

Instalación de UGX Mod Standalone

Esta es una guía escrita para incluir UGX Mod Standalone a tu instalación de modtools actual. Esta guía no es para añadir UGX Mod a un mapa de otra persona que te hayas descargado.

AVISO: Este tutorial sólo puede ser usado si has aplicado “UGX Modtools Patch” a tu instalación de World at War.

NOTA: Antes de leer esta guía, determina donde está localizado el directorio principal de World at War.

- No-steam: C:\Program Files (x86)\Activision\Call of Duty - World at War
- Steam: C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Call of Duty - World at War

Para el resto de esta guía, se asumirá que la palabra raíz (root) hace referencia al directorio de instalación apropiado mostrado arriba.

Marque “Si a todo” cuando Windows pregunte si reemplazar archivos cuando arrastres archivos a tu raíz que coincidan en nombre con algunos o todos los archivos ya presentes en la raíz.

Preparación

Requisitos de instalación

Antes de empezar, hay algunos requisitos a cumplir antes de que UGX Mod pueda ser instalado en un mapa:

1. Debes tener acceso a la fuente (source) del mapa y tener la habilidad de compilar el mapa por ti mismo. UGX Mod no puede ser instalado en mapas los cuales ya han sido pre-compilados y subidos a Internet. UGX Mod necesita “asset room” el cual requiere re-compilar los archivos ff de tu mapa.
2. Tu mapa debe usar la “version 1.4 Der Riese scripts”. Esto significa que tu mapa debe ser generado usando un “script placer” de la versión 1.4. Esta guía asume que estás usando el “UGX Script Placer”.
3. Debes tener ya instalado el “UGX Modtools Patch”.
4. Tu mapa no debe tener ningún archivo de serie modificado. Por ejemplo, si has modificado “_zombiemode.gsc” o “_loadout.gsc”, UGX Mod no funcionará correctamente. Con el fin de conservar los cambios personalizados que vayas a hacer, debes editar los archivos gsc abriendo directamente el archivo “ugx_mod.iwd” o “ugxm_guns.iwd”.

Descarga

Descarga estos archivos:

- UGX Mod Standalone
- UGX Script Placer
- CoD Project Mover

Instalación

Extrayendo los archivos

Ahora que ya has descargado UGX Mod Standalone extrae su contenido a una carpeta donde quieras de tu ordenador.

Verás que hay 5 carpetas y un archivo zip dentro de la carpeta donde has extraído UGX Mod Standalone:

- “map_source” contiene varios prefabricados (prefabs) que necesitarás añadir a tu mapa más tarde para que pueda ser compatible con los scripts de UGX sobre la caja misteriosa aleatoria (Random box) y la máquina potenciadora (Pack-a-Punch machine). También hay prefabs de armas de la pared así como un prefab para una torreta “misc_turret” que explicaré más adelante.
- “mods” contiene dos carpetas, “mapname” y “ugx_mod”. Renombra la carpeta “mapname” al nombre del mapa al que le estás instalando UGX Mod. En esta guía el mapname que estaré usando es “ugx_mod_install”, pero puedes usar el nombre que quieras. La carpeta mapname contiene recursos (assets) pre-compilados de UGX Mod que tu mapa necesitará para funcionar, tal como armas, bonificaciones (powerups), etc.
- “raw” contiene imágenes y materiales para los dibujos de las armas de pared necesarios para ser mostrados en Radiant como prefabs. La carpeta “texture_assets” contiene plantillas (templates) para la pantalla del menú principal y la pantalla de carga que explicaré más adelante.
- “zone_source” contiene un archivo “dlc3.csv” modificado y un “_zombiemode.csv” necesarios para que funcione UGX Mod. Copias de seguridad (backups) de los archivos originales son también proporcionados. En “zone_source/english/assetlist”, hay un archivo llamado “mapname_ignore.csv”. Este archivo, así como la carpeta “mapname”, necesita ser renombrado al nombre de tu mapa. Para el ejemplo de esta guía, yo necesito llamar a este archivo “ugx_mod_install_ignore.csv”. **Este paso es muy importante, por favor asegúrate que lo has hecho correctamente como yo lo tengo.**
- “template_font.zip” contiene los archivos .tff necesarios para editar las plantillas PSD. Instálalos como lo harías con otras fuentes. La fuente es “Big Noodle Tilting” y puede ser descargada gratuitamente de dafont.com.

NOTA: No pongas el prefijo “ugx_” en tu nombre de mapa. UGX usa este prefijo para sus mapas oficiales y si un mapa ajeno a UGX usa este prefijo entonces se vuelve confuso para los usuarios. Si quieres poner un prefijo a tu mapa que tenga relación con la palabra UGX, usa “ugxm_”.

Ahora que sabes lo que estas carpetas contienen, es hora de instalarlas a tu carpeta raíz.

Instalando los archivos

AVISO: Eres responsable de hacer una copia de seguridad de cualquier trabajo realizado que pueda ser sobrescrito por la instalación de UGX Mod. UGX Mod no sobrescribirá nada importante para un mapa relativamente de serie pero deberías tener cuidado cuando haya conflictos de archivos durante la instalación. Estás avisado, UGX Mod no se hace responsable de cualquier daño hecho a tu instalación debido a errores de usuarios o negligencia. Si tienes problemas instalando UGX Mod, por favor entra en nuestro foro para recibir ayuda.

Ahora que has renombrado tus archivos y carpetas de “mapname” a tu nombre de mapa actual, es hora de copiar los archivos a tu carpeta raíz.

- Selecciona las cinco carpetas y cópialas a tu portapapeles.
- Navega hasta tu directorio raíz y pega los archivos. Serás avisado acerca de archivos que ya existen (es normal). Selecciona que la siguiente acción afectará a todos los siguientes conflictos y después selecciona copiar y reemplazar.

AVISO: Si no fuiste avisado acerca de reemplazar o juntar ningún archivo o carpeta, ¡no pegaste los archivos en el directorio correcto! Pulsa Ctrl+Z para deshacer la última acción. Espero que esto te sirva para limpiar tu error, de otra forma necesitarás eliminar todos los archivos pegados manualmente y probar otra vez.

Ahora que todos los recursos de UGX Mod han sido copiados a tu directorio raíz, estás listo para empezar a configurar UGX Mod.

Configuración

Ajustes de menú

Abre el archivo “main.menu” de la carpeta “root/raw/ui/” con Notepad++ o similar. En la parte superior del archivo verás 3 líneas configurables de ajustes de usuario para tu mapa:

- **UGX_USER_MAPNAME:** Este término se tiene que renombrar al mismo nombre por el cual nombraste tu “mapname” en la sección de instalación de esta guía. También es el nombre que usarás para iniciar el mapa desde la consola dentro del juego. Si tu nombre de la carpeta “mod” es diferente del nombre que usas para iniciar el mapa (lo cual es improbable pero funciona bien), usa el nombre del mapa, no el de la carpeta. Para este ejemplo necesitaré usar el nombre de “ugx_mod_install”.
- **UGX_USER_MAPNAME_STRING:** Este término se tiene que renombrar como el nombre oficial de tu mapa. Para este ejemplo usaré “UGX Mod Test Installation”, pero puedes establecerlo con el nombre que quieras.
- **UGX_ENABLE_CONSOLE:** Estableciendo esto a 1 habilitarás el uso de la consola dentro del juego y estableciéndolo a 0 la deshabilitará eficazmente. Esto debería estar establecido a 1 mientras desarrollas tu mapa. Una vez el desarrollo haya concluido, recomendaría establecerlo de nuevo a 0 antes de subirlo a Internet (de otra forma hacer trampas será muy fácil en tu mapa, lo cual hará que los ránquines de los jugadores sean menos valiosos y sin sentido).

Imágenes del menú y la pantalla de carga

Imagen del menú

En esta guía usaré Adobe Photoshop CS5, pero cualquier editor capaz de abrir archivos PNG servirá. Recomiendo usar Photoshop así podrás utilizar completamente la plantilla PSD proporcionada.

- Navega hasta “root/texture_assets/ugx_mod”.
- Abre el archivo “ugx_mod_main_menu_template.psd”, si no estás usando Photoshop abre “non-photoshop_main_menu.png”. El archivo PNG te permitirá añadirle un fondo a las letras. No voy a cubrir esto en esta guía, ya que es bastante básico. En lugar de

eso voy a enseñar a editarlo en Photoshop ya que creo que es lo que la mayoría de la gente va a preferir.

NOTA: Antes de empezar a editar la plantilla, me gustaría captar tu atención en el logo de UGX-Mod. Por favor no lo quites, redimensiones, o de cualquier manera edites el logo de UGX-Mod o su dirección web que está ya colocado en la plantilla. Hemos gastado cientos sino miles de horas desarrollando UGX Mod, y lo estamos entregando gratuitamente a la comunidad para su uso. Todo lo que podemos pedir a cambio es que no toques los créditos en las plantillas del menú así como dejar claro que tu mapa está funcionando bajo UGX Mod cuando lo acabes. Tampoco no recomiendo editar el tamaño o la fuente del texto ya existente en el menú principal, aunque puedes probarlo. Ha sido bien posicionado y dimensionado para que coincida con los botones del menú.

Una vez hayas acabado de editar la plantilla a tu gusto:

- Archivo -> Guardar como imagen JPG ->**Sobrescribeel archivo de plantilla JPG actual** -> Cerrar
- Abre el JPG que acabas de guardar.
- Redimensiona la imagen a 2048x2048.
- Guarda tus cambios y cierra el archivo.

Pantalla de carga

- Abre “ugx_mod_loadscreen_template.psd”, o su equivalente PNG.
- Puedes cambiar el fondo de este archivo o lo que sea que quieras hacer. Una vez más, por favor no quites los logos y el texto.
- Guárdalo de la misma manera que guardaste la primera plantilla, **sobrescribiendo la pantalla de carga JPG esta vez.**

Convertir las imágenes

Antes que los cambios de las imágenes del menú hagan efecto, necesitamos convertir los archivos JPG en un formato que CoD5 leerá. Abre el “Launcher” y pulsa el botón de “Asset Manager”.

En “Asset Manager”:

- Pulsa Archivo -> Abrir, entonces navega hasta “**root/texture_assets**” y abre “**ugx_mod_user_assets.gdt**”. Esto llenará la lista de recursos de “Asset Manager” con dos entradas: “ugx_main_menu_user” y “ugx_loadscreen_user”.
- Si sobrescribiste correctamente los archivos JPG en los pasos previos, entonces todo lo que necesitas hacer aquí es **pulsar F10**. Convertirá la pantalla de carga para ti.
- Una vez acabe, pulsa Enter para cerrar la ventana CMD y entonces pulsa **ugx_main_menu_user** de la lista. Pulsa F10 y espera que compile.
- Una vez acabe, pulsa Enter para cerrar la ventana CMD de nuevo. Ahora ya puedes cerrar “Asset Manager”.

Tu archivo de menú JPG ha sido convertido a un formato para CoD5, pero aún hay un paso más:

- Navega hasta “**root/raw/images**” y ordena los archivos por fecha de modificación. En la parte superior de la lista deberías ver dos archivos, **ugx_mod_loadscreen_template.iwi** y **ugx_mod_menu_template.iwi**.
- Selecciona esos dos archivos y cópialos a tu portapapeles.

- Navega hasta “**root/mods/mapname/images**” y pega esos archivos. Pulsa copiar y reemplazar para sobrescribir los antiguos archivos.

Finalmente para terminar la edición del menú principal debes recompilar UGX Mod y el archivo IWD de tu mapa:

- Abre el “Launcher” y ves a la pestaña de “Mod Builder”.
- Selecciona tu mapa de la lista desplegable. **Asegúrate que sólo “Build IWD” está seleccionado**, y en la caja de la derecha **verifica que la nueva carpeta “images” está seleccionada**.
- Pulsa “Build Mod” y espera a que el proceso termine.
- Selecciona “ugx_mod” de la lista desplegable. **Asegúrate que sólo “Build FF” está seleccionado**.
- Pulsa “Build Mod”

Ajustes de modo de juego

En “UGX Mod Standalone” hay muchos modos de juego los cuáles puedes cambiar sus ajustes si quieres. Los ajustes por defecto fueron personalmente elegidos por los desarrolladores para proveer una experiencia ideal y lista para usarse para desarrolladores, pero eres libre de cambiar lo que quieras. Si quieres personalizar la experiencia UGX Mod en tu mapa:

- Abre “**root/mods/mapname**” (que en mi caso es “ugx_mod_install”).
- Abre “**ugx_mod.iwd**” con WinRAR. Si este no es el programa por defecto, toma las acciones necesarias para abrir el archivo con WinRAR.
- Una vez el IWD esté abierto, navega hasta la **carpeta “maps”** y abre el archivo “**ugx_mod_user_settings.gsc**”.

Este archivo contiene virtualmente todas las configuraciones para UGX Mod. Entre los ajustes más populares a cambiar probablemente sean los ajustes para jefes (boss) y la lista de niveles de armas del Juego de Armas (Gun Game). Todos los ajustes en este archivo tienen explicaciones arriba o junto a ellos. También hay documentación de cada función al final de este archivo, pero no entraré en detalles acerca de editar este archivo. Una vez acabes de editarlo, guarda los cambios y cierra el archivo.

WinRAR te preguntará si actualizar el archivo, selecciona Sí para permitir el cambio.

Ahora ya has terminado de configurar UGX Mod.

Añadiendo Scripts propios

Si quieres importar tus scripts personalizados a UGX Mod, tendrás que editar los archivos dentro de “**ugx_mod.iwd**” y “**ugxm_guns.iwd**”, respectivamente. Generalmente si necesitas ejecutar o llamar a una función o un archivo, todavía puedes hacerlo desde tu “**mapname.gsc**”, el cual no está editado por UGX Mod. UGX Mod se activa ingeniosamente desde el principio en la escritura del script, antes que el motor del juego si quiera haya iniciado tu “**mapname.gsc**”. También hay una función al final del archivo “**ugxm_user_settings.gsc**” llamada “**post_load()**” la cuál puede iniciar scripts desde aquí. Esta función se activa después de finalizar la selección del menú de modo de juego y empezando la partida.

Añadiendo Prefabs necesarios para UGX en Radiant

NOTA: “Prefab” es un diminutivo de prefabricado (prefabrication). Un prefab es un grupo pre-ensamblado de paredes, modelos o terreno que pueden ser colocados y posicionados como un grupo en Radiant.

Para colocar un Prefab:

- Click derecho en la ventana 2D de Radiant.
- Navega hasta “misc/prefabs”
- Usa el explorador para navegar hasta el prefab que quieras, que debería estar siempre localizado en “root/map_source/_prefabs”.
- Ahora tienes un grupo prefabricado de objetos que pueden ser movidos alrededor como uno solo.

Para poder usar las cajas misteriosas aleatorias con UGX Mod, necesitarás usar los prefabs previstos para ello. Hay un prefab para la primera caja (start box) y un prefab para copiar/pegar a las restantes cajas. Necesitarás usar nuestro prefab para el “Pack-a-Punch”, nuestros dibujos de las armas de pared, y cualquier otro prefab que encontrarás en futuras versiones de “UGX Mod Standalone”.

Pack-a-Punch

Si quieres usar la máquina potenciadora en tu mapa, debes usar nuestro prefab. Ten en mente que para que la máquina funcione en cualquier mapa, tiene que haber al menos una máquina de ventajas y una palanca para la corriente bien posicionada, que no cubriré en este tutorial. Si quieres tener una máquina potenciadora que se mueva:

- Tienes que establecer en “game_settings”, “multiple_paps” como verdadero, en el archivo “ugxm_user_settings.gsc”.
- Pon múltiples copias del “_prefabs/ugx_mod/ugx_moving_pap.map” alrededor del mapa.
- Para cada copia del prefab que pongas, necesitarás estampar el prefab en el mapa y cambiar uno de sus KVPs (ver abajo).

NOTA: KVP es una abreviación de par de valor-clave o “Key-Value pair”. Cuando entres un KVP en la ventana de entidades (Entity) en Radiant, **asegúrate que has seleccionado la entidad antes**. Si no hay ninguna identidad seleccionada, Radiant automáticamente añadirá ese KVP a la entidad del “worldspawn”. Esto es MALO y ¡probablemente dará error al cargar tu mapa! En estas páginas, los KVPs se mencionan en este formato: Key | Value. Nota que están separado por una barra (|). Este carácter debería ser ignorado cuando entres el KVP.

Para añadir un KVP correctamente a una entidad:

- Selecciona la entidad manteniendo el botón “Shift” y pulsando con el botón izquierdo del ratón la entidad o entidades a las que quieras añadirle el KVP.
- Entra el primer valor (en este caso la llave (Key)) en el campo etiquetado como “Key”.
- Entra el segundo valor (este sí es el valor (Value)) en el campo etiquetado como “Value”.

- Presiona “Enter” en tu teclado para guardar el KVP a la entidad. Deberías ver el KVP aparecer en la tabla de KVPs de la entidad (localizada arriba del campo de texto de “Key”).

Después de estampar el prefab, selecciona su gatillo (trigger) el cuál su nombre de objetivo (targetname) será **“zombie_vending_upgrade”**. Verás el KVP “script_string” puesto a 0 en cada prefab que estampes. Este es el número de cada máquina. La que esté puesta a 0 será la que aparezca primero y entonces cualquier otra localización puede ser elegida al azar. Selecciona cada prefab de Pack-a-Punch que tengas e increméntale el número por 1 cada vez. Entonces por 5 localizaciones de la máquina, deberías tener un “_prefab” para cada uno de estos “script_string” números: 0, 1, 2, 3, 4.

Torretas centinelas

Para que la bonificación de torreta centinela funcione, debes:

- Colocar **“_prefabs/ugx_mod/ugx_sentry_turret_load.map”** en algún lugar de tu mapa. Yo normalmente lo pongo debajo del mapa en algún lugar, pero no importa donde lo pongas.

AVISO: Si no colocas el prefab **“ugx_sentry_turret_load.map”**, el juego se bloqueará tan rápido como cojas la bonificación pertinente.

Dibujos de la pared

También puedes colocar dibujos de la pared para las armas UGX Mod en tu mapa. A partir de la versión 1.0.3 de “UGX Mod Standalone”, 22 armas pre configuradas están incluidas. Pueden ser encontradas en **“_prefabs/ugx_mod/weapons”**. Se explica por sí mismo el hecho de colocar estas armas en la pared así como hacer tu propio prefab.

Ahora puedes guardar y cerrar tu mapa.

Abre el “Launcher” y recompila tu mapa para que los cambios tengan efecto.

Compilar

Por primera vez

Cuando estés preparado para hacer la primera compilación entera de tu nuevo mapa preparado para UGX Mod, necesitarás crear un archivo “CoD Project Mover” (CPM) para ello. Este archivo es básicamente un proyecto el cual puedes abrir cuando necesites compilar tu mapa. Usualmente dejo el CPM funcionando en segundo plano y cambio a él cada vez que necesito actualizar mi compilación.

- Descarga **“[ugx_project_example.cpm](#)”** (botón derecho, guardar como) y guárdalo en algún lugar conveniente. A mí me gusta guardarlo en **“C:\Users\USERNAME\AppData\Local\Activision\CoDWaW\mods”**.
- Abre **“ugx_project_example.cpm”** con Notepad++ o un programa similar.
- Reemplaza cualquier existencia de “MAPNAME” con el nombre de tu mapa, y reemplaza cualquier existencia de “USERNAME” con el nombre de usuario.
- Renombra el archivo **“ugx_project_example.cpm”** a como sea que se llame tu mapa. Esto es sólo por el bien de la organización, no importa que nombre de archivo sea.

```

1 <Container MoveToPath="MAPNAME">
2   <File Path="C:\Users\USERNAME\AppData\Local\Activision\CoDWaW\mods\MAPNAME\mod.ff" Copy="False" RenameTo="localized_MAPNAME.ff" />
3   <File Path="C:\Users\USERNAME\AppData\Local\Activision\CoDWaW\mods\ugx_mod\mod.ff" Copy="True" RenameTo="mod.ff" />
4 </Container>

```

Fig. 1 Example CPM File with key settings highlighted.

Por último, necesitas compilar tu "mod.ff" de UGX Mod por primera vez, pues tus ajustes del menú y las imágenes del menú necesitan ser compiladas en él:

- Abre el "Launcher".
- Ves a la pestaña de "Mod Builder".
- Selecciona "ugx_mod" de la lista desplegable.
- Selecciona la opción "Build mod.ff" (fabricar el "mod.ff") y **deselecciona las demás opciones.**
- Pulsa el botón "Build Mod".

Ahora has creado tu "mod.ff" de UGX Mod y estás listo para continuar a la siguiente sección. No necesitas repetir los pasos de arriba a menos que empieces otro mapa.

Después de haber realizado cualquier cambio

Necesitarás realizar estos pasos **cada vez que compiles en el "Launcher"**. Incluso si estás compilando un archivo que no es relevante para tu mapa, bloqueará tu mapa de UGX Mod hasta que no repitas estos pasos a continuación:

- Abre "CoD Project Mover", el cuál has descargado anteriormente. Recomiendo dejarlo minimizado en segundo plano, ya que no consume recursos. Más tarde podremos modificar el programa para integrarlo con el "Launcher" mismo así no necesitarás dos programas separados.
- Archivo -> Abrir, navega hasta el archivo renombrado CPM y ábrelo. Todos los ajustes que hemos cambiado manualmente deberían mostrarse en el programa ahora. Si no ves cinco archivos en la lista, hiciste algo mal.
- Pulsa el botón "Move Files" (mover archivos). Debería completarse sin errores y sólo tarda un segundo. Si te da algún error, hiciste algún fallo cuando creaste tu archivo CPM.

¡Listo! Ahora ya estás preparado para iniciar tu mapa.

Solución de problemas

¡Texto alien en mi menú!

No compilaste el archivo "mod.ff" de UGX Mod y lo moviste correctamente a la carpeta de tu mapa. Revisa la sección de compilar "por primera vez" para compilar el "mod.ff" y la sección de "después de haber realizado cualquier cambio" para moverlo.

16 fonts limit exceeded!

No moviste tu proyecto después de compilarlo. Revisa la sección de "después de haber realizado cualquier cambio" para mover tu archivo "mod.ff" a la carpeta de tu mapa.

Exceeded limit of 1600 sounds!

Primero, comprueba en la carpeta de tu mapa que haya un archivo llamado "dlc3_weapons.iwd". Si existe, bórralo de ambos "C:\Users\AppData\Local\Activision\CodWaW\mods\MAPNAME" y "root/mods/MAPNAME".

Si esto no lo resuelve, o bien:

- a) No creaste tu "mapname_ignore.csv" correctamente o no recompilaste tu mapa después (ver sección "extrayendo los archivos").
- b) O has añadido una tonelada de sonidos personalizados y has excedido el límite.

Exceeded limit of 2048 materials!

Primero, comprueba en la carpeta de tu mapa que haya un archivo llamado "dlc3_weapons.iwd". Si existe, bórralo de ambos "C:\Users\AppData\Local\Activision\CodWaW\mods\MAPNAME" y "root/mods/MAPNAME".

Si esto no lo resuelve, o bien:

- a) No creaste tu "mapname_ignore.csv" correctamente o no recompilaste tu mapa después (ver sección "extrayendo los archivos").
- b) O has añadido una tonelada de modelos personalizados +materiales y has excedido el límite.

Exceeded limit of 400fx!

Primero, comprueba en la carpeta de tu mapa que haya un archivo llamado "dlc3_weapons.iwd". Si existe, bórralo de ambos "C:\Users\AppData\Local\Activision\CodWaW\mods\MAPNAME" y "root/mods/MAPNAME".

Si esto no lo resuelve, o bien:

- a) No creaste tu "mapname_ignore.csv" correctamente o no recompilaste tu mapa después (ver sección "extrayendo los archivos").
- b) O has añadido demasiados efectos y has excedido el límite.

Could not find script "maps\animscripts\dog***.gsc"

¿Compilaste el "patch.ff" de tu mapa? Si no, hazlo. Si lo hiciste, entonces necesitas descargar el archivo #5 de [esta página](#) e instalarlo (UGX Modtools Patch).

Preguntas más frecuentes

- **P. Cuando voy a mover el "mod.ff" de UGX Mod, ¿no está en la carpeta "ugx_mod"!**
- **A.** No compilaste el "mod.ff" de UGX Mod. Revisa la sección de compilar "por primera vez" para compilar el "mod.ff" y la sección de "después de haber realizado cualquier cambio" para moverlo.

- P. ¿Por qué mis armas no tienen ninguna animación ADS? ¿Por qué mis manos son las de por defecto? ¿Por qué me da un error de script cuando estoy cargando mi mapa?**

A. Es muy importante que te asegures de que tu mapa no utiliza ningún archivo GSC el cuál UGX Mod esté modificando. Por ejemplo, si tu mapa tiene su propio “_loadout.gsc” en el archivo iwd, o si tiene su propio “_zombiemode.gsc”, necesitan ser ejecutados desde la compilación del iwd en orden para que UGX Mod funcione. Las personalizaciones de GSC necesitan ser movidas dentro del archivo “_zombiemode.gsc” en el archivo contenedor “ugx_mod.iwd”. Esto no debería ser difícil para la mayoría de la gente, ya que debes tener un mínimo conocimiento de “scripting” y haber incluso modificado el archivo “_zombiemode.gsc” en primer lugar.
- P. ¿Cómo compilar mi mapa sin UGX Mod? He terminado mi mapa UGX Mod, ¿cómo lo hago para volver a hacer mapas normales por defecto?**

A. Cuando quieres compilar un mapa sin cargar en él UGX Mod, necesitas renombrar tu carpeta “ui” a “ui – UGX_MOD” y renombrar la carpeta “ui - ORIGINAL” a “ui”. Lo mismo va para “ui_mp”. Una vez hecho esto necesitas ir a “/root/zone_source/” y renombrar “zombiemode.csv” a “zombiemode.ugx” y “dlc3.csv” a “dlc3.ugx”, entonces renombra “zombiemode.original” a “zombiemode.csv”, y “dlc3.original” a “dlc.csv”. Por último elimina “ugx_mod.iwd”, “ugxm_guns.iwd”, “localized_common.ff” y “localized_mapname.ff” de tu carpeta “root/mods/mapname” y de la carpeta “appdata/mods”. Para volver atrás al modo de compilar de UGX, da marcha atrás en los pasos. Básicamente estás intercambiando entre el ui + csv por defecto y el ui + csv de UGX Mod.
- P. He añadido UGX Mod a mi mapa y ahora tengo el error “1600 sound limit exceeded!” o “400fx limit exceeded!”**

A. UGX Mod no puede ser instalado a menos que seas el desarrollador y compiles el mapa. Debes estar usando nuestros “dlc3.csv” y “zombiemode.csv” personalizados y debes asegurarte correctamente que has renombrado el archivo “root/zone_source/english/assetlist/mapname_ignore.csv” para que coincida con el nombre de tus archivos ff del mapa.
- P. ¿Por qué el tipo de letra es rara cuando compilo mi mapa?**

A. Este es un pequeño efecto secundario al estar usando el tipo de letra de CoD4 en WaW (ignora este problema, se verá bien dentro del juego). Si planeas dejar instalado “UGX Mod Standalone” por un tiempo, haz una copia de seguridad del archivo “root/images/gamefonts_pc.iwi”, entonces copia/pega “ugx_mod.iwi/images/gamefonts_pc.iwi” a “root/images/”.
- P. ¿Por qué el tipo de letra es rara o confusa (ilegible) cuando inicio mi mapa? ¿Por qué el menú principal sigue siendo normal, y no el que diseñé en Photoshop?**

A. No instalaste/compilaste el archivo “mod.ff” de UGX Mod a tu mapa correctamente. Sigue las instrucciones de nuevo, despacio y con cuidado esta vez.
- P. ¿Cuándo compilo mi mapa con UGX Mod, veo este error en el Launcher:**

```
ERROR: Could not open '../zone_source/english/assetlist/common_ignore.csv'
```

- A. Este error es sólo un error CSV. Se puede ignorar sin problemas.