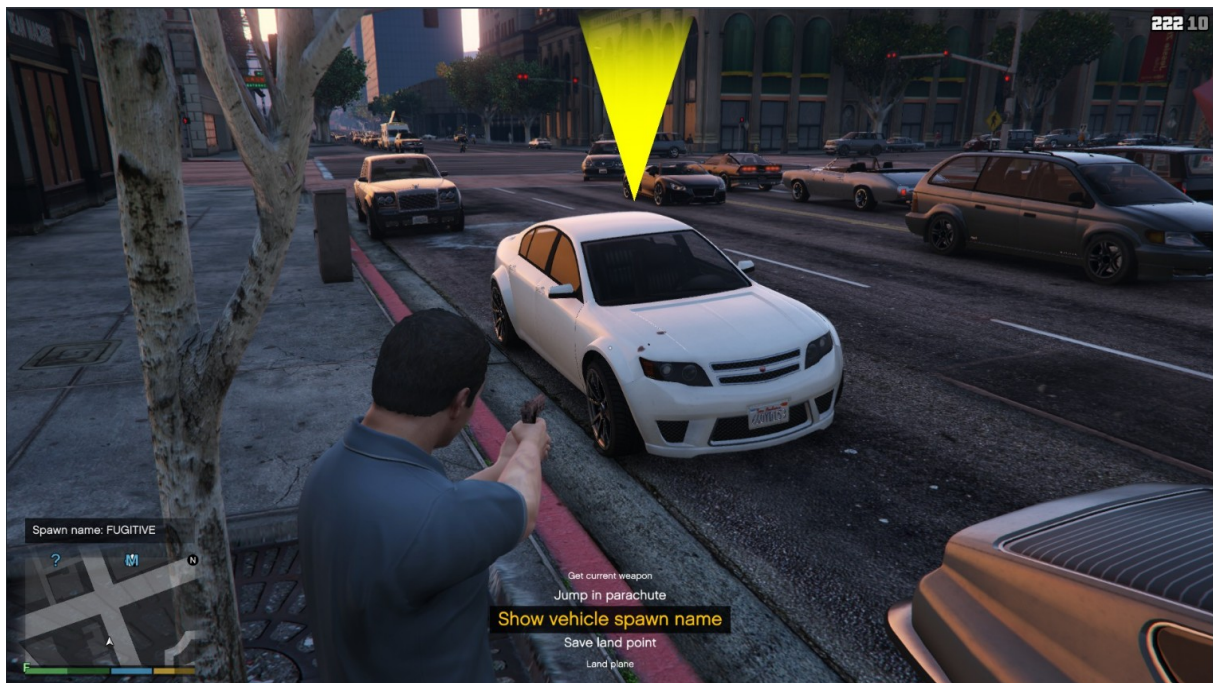
-Escribe el nombre del vehículo que deseas agregar en el cuadro de texto y presiona el botón “Add new” (Puedes usar el archivo vehiclesNames.txt como referencia)



-Veras que el vehículo se agregara a la lista



Nota: Si usas el mod “PersonalArmy” puedes usar la orden “Show vehicle spawn name” para obtener el nombre del vehículo.

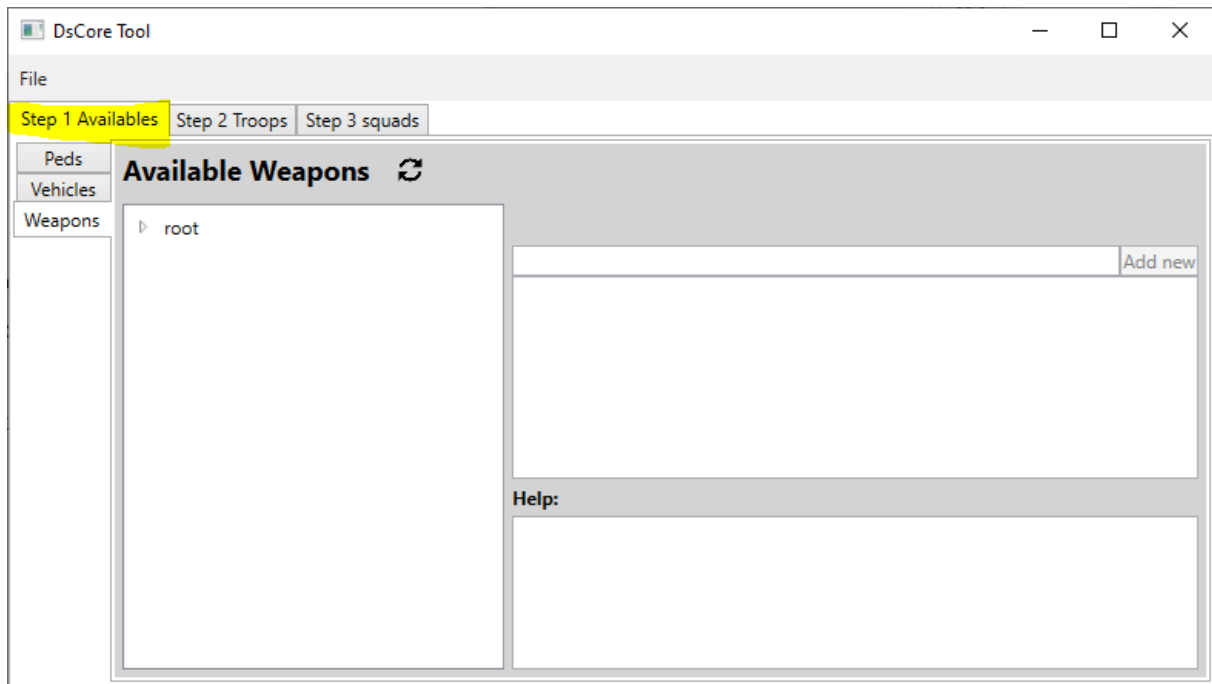


Como agregar peds (normales y add-on) de forma manual

Para agregar peds es necesario agregar a los archivos Peds.xml, Troops.xml y Squads.xml de lo contrario no podrán ser usados por el mod.

Peds.xml

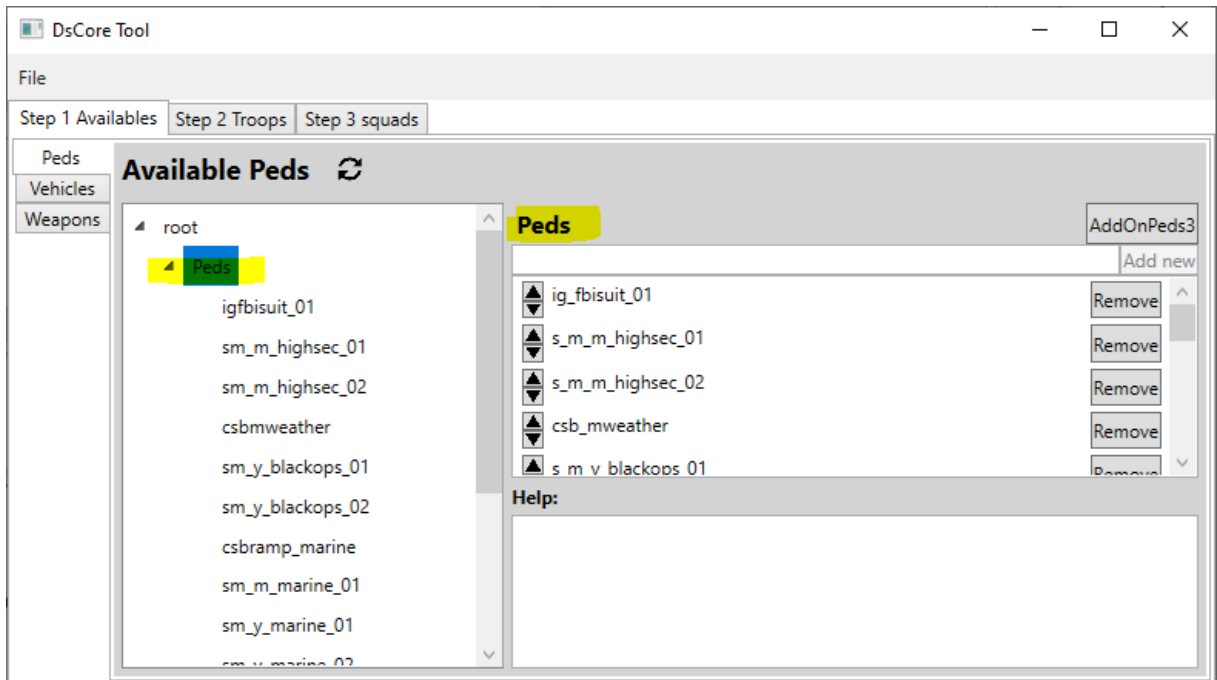
-Para agregar peds abre la herramienta dsCore tool y selecciona el paso 1 “Availables”



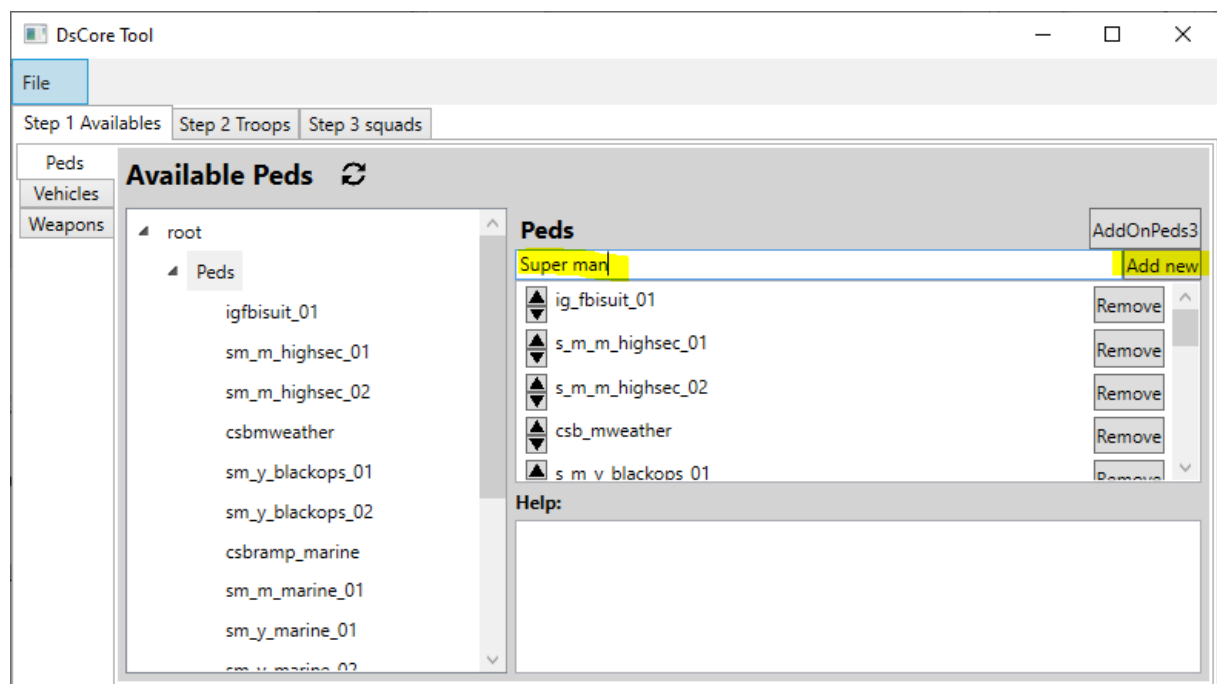
-Dirígete a la pestaña peds (Peds) y expande el árbol de la izquierda



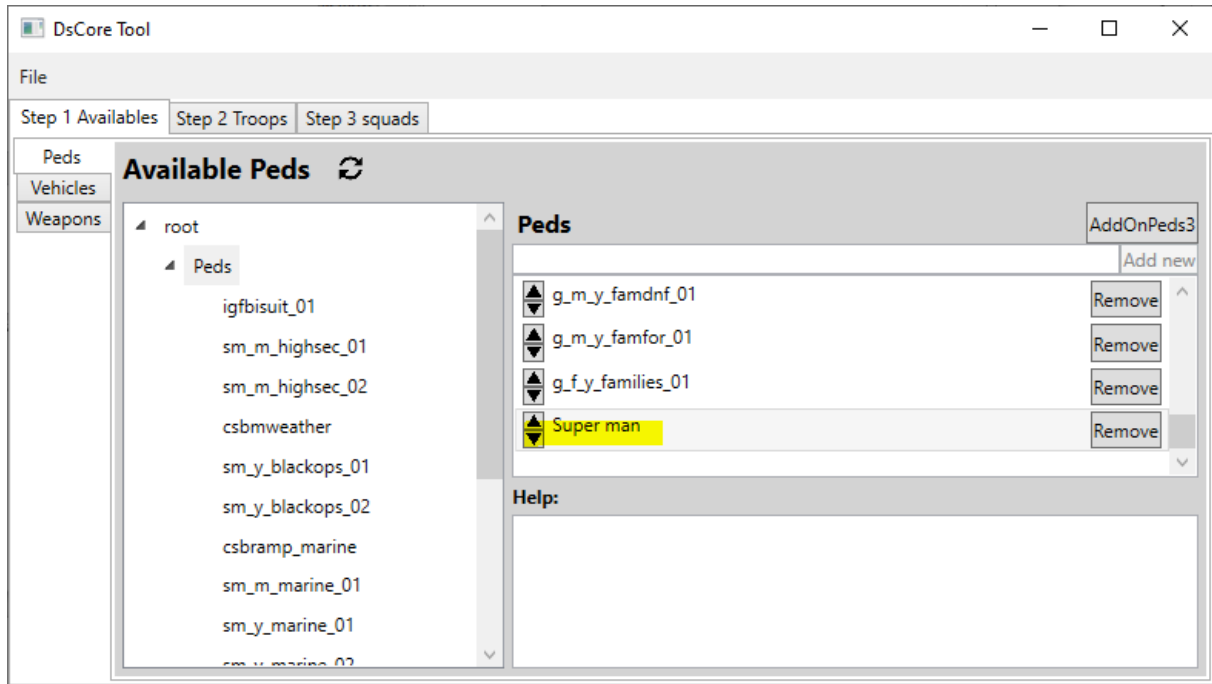
-Selecciona la categoría “Peds”



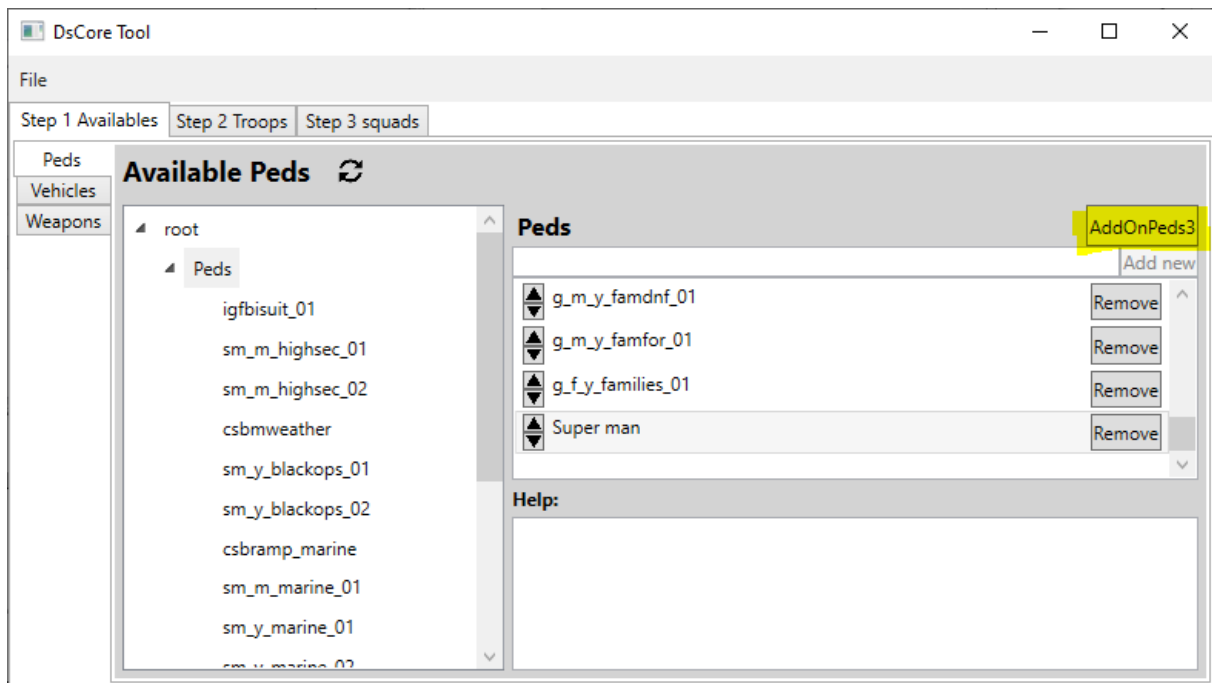
-Escribe el nombre del ped que deseas agregar en el cuadro de texto y presiona el botón “Add new”



-Veras que el ped se agregara a la lista

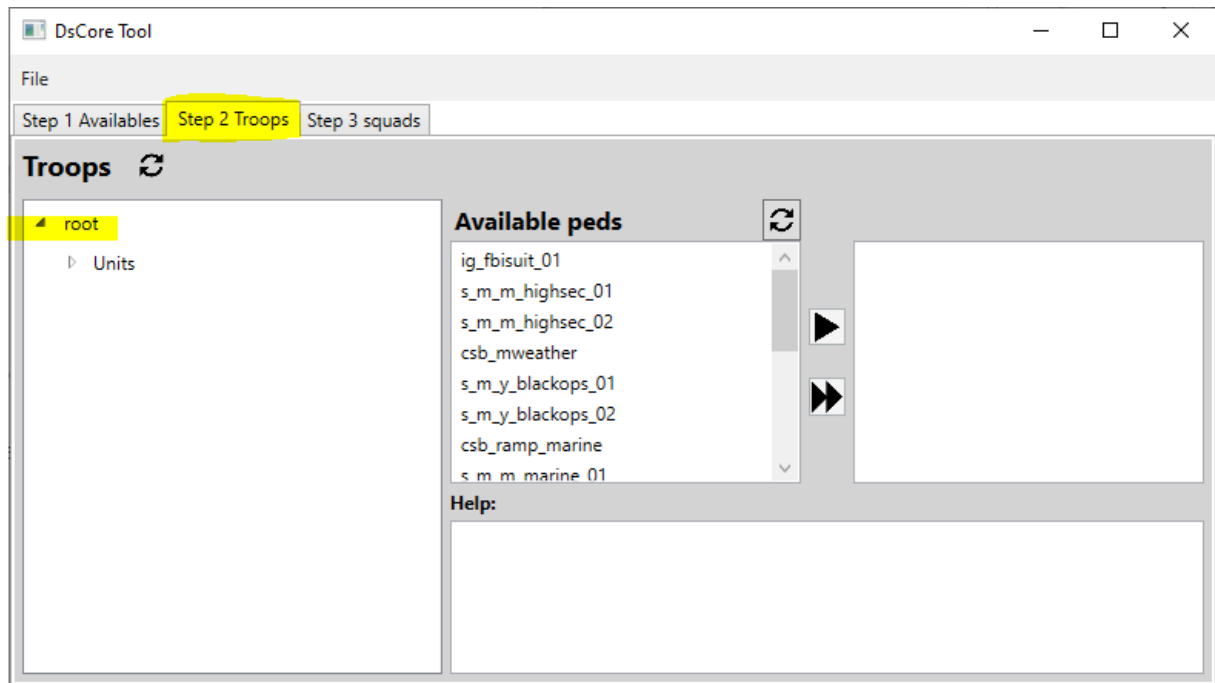


Nota: puedes usar el botón “AddOnPeds3” que agregara a la lista tus add-on peds instalados automáticamente.

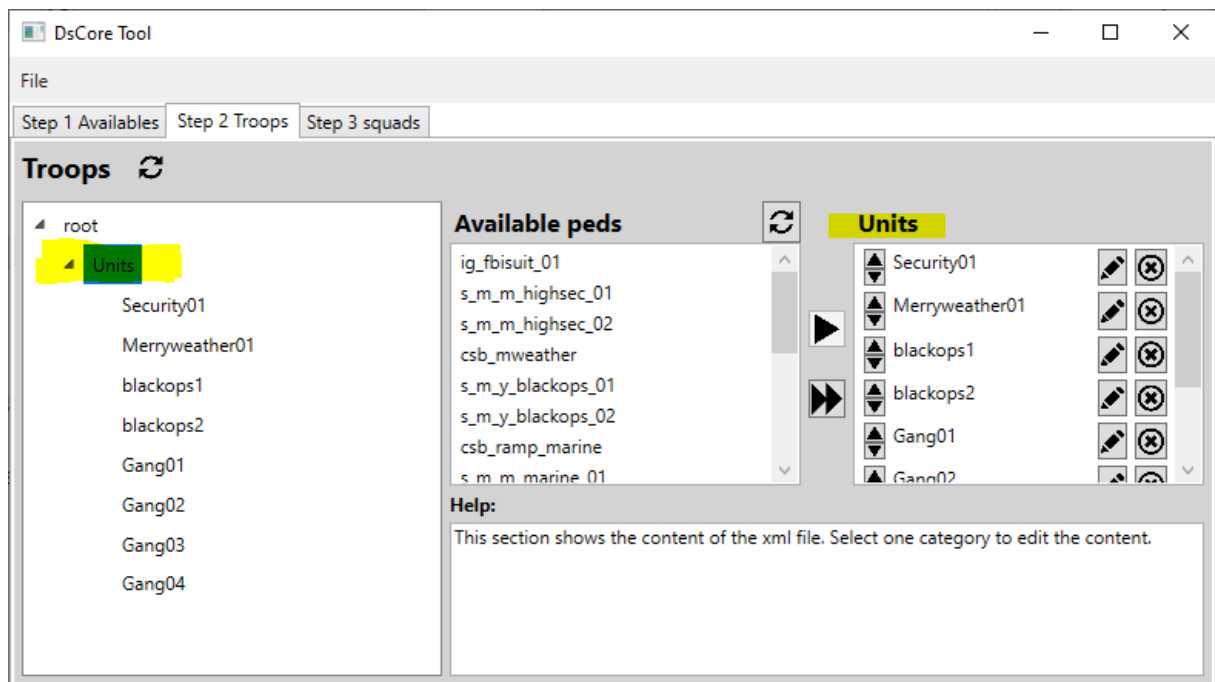


Troops.xml

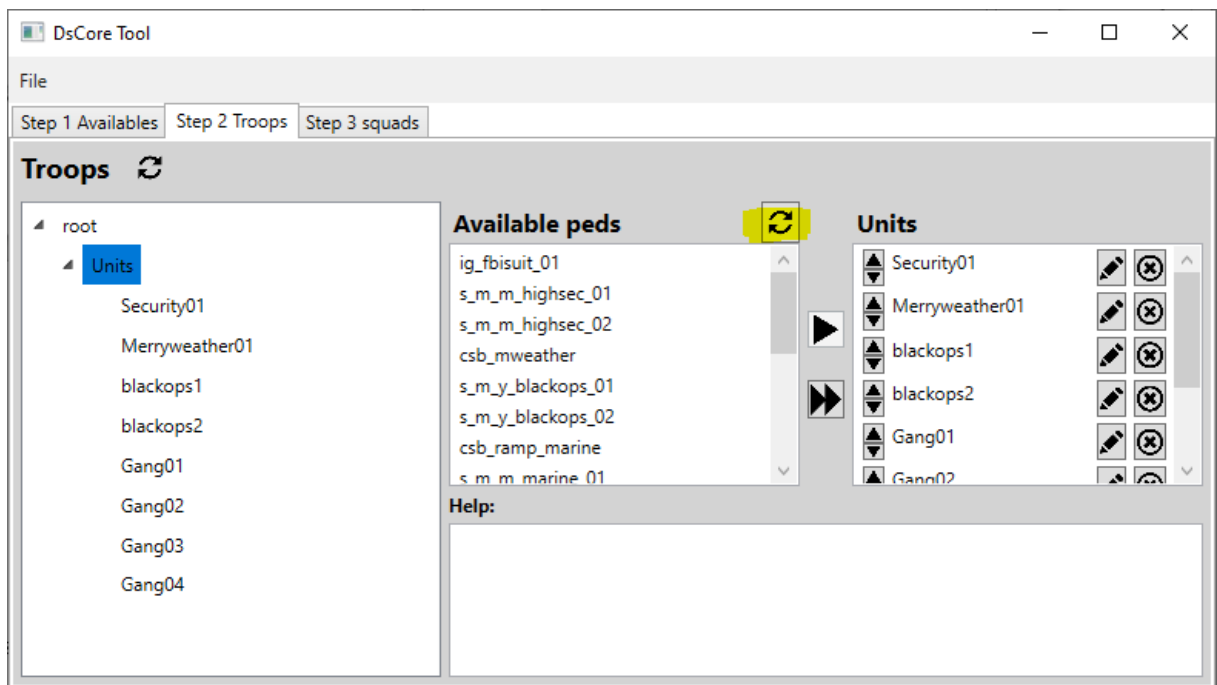
-Una vez agregados los peds al archivo Peds.xml selecciona la pestaña paso 2 “Troops” y expande el árbol de la izquierda.



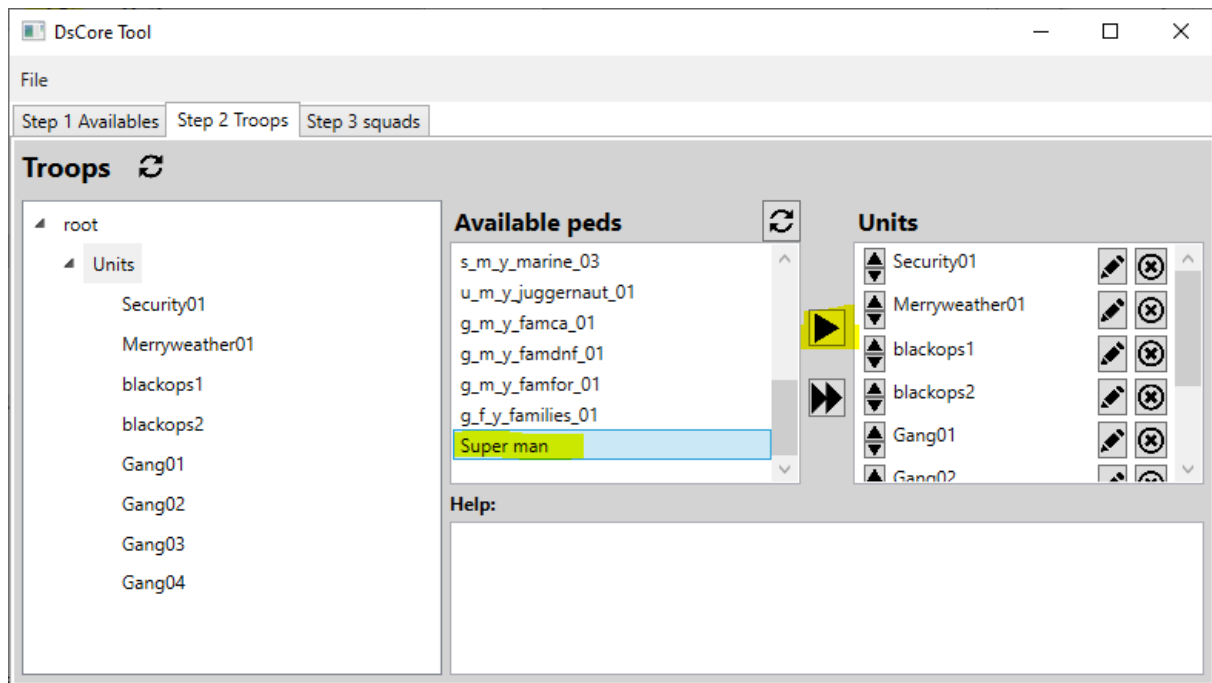
-Selecciona la categoría “Units” para agregar una nueva unidad (Guardaespaldas/Soldado)



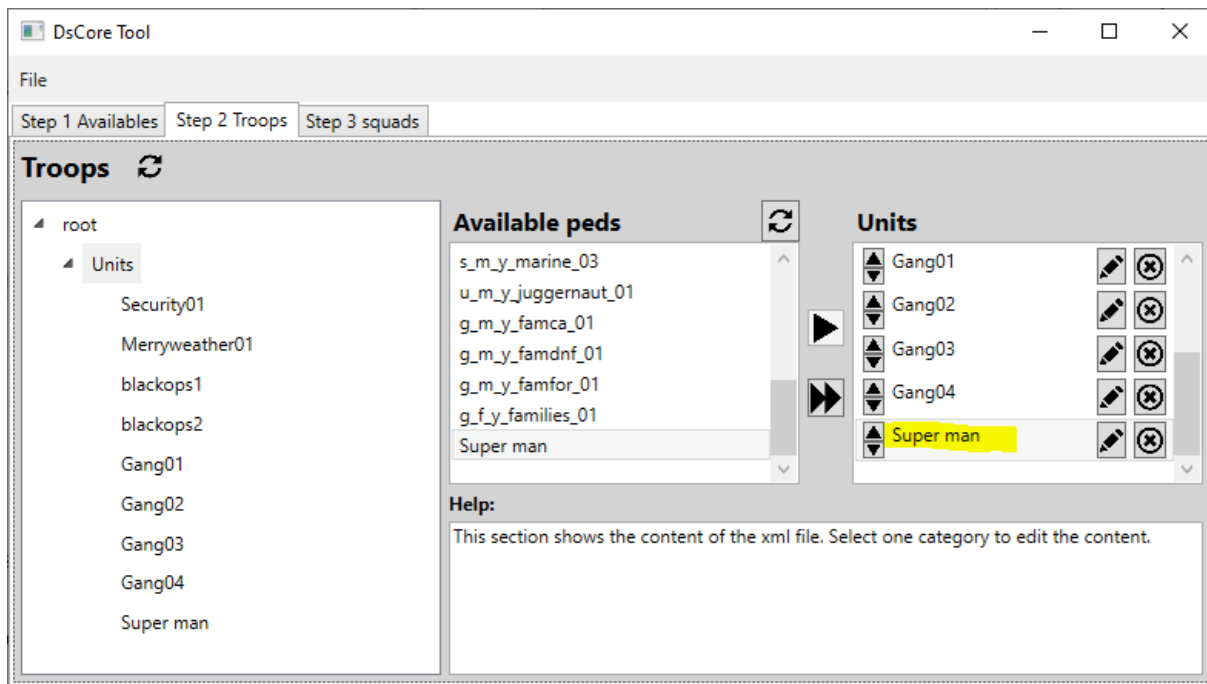
-Actualiza la lista de peds disponibles.



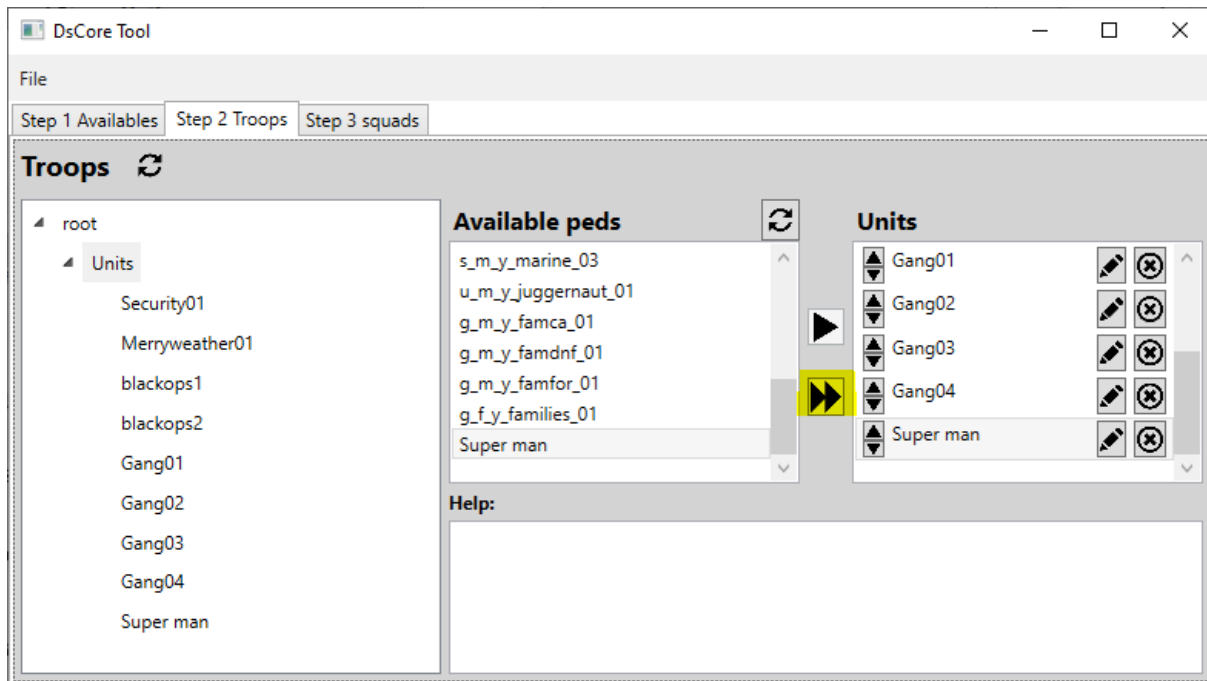
-Selecciona de la lista de peds disponibles a aquel que deseas agregar y presiona el botón con una flecha.



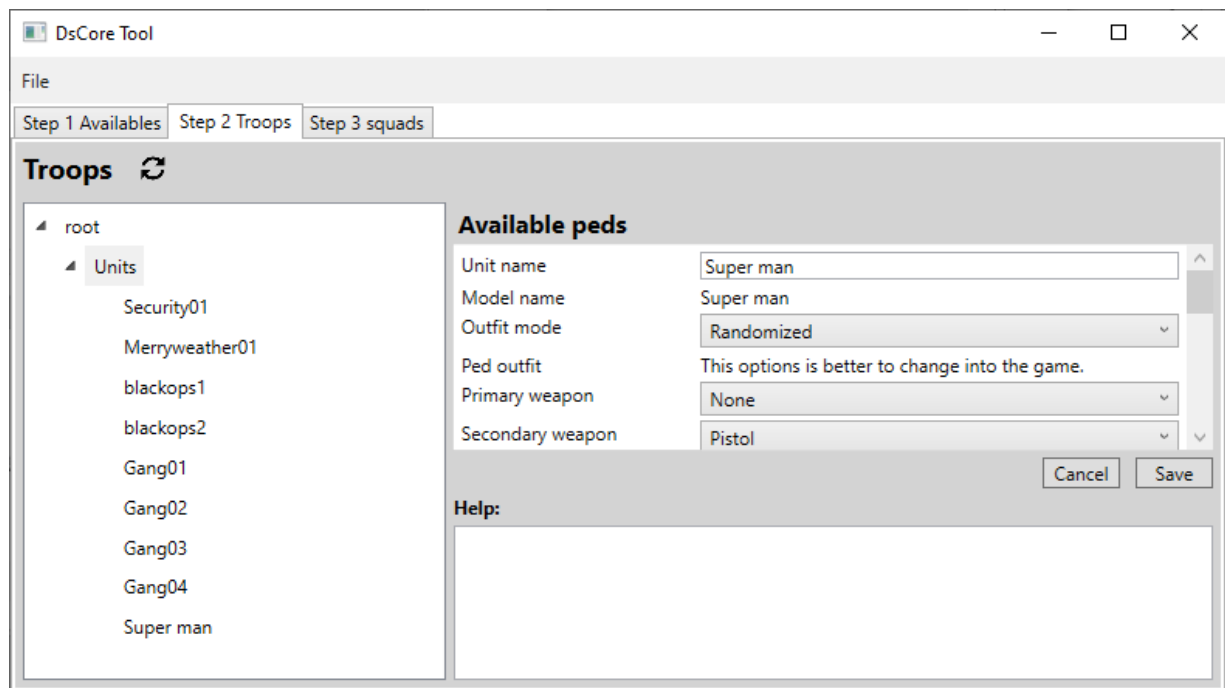
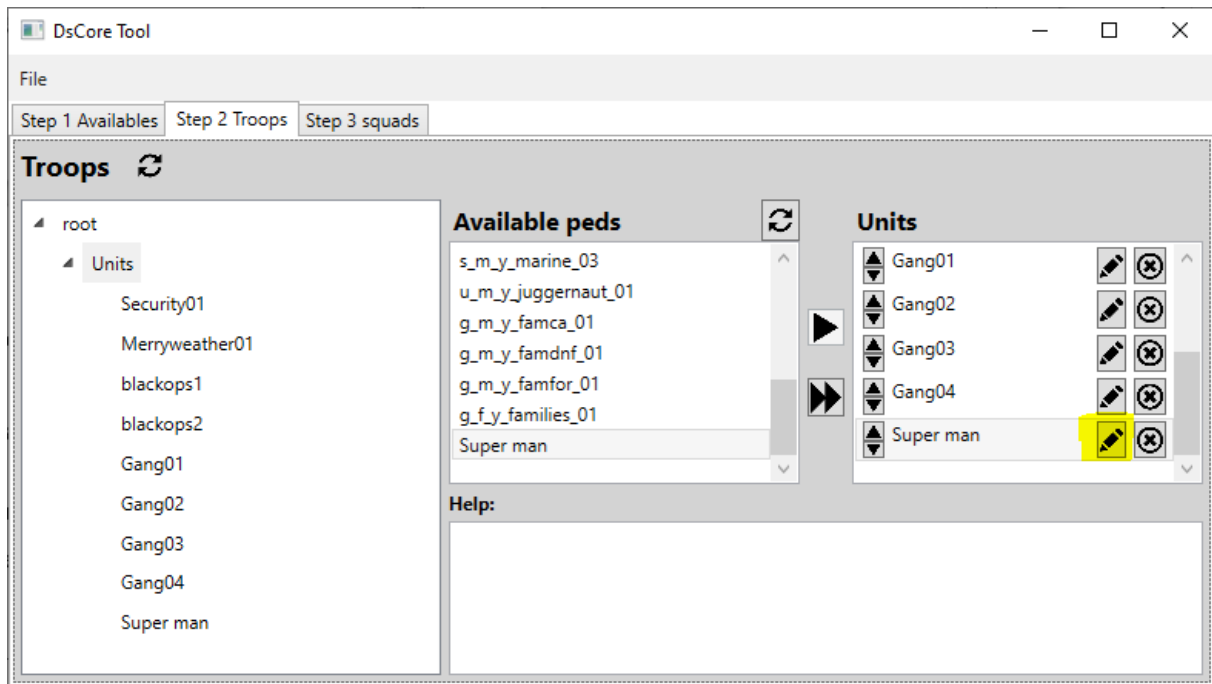
-Se creara una nueva unidad (Guardaespaldas/Soldado) con los valores por defecto y se mostrara el la lista de la derecha.



Nota: Puedes usar el botón con dos flechas para agregar todos peds disponibles que no estén agregados anteriormente.

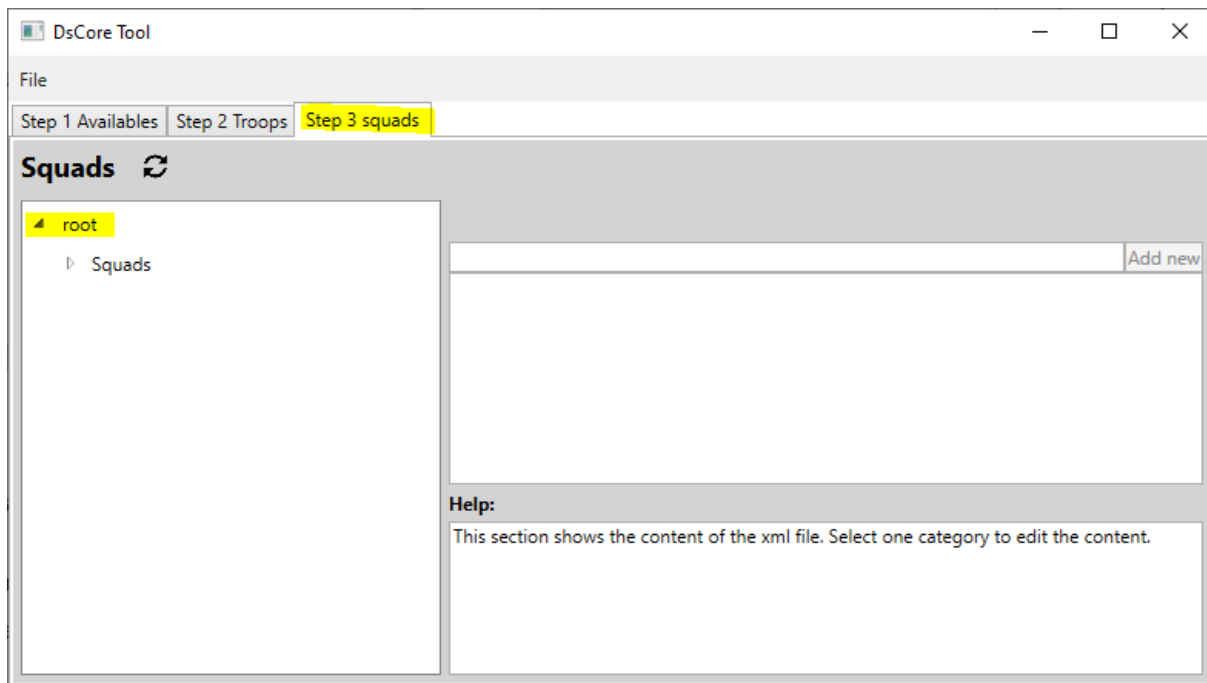


Nota 2: puedes editar los valores por defecto de las unidades creadas en la lista de la derecha.

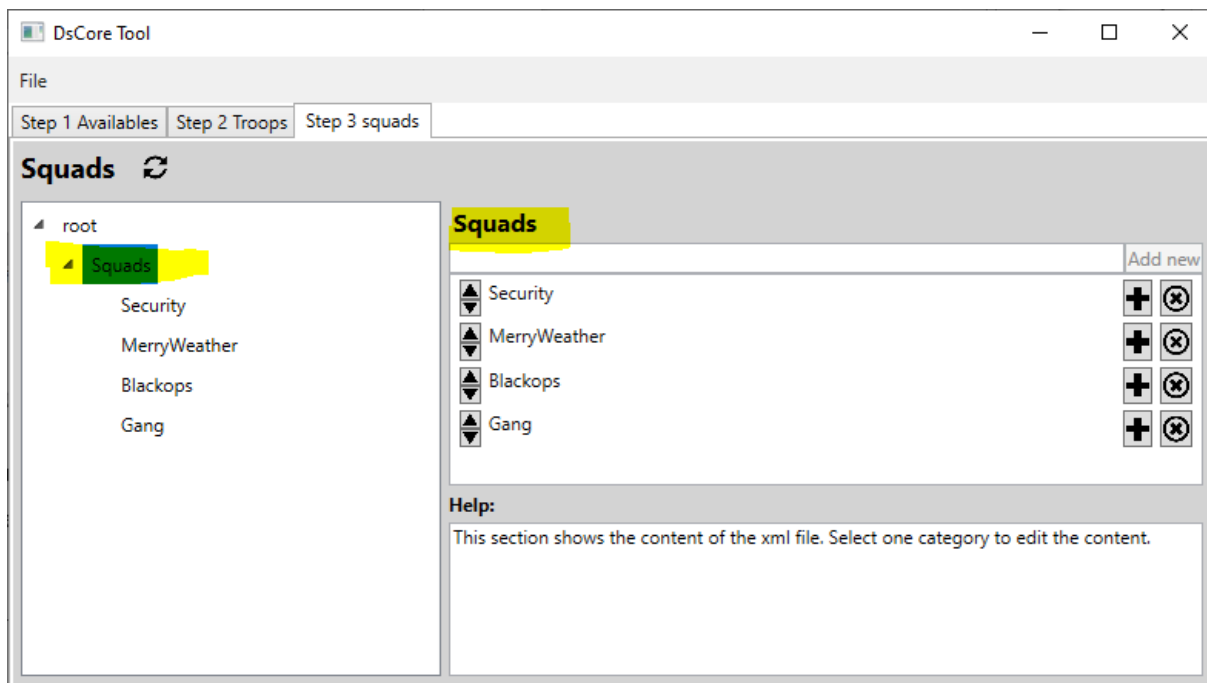


Squads.xml

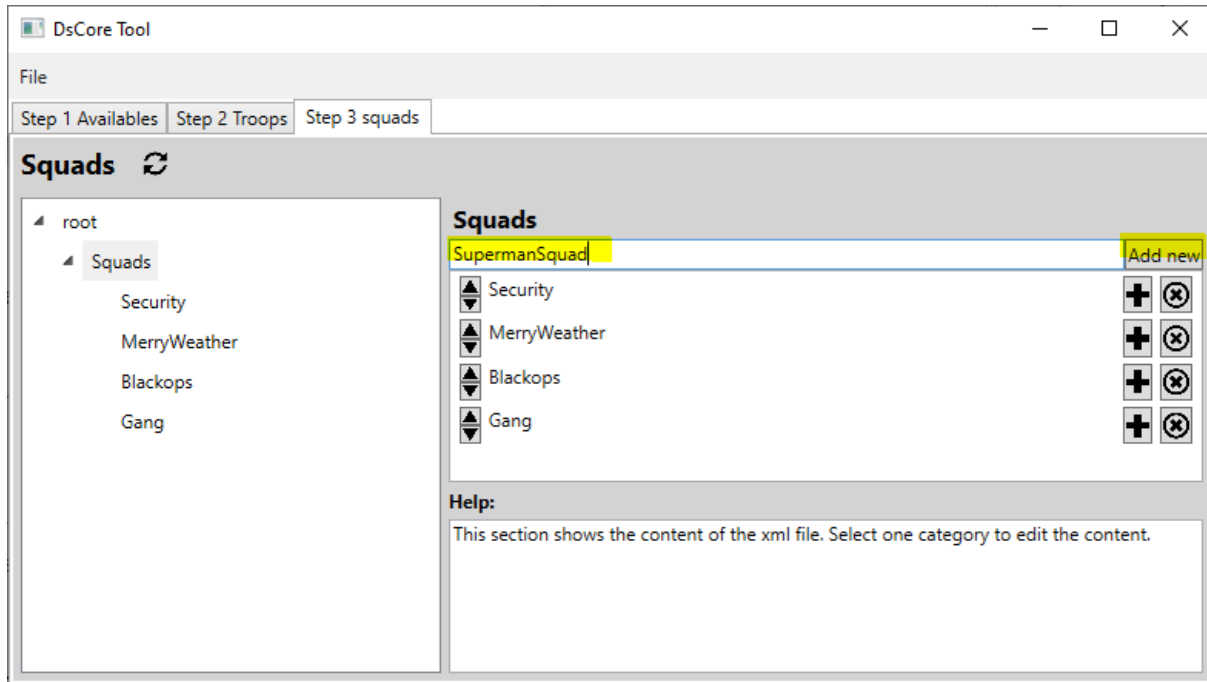
-Una vez agregados los peds al archivo Troops.xml selecciona la pestaña paso 3 “Squads” y expande el árbol de la izquierda.



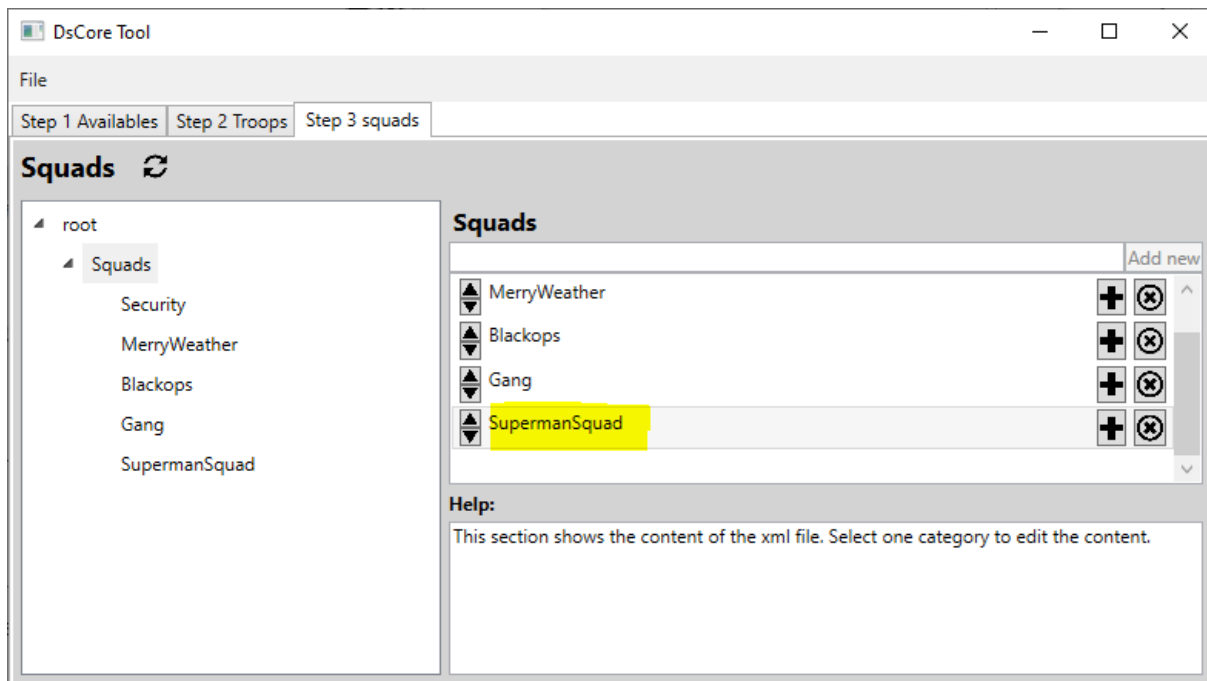
-Selecciona la categoría “Squads” para agregar un nuevo escuadrón (Squad)



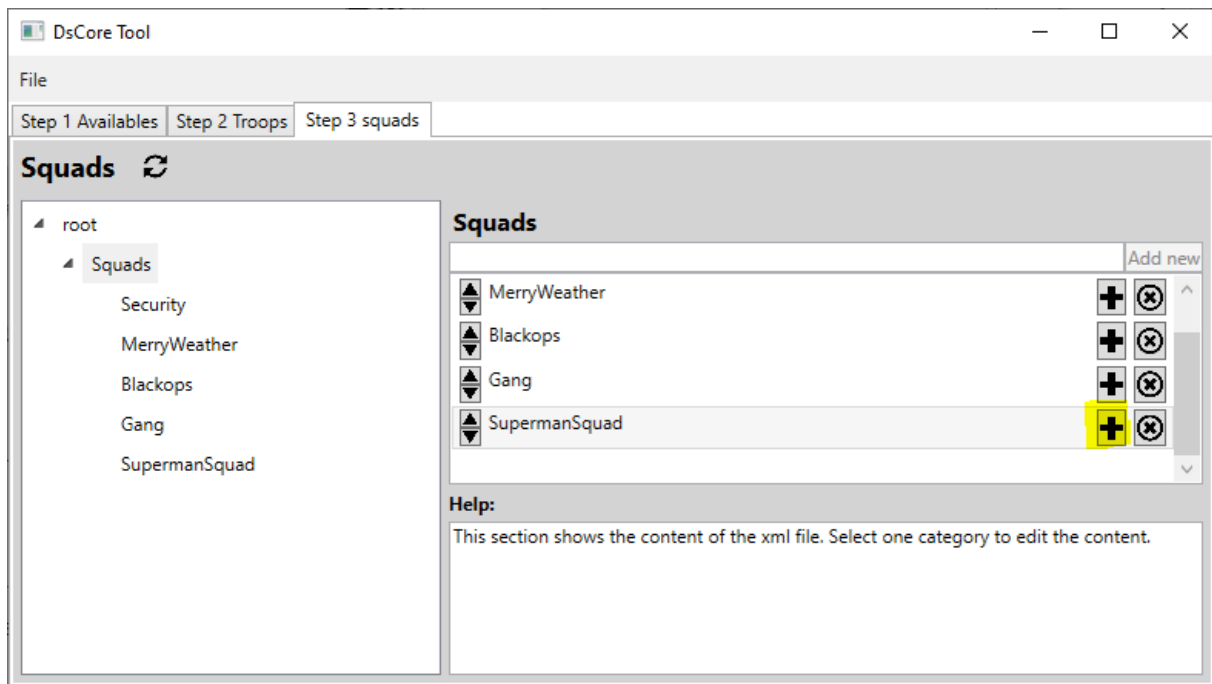
-Escribe el nombre del escuadrón y presiona el botón “Add new”



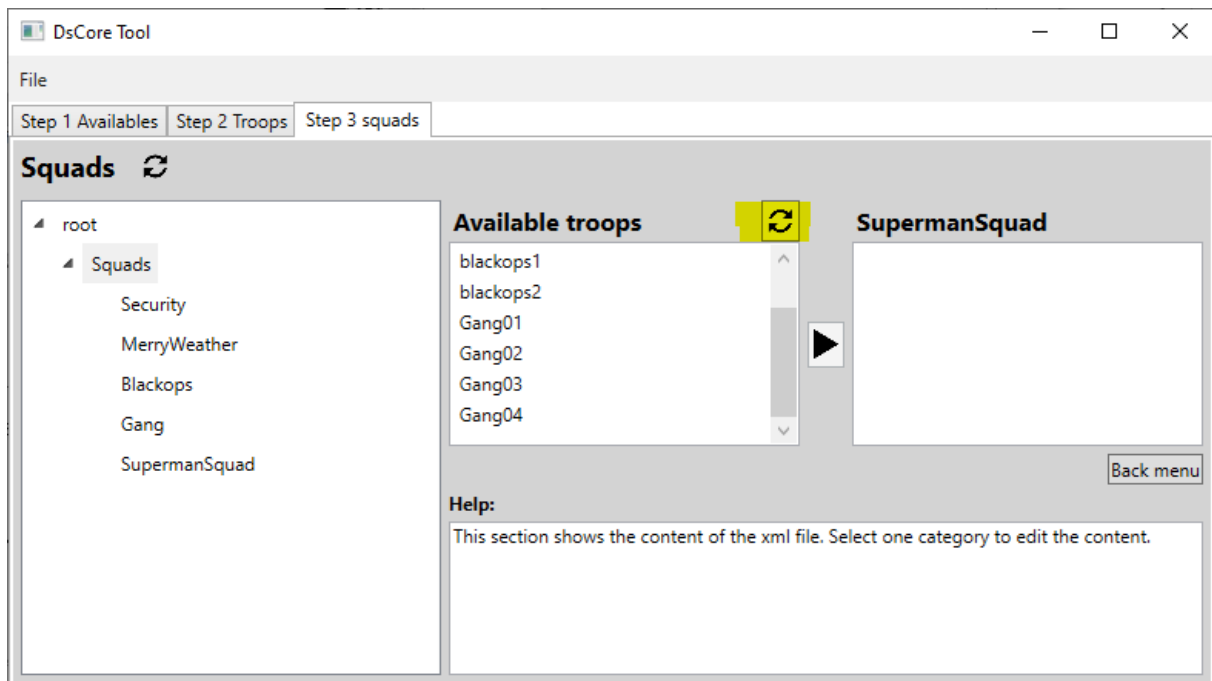
-El nuevo escuadrón aparecerá en la lista



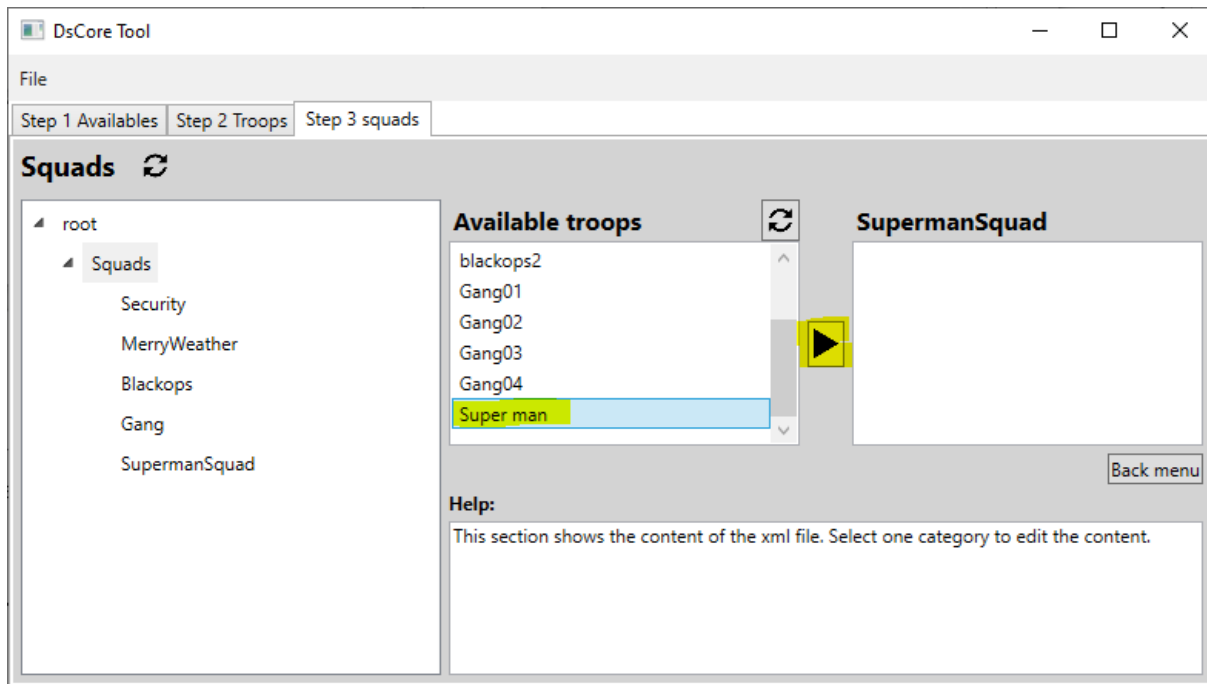
-Ahora hay que agregar las unidades (Guardaespaldas/Soldados) en el escuadrón creado, para ello presiona el botón con el signo “mas”.



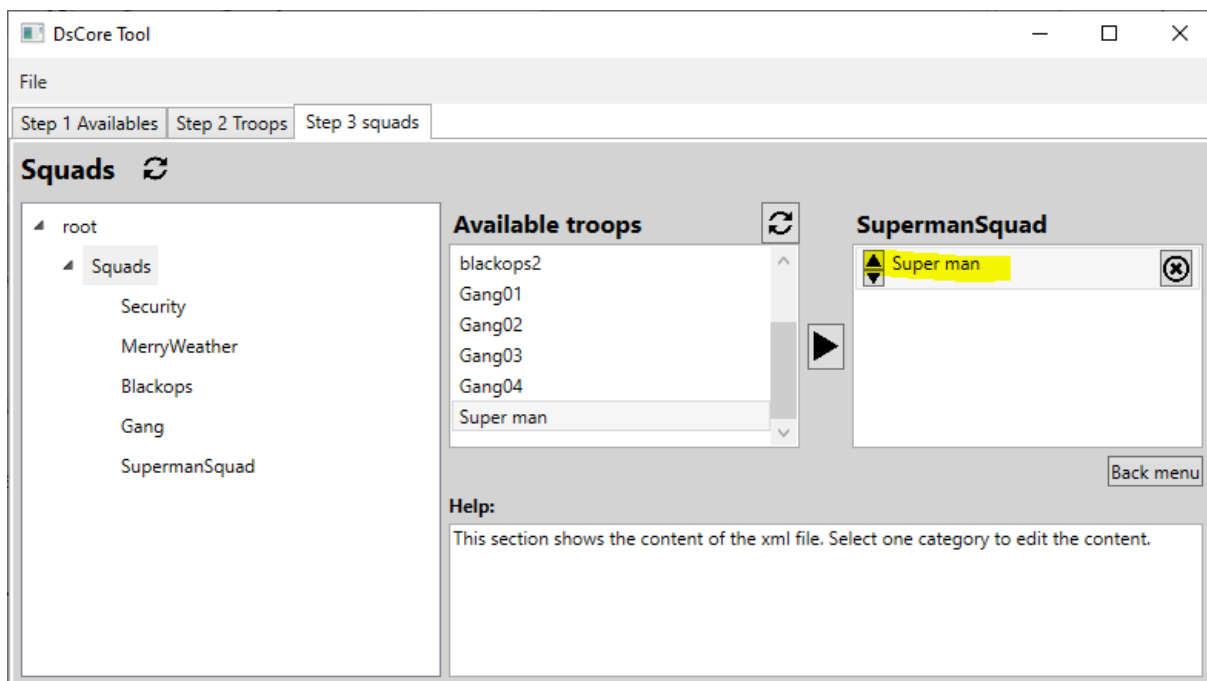
-Actualiza la lista de unidades disponibles.



-Selecciona la unidad que desees agregar al escuadrón y presiona el botón con una flecha.

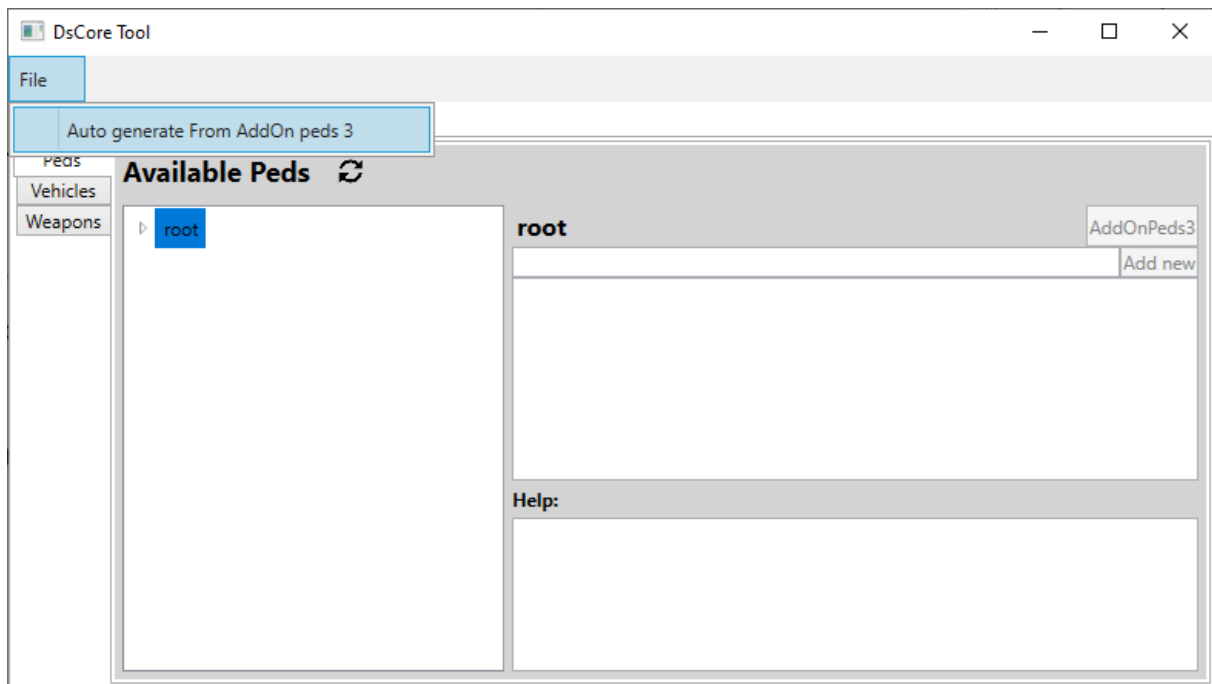


-En la lista de la derecha aparecerán las unidades (Guardaespaldas/Soldados) agregados al escuadrón seleccionado.

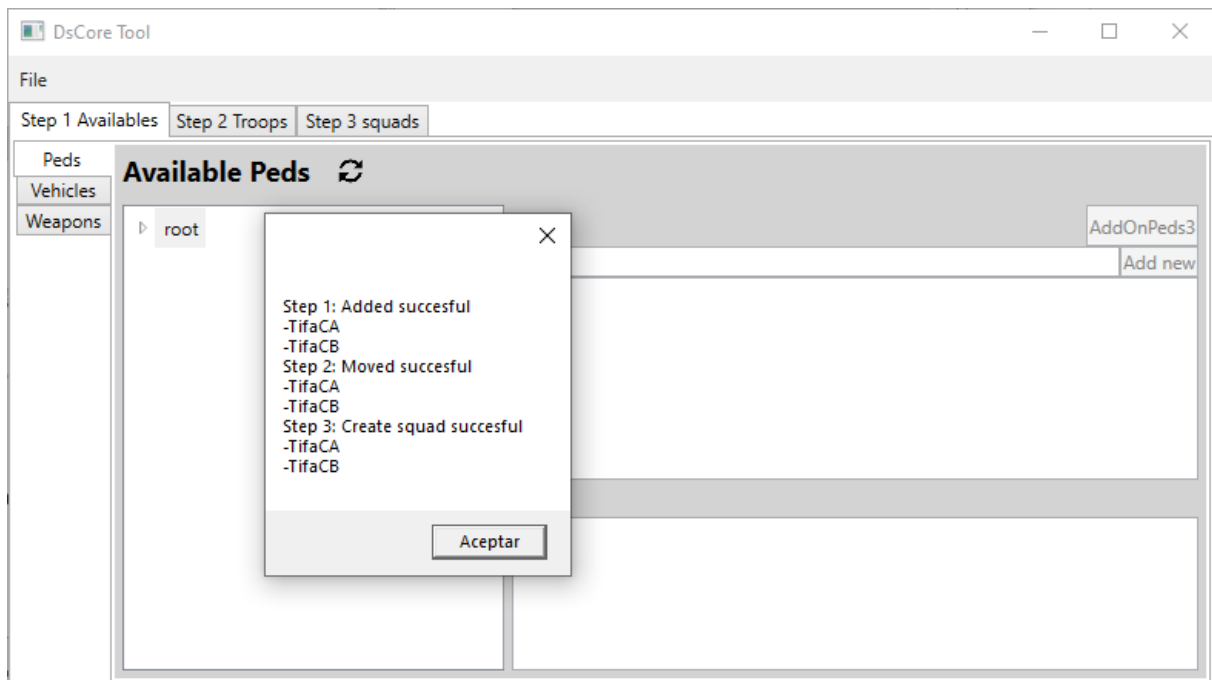


Como agregar peds add-on de forma automática

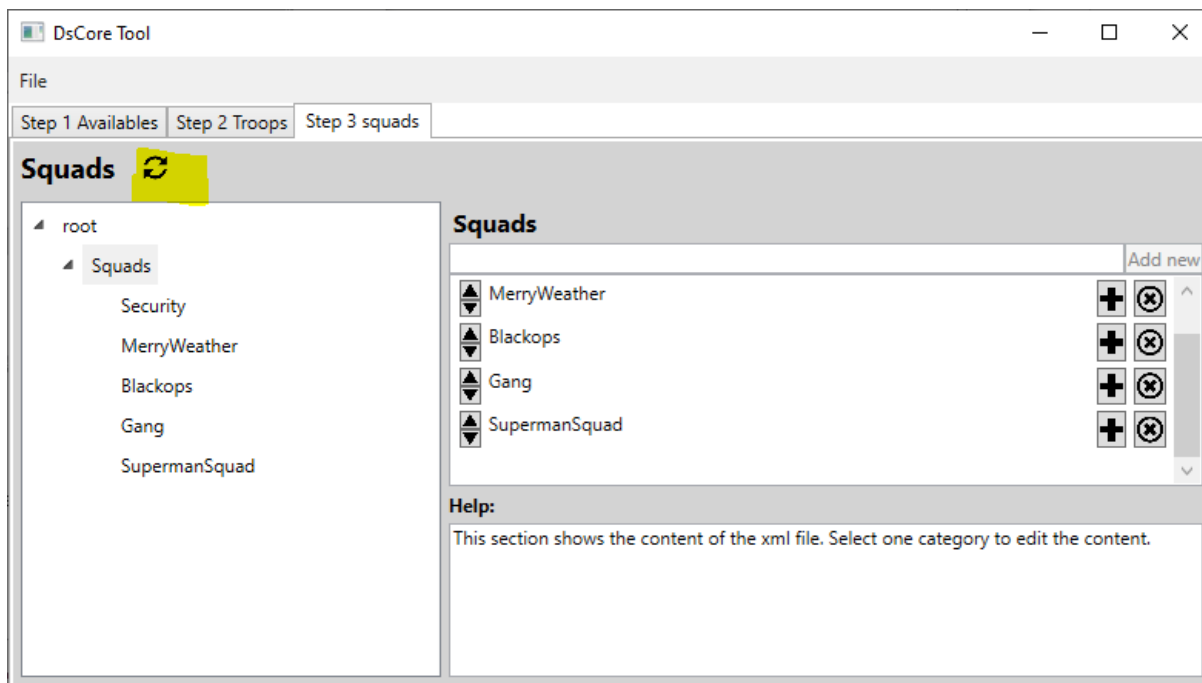
- Para agregar add-on peds de manera automática abre la herramienta dsCore tool
- Selecciona de la barra superior la opción archivo (File)
- Presiona el botón “Auto Generate From AddOn Peds 3”



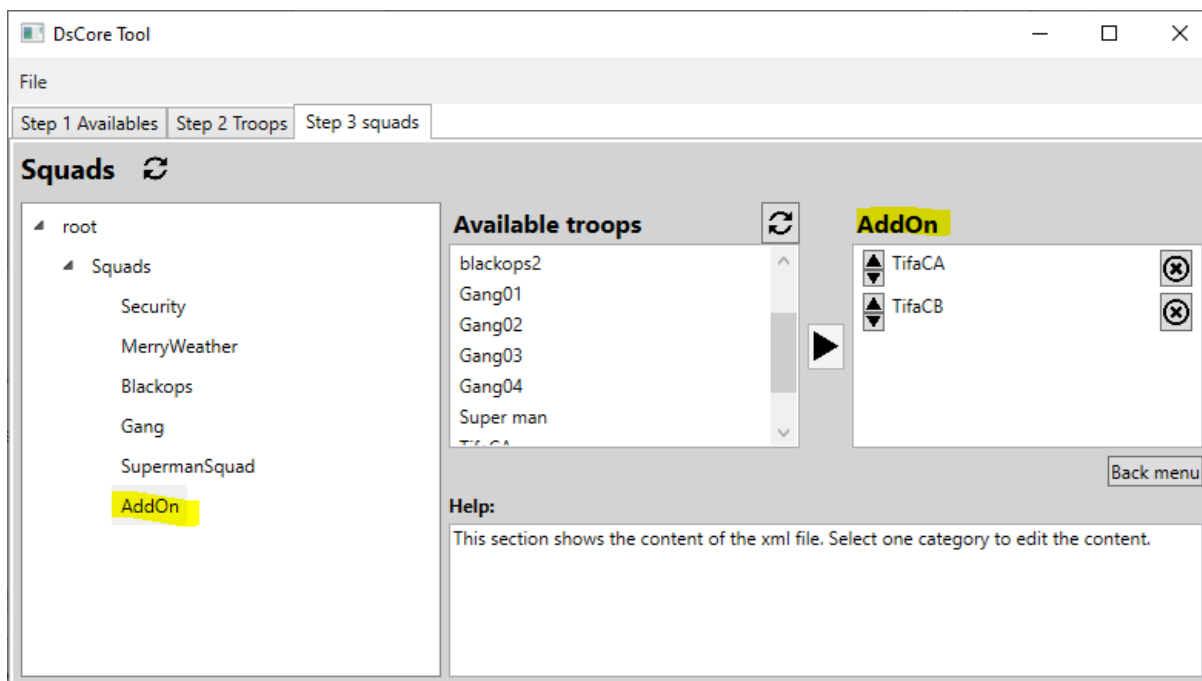
- El programa agregara automáticamente tus add-on peds a los archivos Peds.xml, Troops.xml y Squads.xml.



-Actualiza los archivos para ver los cambios.

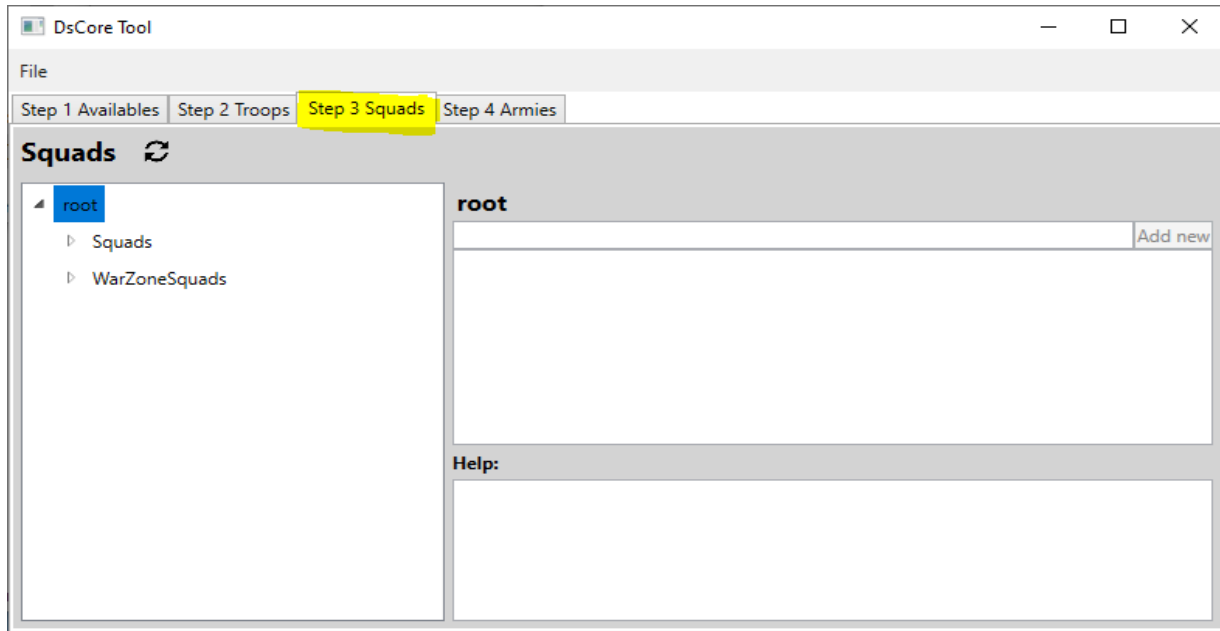


-Se creara un escuadrón (Squad) llamado “AddOn” con todos los pedes agregados con valores por defecto.

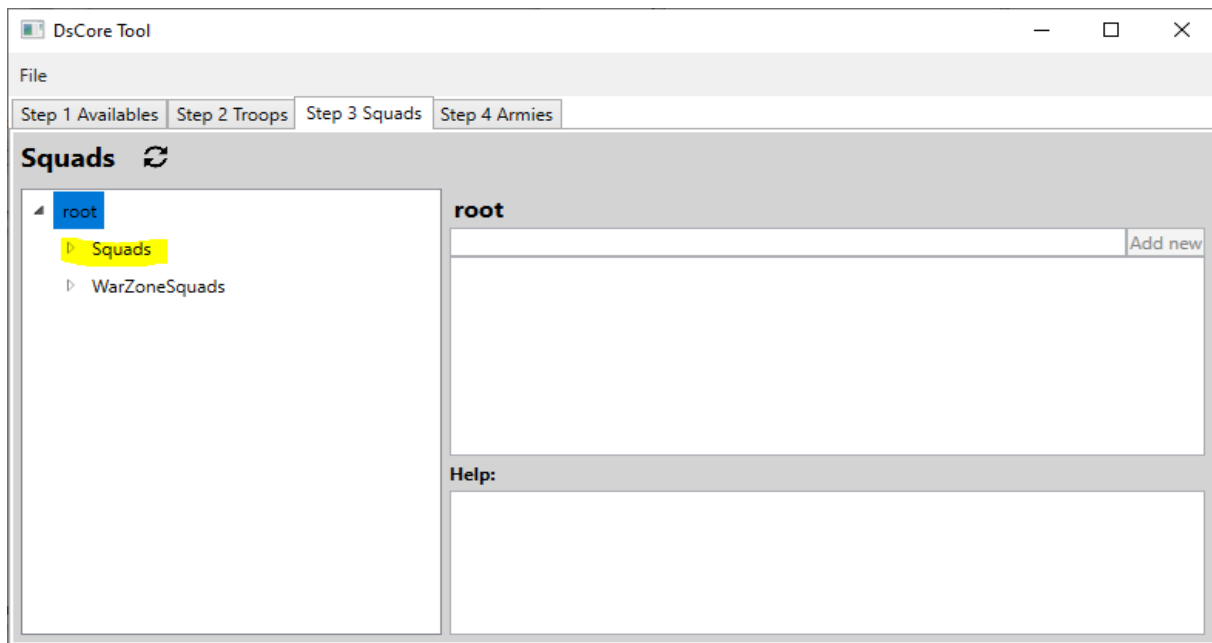


Como crear/editar un escuadrón (Squads.xml)

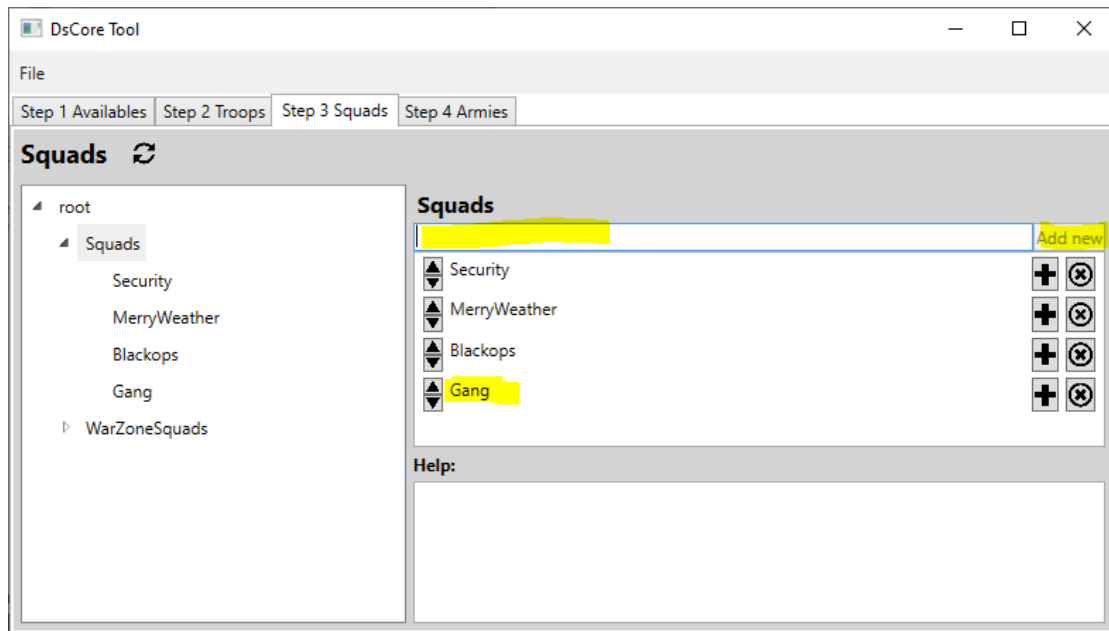
-Abre la herramienta dsCore_tool.exe y dirigitete a la pestaña “Squads”



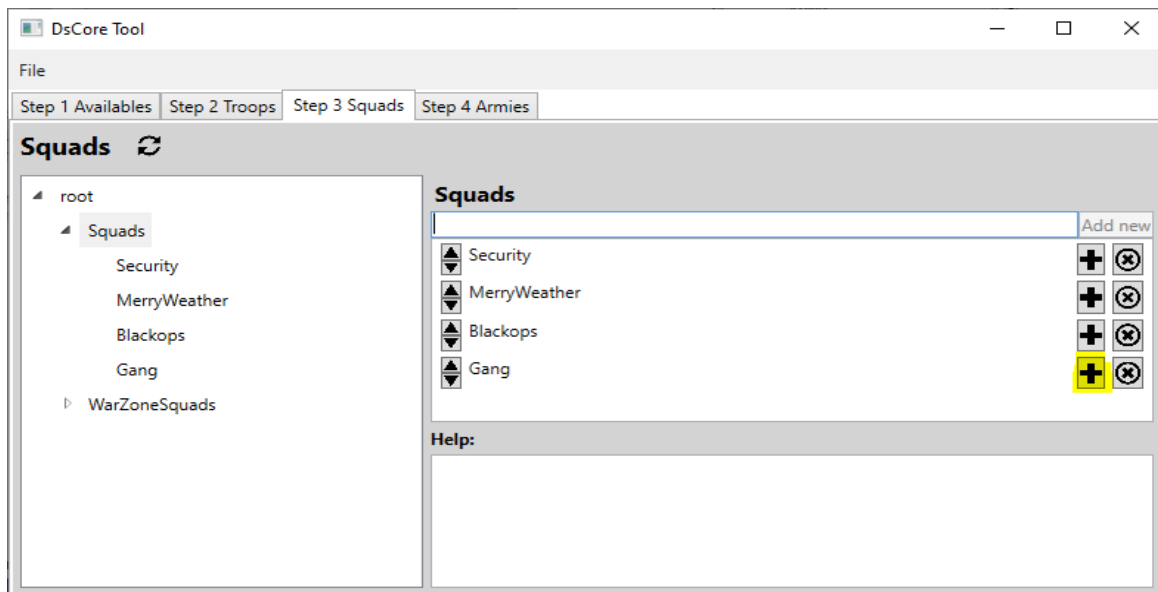
-Selecciona el tipo de escuadrón, “Squads” para ser desplegado como guardaespaldas en PersonalArmy o “WarZoneSquads” para ser usado en un ejercito en WarZone.



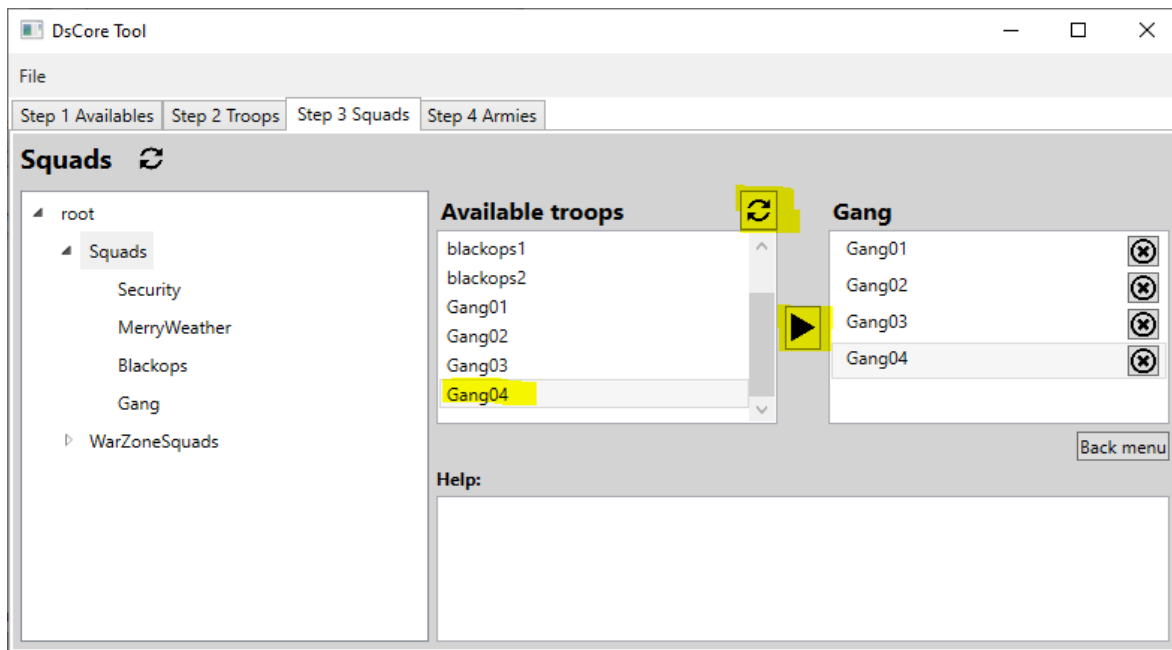
-Escribe en la barra el nombre de un nuevo escuadrón y presiona “add new” para agregarlo a la lista o selecciona uno de los escuadrones existentes.



-Presiona el botón de + para agregar unidades al escuadrón



-Recarga la lista de tropas disponibles, selecciona el elemento que quieras agregar al escuadrón y presiona la el botón del centro para agregarlo.

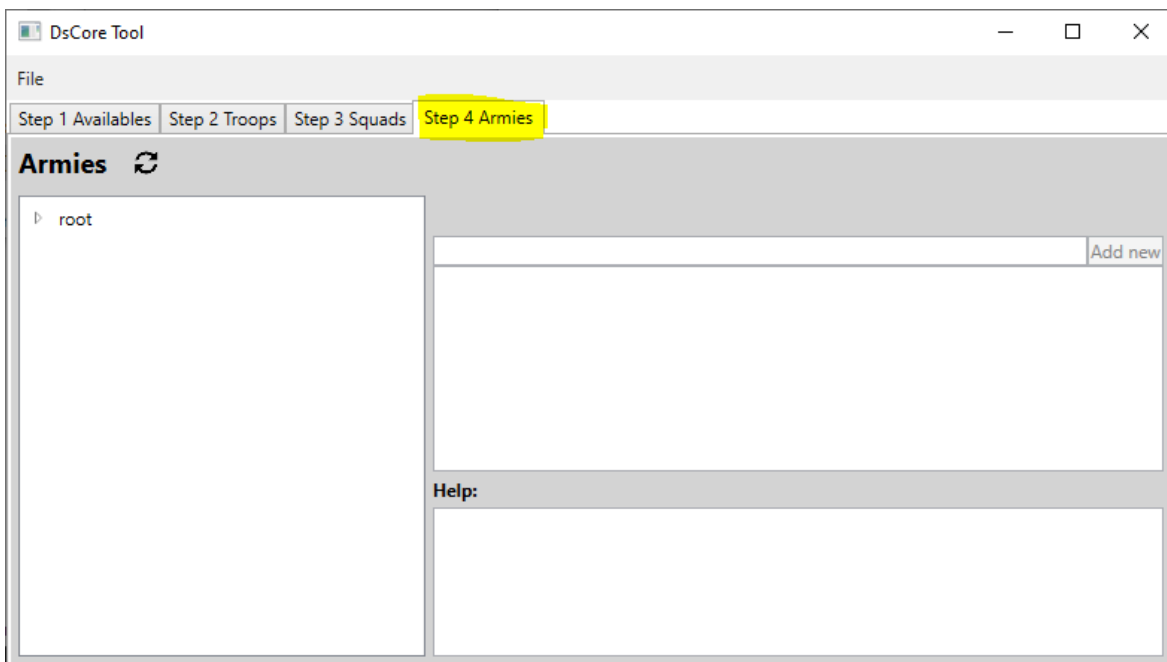


Como crear/editar un ejercito_(Army.xml)

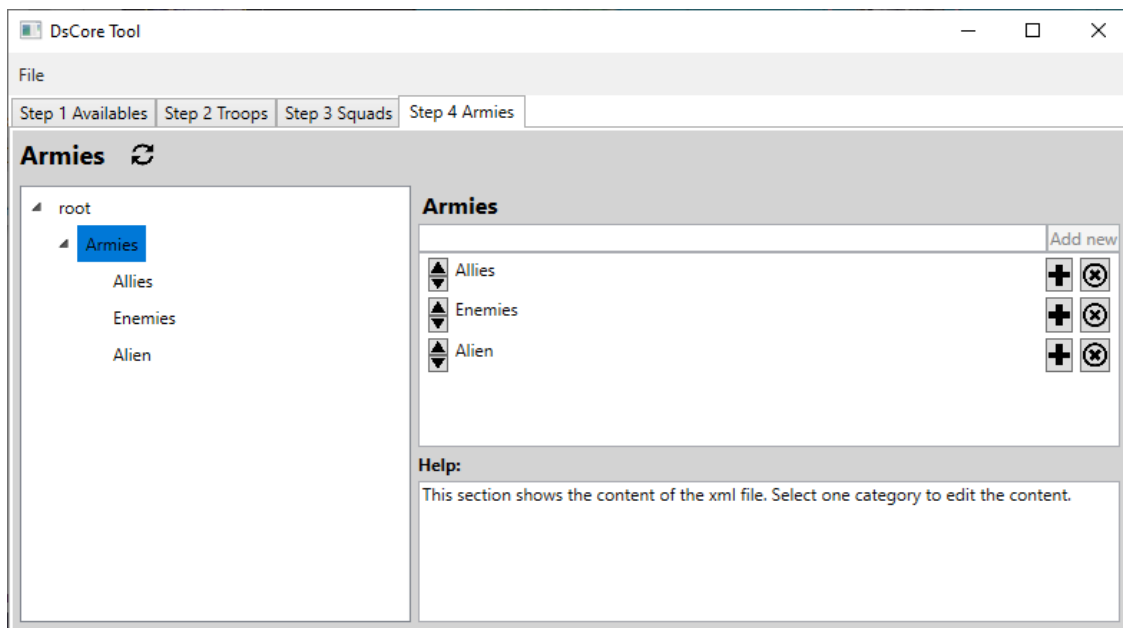
-Para crear un ejercito lo primero es crear ArmyPresets desde el menú del mod.



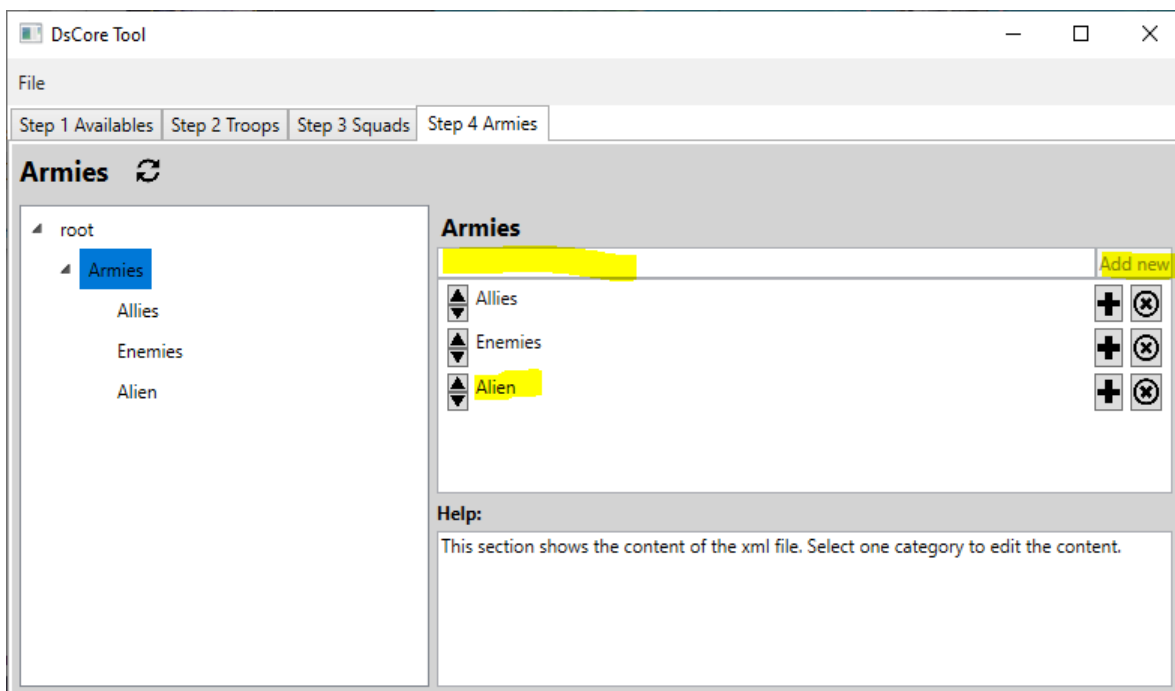
-Abre la herramienta dsCore_tool.exe y dirígete a la pestaña “Armies”



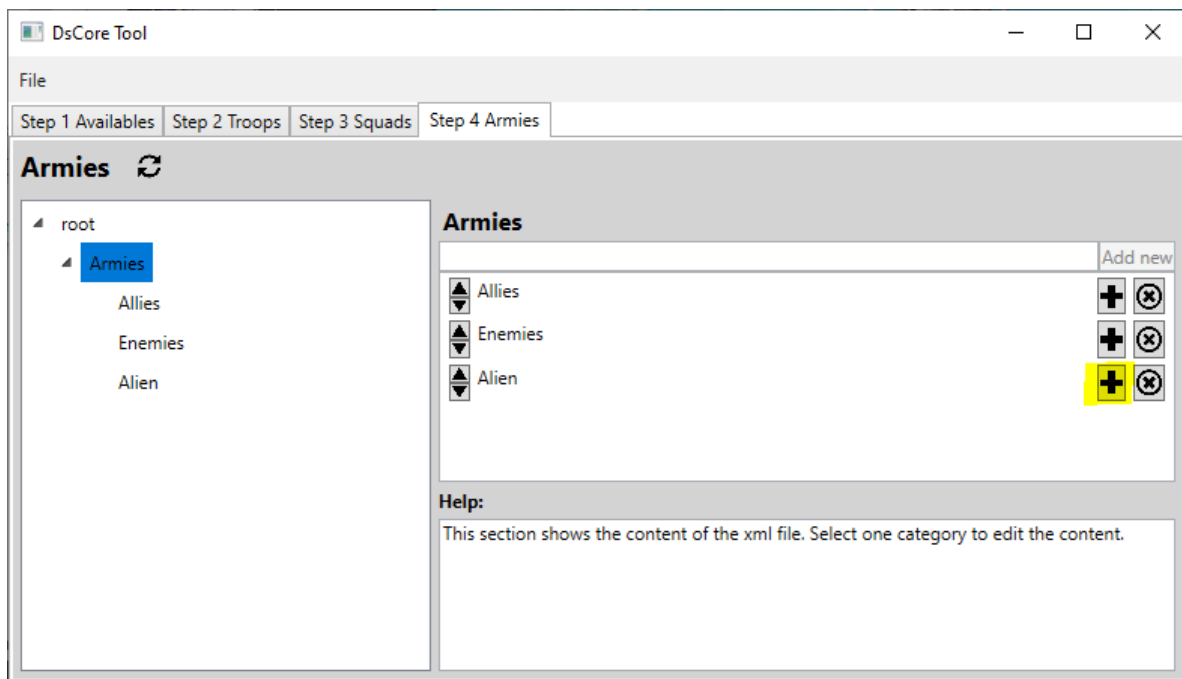
-Selecciona de la lista de la árbol la opción “Armies” para ver la lista de ejércitos.



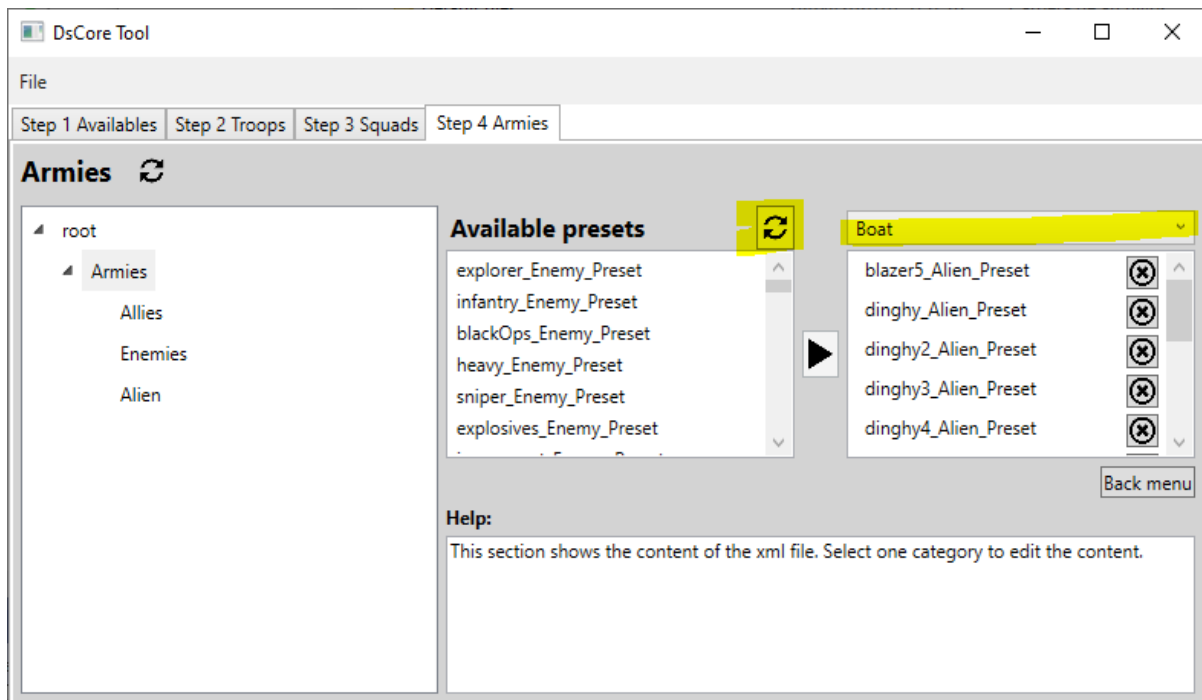
-Escribe en la barra el nombre de un nuevo ejercito y presiona “add new” para agregarlo a la lista o selecciona uno de los ejércitos existentes.



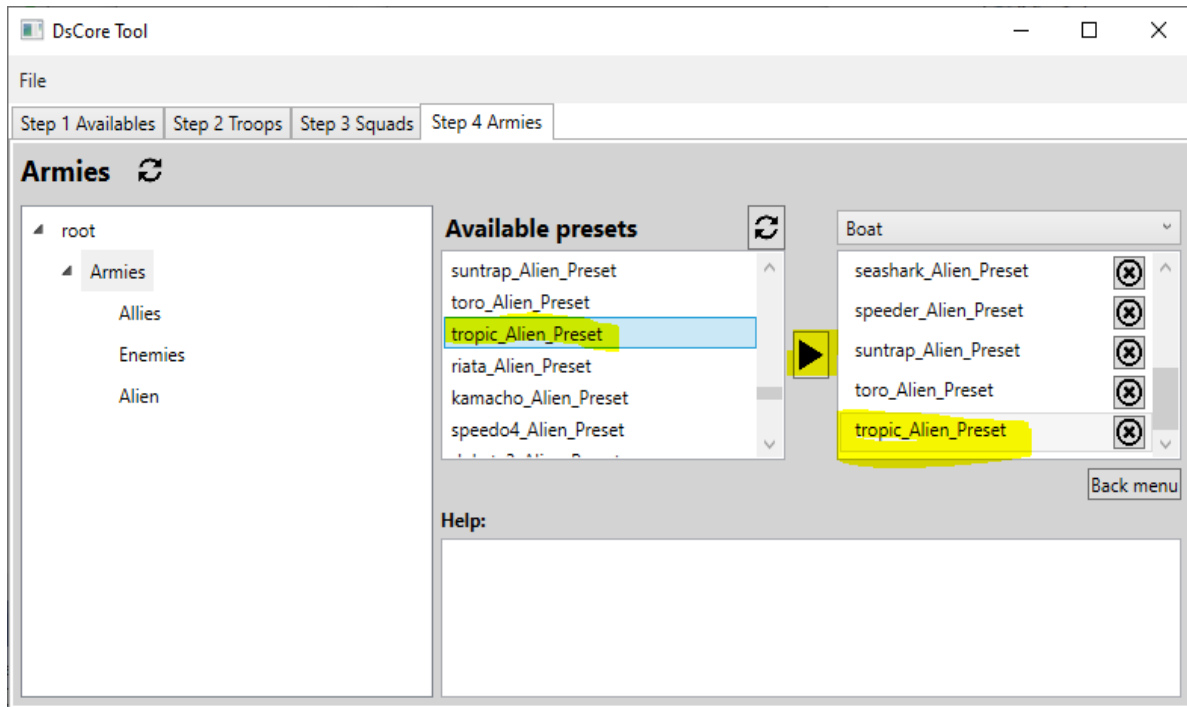
-Presiona el botón de + para agregar presets al ejercito



-Recarga la lista de armyPresets disponibles y selecciona una categoría para agregar el elemento.



-Selecciona el elemento para agregar al ejercito y presiona la el botón del centro para agregarlo.



**Recuerda apoyar al proyecto con una donación
(Invítame una botana)**

