

Merge Plugins Standalone

por Mator

aka matortheeternal

Introducción

¿Qué es Merge Plugins?

Merge Plugins es una aplicación para Windows en Delphi (Pascal orientado a objetos). Merge Plugins Standalone el proceso de combinar múltiples archivos Bethesda Plugin/Master (.esp y .esm) en un solo archivo. El programa interfaces comunica con plugins a través del marco de xEdit y soporta archivos plugin de Skyrim, Oblivion, Fallout: New Vegas y Fallout 3.

Merge Plugins no sólo combina el contenido de los archivos plugin, también maneja archivos de activos asociados con los archivos de plugin, automáticamente copia, cambia el nombre y hace reconstrucción de activos según sea necesario para crear un mod que funciona como los mods originales antes de la fusión. También ofrece un archivo diccionario construido a partir de informes presentados por los usuarios como una guía para la efectividad de la herramienta y combinar varios archivos de plugin. En general, Merge Plugins proporciona una interfaz poderosa con la que se pueden crear fusiones, rastrear y reconstruir.

¿POR QUE debo USAR Merge Plugins?

¿Cuáles los Beneficios de la Fusión de Plugins?

- Puede (indirectamente) Pasar el límite de archivo de 255 plugin
- El Aumento de la Estabilidad del juego
- Orden de carga Una mejor Organización, Más Fácil de Manejar

¿Cuáles son las Alternativas?

- [Fusión Plugins xEdit Scriptn](#)
El precursor de Merge Plugins Standalone. Es un poco anticuado y no proporciona la Potencia, Velocidad, flexibilidad, o Características de Merge Plugins Standalone.
- [Skyrim Mod combiner \(SMC\)](#)
Sólo funciona para los mods de texturas y no combina archivos ESP. Cumple con un uso muy diferentes en comparación con Merge Plugins Standalone.
- [Fusión Manual](#)
Puede utilizar TES5Edit para combinar manualmente mods. Esto no maneja archivos de activos, así que tendrás que hacer todo eso a mano después de combinar. Aunque esto puede ser educativo, se limita a combinar sólo ciertos tipos de mods (por ejemplo, mods de armaduras y armas) antes de requerir una cantidad factible de copia de archivos manual, cambio de nombre y modificación.

Este documento se divide en 5 Secciones Principales:

- [Comparación](#)
Cubre las Diferencias Entre Merge Plugins Standalone y el Merge Plugins xEdit Script.
- [Guía de la Interfaz gráfica de usuario](#)
Explica la Interfaz gráfica de usuario de Merge Plugins Standalone.
- [General Referencia](#)
Proporciona información general sobre la coloración o la calificación que se refleja en múltiples partes del Merge Plugins GUI.
- [Tutoriales](#)
Te enseña cómo usar las partes diferentes del uso con instrucciones paso a paso.
- [Comunidad](#)
Especifica lo que puedes hacer para contribuir a la comunidad Merge Plugins, y su relación con Merge Plugins como un usuario.

Funciones Eliminadas

Varias Características Esteban Presentes en el Merge Plugins, Pero ya no están Presentes en Merge Plugins Standalone. Estas características son las Siguientes:

<i>Característica</i>	<i>Razón</i>
Extracción de plugins desde un plugin fusionado	Esto no puede hacerse en forma adecuada debido a problemas con una de la Regla y archivos de activos en conflicto. En su lugar proporciona una función al azar que no va a funcionar, he quitado esta característica. Si deseas eliminar un plugin de una fusión, simplemente reconstruir la fusión.
Fusión en fusiones existentes y fusiones que combinan	Debido a la complejidad de las anulaciones y los archivos de activos en conflicto, usando un plugin fusionado existente en una combinación no puede realizarse adecuadamente en la mayoría de las circunstancias. Además, crea problemas con fusiones administradas y crea un gran aumento en la complejidad. Para combinar un plugin fusionado tendrá que crear un perfil de combinación secundaria.
Ninguno Renumerar	No hay ninguna razón para que utilices esto con la versión independiente Merge Plugins. El programa independiente vuelve a cargar los plugins lo que esta característica no tiene caso de uso y sólo crea FormIDs conflictivos y plugins fusionados rotos.
Copia en dos Pasos	Esto solía ser necesario hace mucho tiempo debido a problemas de copia NAVI/NAVM, pero ya no es necesario. Proporciona no proporciona ningunas ventajas cuantificables, y por lo tanto se ha eliminado.

Nuevas Características

Merge Plugins Standalone ofrece un gran número de nuevas características que mejoran en gran medida la experiencia de la fusión de plugins y la gestión de fusiones. Las nuevas características se enumeran a continuación:

<i>Característica</i>	<i>Descripción</i>
Manejo de fragmentos de Script	Los fragmentos de escritura son pequeñas escrituras que son creadas por el juego para ayudar con Búsquedas, Escenas, y Asuntos de Diálogo. Estos fragmentos de escritura tienen nombres del archivo FormID específicos, y así tienen que ser renombrados y compilados de nuevo cuando el FormID del registro están asociado con cambios. Merge Plugins Standalone hace esto si estableces el Papyrus Compiler e integraciones de Champollion Decompiler.
Manejo de Archivos INI	Algunos archivos ESP tienen archivos INI asociados con ellos. Estos archivos INI son cargados por el juego basado en su nombre de archivo. Merge Plugins Standalone, INI archivos son renombrados y combinados por lo que su funcionalidad se mantiene después de la fusión.
Creación BSA fusionado	Merge Plugins Standalone puede crear un archivo fusionado BSA para su fusión. Esto se hace a través de la integración BSAOpt.
Manejo activo conmutable	En Merge Plugins Standalone puede alternar la copia activa de características que deseas hacer uso. Esto permite a los usuarios eliminar fallos y se fusione con más eficacia.

Aumento de velocidad	Por qué Merge Plugins Standalone es un programa compilado, en lugar de una secuencia script, corre mucho más rápido. Ahora serás capaz de construir fusiones más rápido que nunca.
Combinar seguimiento	Fusiona creado con Merge Plugins Standalone serán rastreados desde el programa. Cuando un plugin que está en una combinación de cambios (por ejemplo, se actualiza), la fusión se asocia con voluntad propia marcar como no necesita ser reconstruido.
Fácil de reconstrucción de fusión	Ahora puede reconstruir una fusión con el clic de un botón. Combinado con el seguimiento de fusión, esto lo convierte en un flujo de trabajo mucho más eficiente alrededor de los plugins que se fusionan.
Actualizaciones del diccionario integrado	Con el script, había que actualizar el diccionario a través de la aplicación Merge Plugins Report Cliente Java. Ahora, se le notificará de cambios del diccionario directamente y será capaz de actualizar el diccionario sin la molestia de tener que utilizar otra aplicación.
Actualizaciones integradas en el programa	Merge Plugins Standalone se puede actualizar fácilmente. No tendrás que volver a descargar desde el Nexus para actualizarlo, se le informará de cambios desde dentro del propio programa, y puede actualizar el programa con un clic de un botón.
Informes integrados	Con el script, los informes tenían que ser generados como archivos de texto que luego eran leídos por una aplicación Java que le envía a un servidor para ser combinados en un archivo de diccionario. Con Merge Plugins Standalone esta funcionalidad se ha integrado en el programa principal, por lo que no es necesario iniciar un programa separado para presentar informes.
Seguimiento de errores de Plugin	Una vez que comprueba un plugin para errores en Merge Plugins Standalone, sus errores se guardarán, y luego se volverá a cargar la próxima vez que utilice el programa. Estos errores son guardados ligados al hash CRC32 del plugin, así que cuando el plugin se actualiza tendrás que comprobar los errores de nuevo (puede tener más / menos errores).
Múltiples idiomas	Con un sistema de lenguaje fácilmente extensible, el programa puede ahora ser fácilmente traducido. Varias traducciones ya se han hecho gracias a algunos traductores voluntarios.
Estadísticas de seguimiento	Merge Plugins Standalone rastreará la estadística que se relaciona con la fusión. Ahora puedes guardar la pista de cuantas fusiones tienes, ¿cuánto plugins has comprobado para errores, ¿cuántas veces has comenzado el programa, etc.

Guía de la Interfaz Gráfica de Usuario

Seleccionar Ventana de Perfil



Ilustración 1: La ventana de perfil de selección.

La Selección Ventana de Perfil aparece cuando se inicia el programa por primera vez. Desde aquí se puede crear y administrar perfiles de combinaciones. Para iniciar la aplicación, selecciona un perfil válido y hacer clic en Aceptar. Puede omitir la ventana Seleccionar perfil utilizando el parámetro de línea de objetivo de perfil.

Detección Automática de Juego

La ventana de perfil detectará automáticamente los juegos que ha instalado desde el registro. Suponiendo que ha realizado una instalación de juego estándar o steam, el programa debería detectar cualquier juego que estén instalados y crear perfiles para ellos la primera vez que lo ejecute. Detección automática sólo ocurrirá si no tiene ningunos perfiles salvados en la carpeta de perfiles.

Nuevo Panel de Perfil

Se trata de un panel especial que estará siempre por debajo de los otros perfiles. Puede hacer clic en cualquier momento para crear un nuevo perfil.

Panel Perfil

Componente	Descripción
Icono de Juego	Un icono correspondiente al modo de juego seleccionado. Si el perfil es válido, puede hacer clic en el icono de juego o en cualquier otro lugar en el panel para seleccionar el perfil.
Nombre de mod cuadro de texto	Aquí puede introducir un nombre de perfil, que se utiliza para identificar el perfil.
Modo de juego desplegable	Un menú desplegable donde puede especificar el modo de juego que desea el perfil para. Las opciones son: Skyrim, Oblivión, Fallout New Vegas, y Fallout 3.
Cuadro de texto Ruta de juego	La ruta de la carpeta donde el juego que ha seleccionado está instalado. Puede utilizar el botón Examinar para buscar esta carpeta.
El botón Examinar	Haga clic en este botón para buscar la ruta de juego.
Botón Eliminar	Haz clic en este botón para eliminar el perfil. Se le pedirá que confirme esta acción para asegurarse de que accidentalmente haga clic en Eliminar.

Estados de Perfiles

Estado	Color	Descripción
Inválido	Rojo claro	Si el nombre del perfil o la ruta del juego no es válido, el color de fondo del panel de perfil se volverá rojo claro No puede seleccionar un perfil inválido.
Válido	Verde claro	Si el nombre del perfil o la ruta del juego son válidos, el color de fondo del panel de perfil se volverá verde claro. Puede seleccionar perfiles válidos.
Seleccionado	Azul claro	Si hace clic en un perfil válido, el color de fondo se volverá de color azul claro. Esto indica que se ha seleccionado el perfil. Una vez que haya seleccionado un perfil, puede hacer clic en Aceptar para iniciar Merge Plugins con ese perfil.

Perfil Menú Emergente

Haga clic derecho en el scrollbox para acceder al menú perfil emergente.

Nombre	Acción	Activado
Nuevo perfil	Crea un nuevo perfil de fusión.	Siempre.
Borrar perfil	Elimina el perfil clic derecho sobre él.	Si hace clic derecho en un perfil de fusión.

Ventana de Selección Plugin

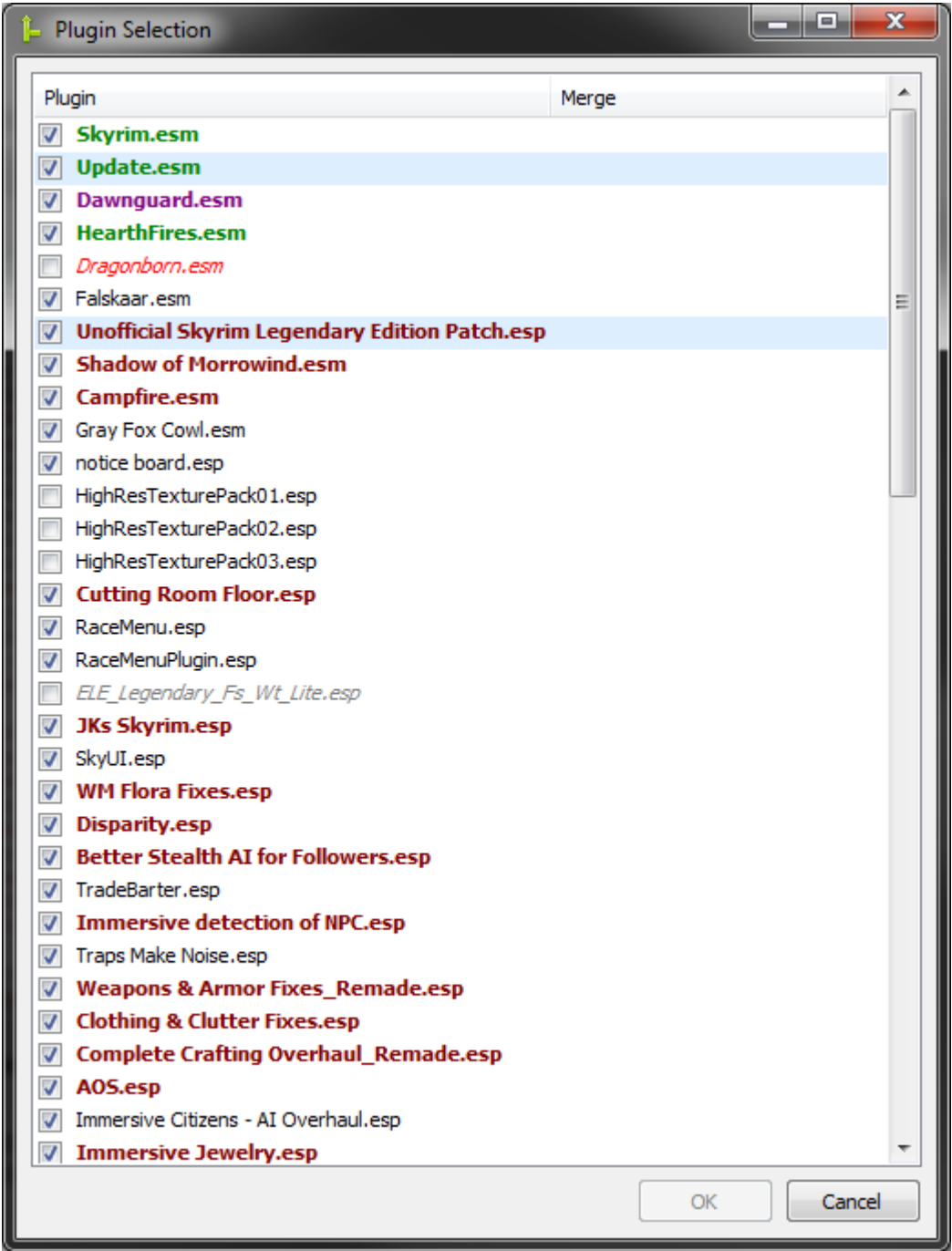


Ilustración 2: La ventana Selección Plugin.

Aparecerá la ventana de selección de plugging después de que hayas seleccionado un perfil, y te permite especificar qué plugins deseas cargar. Acciones de selección Plugins

<i>Acción</i>	<i>Descripción</i>	<i>Disponibilidad</i>
Ok	La aplicación se inicia y carga los plugins activados.	Si ningún plugin es requerido por los plugins activados como un maestro, como se indica la fuente <i>cursiva roja</i> .
Entrar	Equivale a hacer clic en Aceptar.	Igual que en Aceptar.
Espacio	Alterna la casilla de verificación de los plugins seleccionados.	Si se seleccionan uno o más plugins.
Cancelar	Finaliza la aplicación.	Siempre.
Cerca	Finaliza la aplicación.	Siempre.

Selección Plugin Menú Emergente

Haga clic derecho en la vista de lista para acceder al "Menú Plugin Selección emergente".

<i>Nombre</i>	<i>Acción</i>
Marcar todo	Comprueba todos los plugins de la lista, excepto los que no se pueden cargar.
Desmarcar todo	Desactiva todos los plugins de la lista.
Alternar todo	Alterna la selección de todos los plugins en la lista, excepto los que no se pueden cargar.

Estilos Selección Plugin

<i>Estilo</i>	Significado
Fondo azul claro	Se selecciona el plugin.
Fuente verde Negrita	El plugin es requerido como maestro por un plugin seleccionado.
Fuente marrón Negrita	El plugin requiere un plugin seleccionado como un maestro.
Fuente magenta Negrita	El plugin es requerido como maestro por un plugin seleccionado, requiere un plugin seleccionado como maestro.
<i>Cursiva gris</i>	El plugin no se puede cargar porque uno o más de sus maestros no están instalados. Es decir, sus maestros no fueron encontrados en el directorio de datos.
<i>Cursiva Roja</i>	El plugin no está marcado, pero se requiere como maestro o plugins que estén seleccionadas. Tendrás que comprobar este plugin o desactiva los plugins que dependen de él para continuar.

Ventana Splash



Ilustración 3: La ventana de bienvenida.

El Splash se mostrará después de que un perfil de combinación ha sido elegido. El Splash muestra el progreso de las actualizaciones automáticas, así como la carga de plugins, fusión, y información del plugin. También muestra la versión de la aplicación. El Splash debe cerrarse automáticamente y se abrirá la ventana principal de la aplicación después de 10-30 segundos, dependiendo del tamaño de su orden de carga y especificaciones de su sistema.

Actualizaciones Automáticas

Si ha habilitado las actualizaciones automáticas en su configuración, la aplicación intentará conectarse al servidor y obtener las actualizaciones del diccionario o de programas que están disponibles. Si hay una actualización del programa, la aplicación se reiniciará, y le llevará de vuelta a la pantalla de perfil.

Ventana Principal de la Aplicación

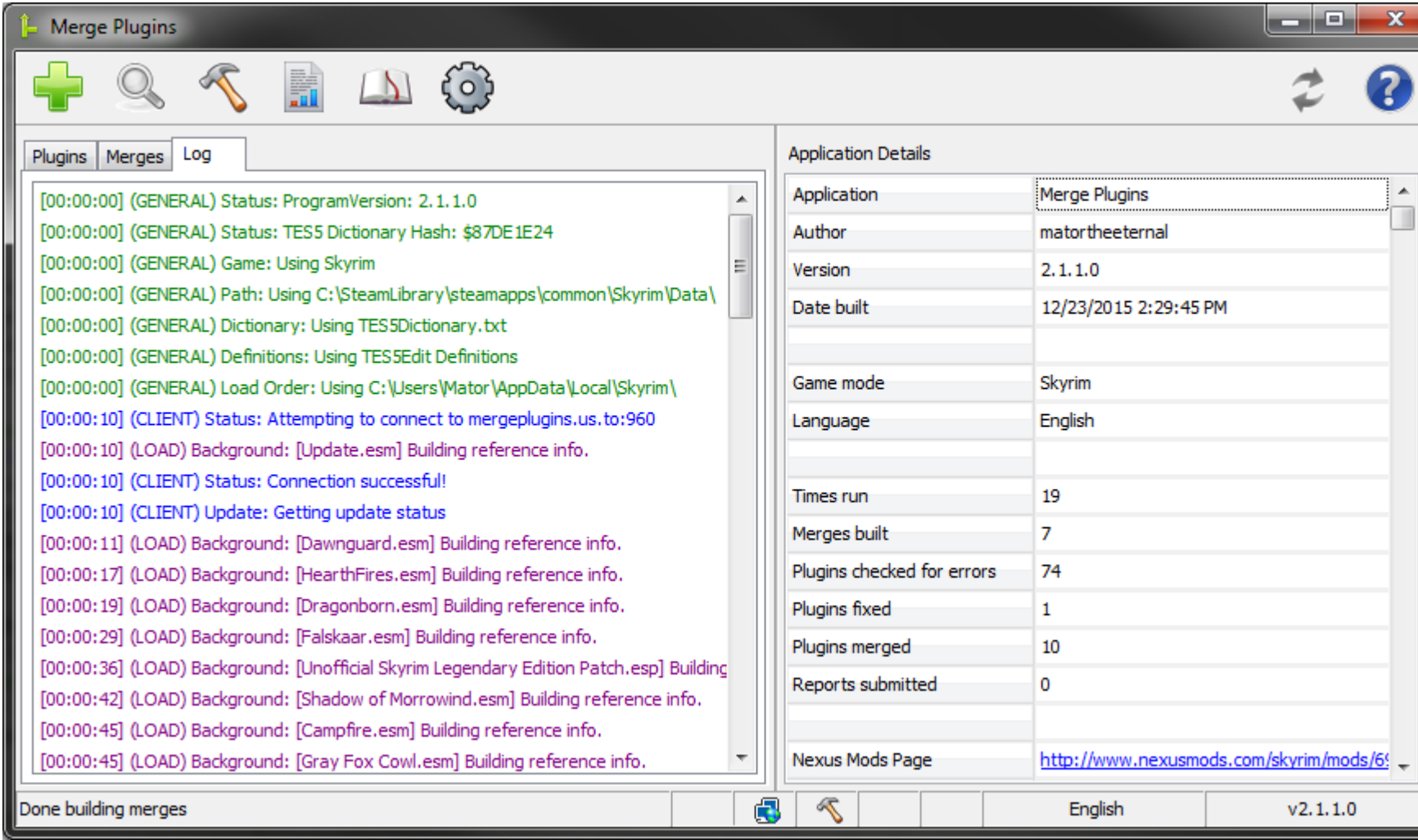


Ilustración 4: La ventana principal de la aplicación (por lo pequeño tamaño de la ventana para que pueda verlo).

La ventana principal de la aplicación es el lugar desde donde se puede interactuar con toda la funcionalidad ofrecida por Merge Plugins, y es la ventana que se muestra después de que haya seleccionado un perfil y los plugins que desea cargar.

Barra Rápida

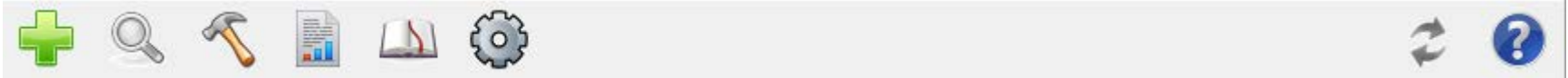


Ilustración 5: La barra rápida.

La barra de acceso rápido ofrece varios botones para acceder rápidamente a varias funcionalidades en la aplicación.

Crear Nueva Fusión

Puedes hacer clic en el botón Crear Nueva Fusión en cualquier momento para crear una nueva fusión. El botón mostrará automáticamente la [Ventana Editar Fusión](#) por lo que puedes especificar nombre, el nombre del archivo y opciones.

Encontrar Errores

Al hacer clic en el botón Errores comprobara si hay errores en todos los plugins cargados, no en la lista negra que aún no han sido controlada por los errores.

Construir Fusiones

Clic en el botón Construir Fusiones construirá cualquiera de las fusiones que están en las listas para ser construidas o reconstruidas. El botón se desactivará si el cargador de fondo no se ha completado o si no hay fusiones que construir. Ver Estados de Fusión si deseas forzar una reconstrucción de sus fusiones.

Informe sobre Fusiones

Haz clic en el botón Informe sobre Fusiones se abrirá la [Ventana Informe](#) . A partir de ahí, el usuario puede crear y enviar informes sobre todos los plugins en las fusiones que se han construido con éxito, excepto plugins que el usuario ya ha presentado informes.

Ver diccionario

Al hacer clic en el botón Ver diccionario abrirá el [Ver diccionario Ventana](#) sin filtros establecidos.

Opciones

Al hacer clic en el botón Opciones, aparecerá la [Opciones de Ventana](#).

Actualizar

Al hacer clic en el botón Actualizar se actualizará el diccionario si hay alguna actualización disponible. Si una actualización de la aplicación está disponible el [Cambios Ventana](#) se muestra, donde se pueden ver los cambios entre la versión actual y la versión más actualizada y optar por descargar e instalar la nueva versión. Al pasar por encima el botón "Actualizar" mostrará una sugerencia específica de qué actualizaciones están disponibles.

Ayuda

Al hacer clic en el botón Ayuda cambiará el cursor del ratón a un puntero con un signo de interrogación. A continuación, puedes hacer clic en cualquiera de los componentes en la [Ventana Principal de la Aplicación](#) para acceder a los archivos de ayuda. También puedes presionar F1 en cualquier ventana que sea parte de la aplicación para acceder a la misma funcionalidad.

Pestaña Plugins

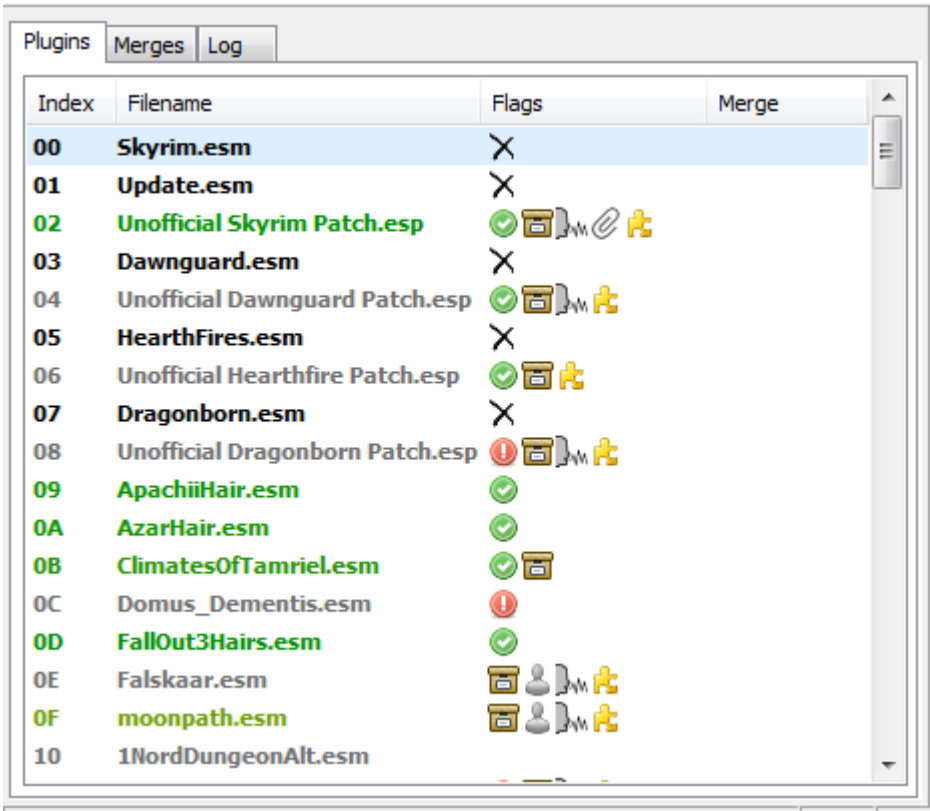


Ilustración 6: La pestaña de Plugins Plug-ins y Vista de lista.

La pestaña de Plugins muestra una lista ordenada de plugins cargados. A menos que la lista de plugins simples está habilitada, los plugins se colorearán basado en calificación promedio reportado por los usuarios. Ver [Valoración Colores](#) para una tabla de colores y su significado.

Campos del Plugin

<i>Nombre</i>	<i>Descripción</i>
Índice	El índice de carga hexadecimal del plugin.
Nombre del archivo	El nombre de archivo del plugin.
Flagss	Las Flagss asociados con el plugin. Si tienes lista de plugins simple habilitado, Flagss estarán representadas por un solo carácter, Flagss además se mostrarán como iconos.
Fusión	La fusión con que el plugin está asociado.

Flagss Plugin

<i>Icono</i>	<i>Personaje</i>	<i>Descripción</i>
✕	X	Está en la lista negra
⚠	E	Tiene errores
⚠	R	Errores ignorados
✅	N	No tiene errores
📁	A	Tiene un archivo BSA

	G	Tiene FaceGenData
	V	Tiene datos de voz
	T	Tiene traducciones MCM
	I	Tiene un archivo INI
	F	Tiene fragmentos de script
	D	No permitir la fusión
	S	Scripts Referencia auto

Plugins Menú emergente

Al hacer clic derecho en la lista de plugins, aparecerá un menú emergente con varias opciones. A continuación, se muestra una lista de estas opciones, lo que hacen, y en qué condiciones están habilitadas.

<i>Nombre</i>	<i>Acción</i>	<i>Activado</i>
Añadir a fusionarse → < Nueva fusión>	Crea una nueva fusión y añade los plugins seleccionados para ello.	Si está en la lista negra sin el plugin seleccionado, marcado como no fusionar, o en una combinación.
Añadir a fusionarse → < Fusión>	Añade los plugins seleccionados a la fusión especificada.	Si está en la lista negra sin el plugin seleccionado, marcado como no fusionar, o en una combinación.
Eliminar de fusión	Elimina los plugins seleccionados de cualquier combinación en que se encuentran.	Si todos los plugins seleccionados están en una fusión.
No permitir la fusión	plugins seleccionados con la Flags no se combinan	Si todos los plugins seleccionados no están en la lista negra o en una combinación.
Permitir la fusión	Desarma el no fusionar Flags en plugins seleccionados.	Si todos los plugins seleccionados tienen el no fusionar conjunto Flagss .
Informe sobre el plugin	Abre la ventana de informe para los plugins seleccionados.	Si está en la lista negra sin el plugin seleccionado.
Errores → Comprobar errores	Inicia una tarea de comprobación de errores para los plugins seleccionados.	Si el gestor de fondo ha terminado, sin complemento seleccionado está en la lista negra, y ningún complemento seleccionado haya comprobado si tiene errores
Errores → Corregir errores	Inicia una tarea de Corregir errores para los plugins seleccionados.	Si el gestor de fondo ha terminado, sin complemento seleccionado está en la lista negra, y todos los plugins seleccionados tienen errores.
Errores → Ignorar errores	Marcas plugins con los errores Flags ignorados si tienen errores seleccionados.	Si ningún plugin está seleccionado en la lista negra, no plugin seleccionado no ha revisado los errores, y todos los plugins seleccionados tienen errores.
Errores → Desactivar errores	Desarma los errores Flags ignorados en plugins seleccionados.	Si todos los plugins seleccionados tiene ignorar errores Flagss.
Abrir posición de plugin	Abre la ubicación de cada archivo plugin seleccionado en el explorador.	Siempre.

Detalles Plugin

Al seleccionar un plugin, sus datos se rellenarán en el panel de detalles. A continuación, se muestra una lista de estos detalles, con descripciones.

<i>Nombre</i>	<i>Descripción</i>
Nombre del archivo	El nombre de archivo del plugin.
Hash	El hash CRC32 del archivo plugin. Esto se utiliza para realizar un seguimiento cuando el plugin se actualiza.
Tamaño de archivo	El tamaño de archivo del plugin.
Fecha de modificación	La fecha en que el plugin fue modificado por última vez.
Calificación de fusión	Promedio de votos del El plugin según lo informado por los usuarios, entre 0.0 y 4.0. Ver Merge Calificaciones para más información.
Flags (Indicaciones)	Una lista de los personajes de Flags asociados con las Flags en el plugin. Ver Flags Plugin para más información.
Número de registros	El número de registros en el plugin.
Número de anulaciones	El número de registros de anulación en el plugin.
Autor	El autor del plugin.
Descripción	La descripción del plugin.
Maestros	Los archivos maestros del plugin.

Errores	Los errores en el plugin. Será "Ninguno" si no se encontraron errores en el complemento.
Informes	Una lista de los informes de los usuarios presentadas en el plugin.

Pestaña Fusión

Plugins

Merges

Log

Index	Name	Filename	Size	Date built
00	NewLands	NewLands.esp	4	Never
01	Hair	Hair.esp	17	Never
02	Visuals	Visuals.esp	19	Never
03	Homes	Homes.esp	17	Never
04	UserInterface	NewMerge.esp	19	Never
05	Gameplay	Gameplay.esp	30	Never
06	Followers	Followers.esp	3	9/24/2015 12

Ilustración 7: La ficha fusiones.

La pestaña fusión muestra una lista de fusiones administradas con el programa. Fusiones son coloreadas en base a su condición. [Ver también Estados de Fusión](#)

Fusionar Campos

<i>Nombre</i>	<i>Descripción</i>
Índice	El orden de construcción de la fusión.
Nombre	El nombre de la fusión.
Nombre del archivo	El nombre de archivo del archivo plugin creado por la fusión.
Tamaño	El tamaño de la fusión en el número de plugins.
Fecha de construcción	La fecha en que la fusión ha sido construida.

Fusión Menú Emergente

Al hacer clic derecho en la lista de fusiones, aparecerá un menú emergente con varias opciones. A continuación, se muestra una lista de estas opciones, lo que hacen, y en qué condiciones están habilitadas.

<i>Nombre</i>	<i>Acción</i>	<i>Activado</i>
Crear nueva fusión	Crea una nueva fusión y abre la ventana de fusión Editar para ello.	Siempre.
Editar fusión	Abre la ventana de fusión Editar para cada combinación seleccionada.	Si se selecciona una combinación.
Eliminar fusión	Elimina las fusiones seleccionadas.	Si se selecciona una combinación.
Plugins → Quitar plugins	Elimina plugins que tienen errores o que no se cargan desde la fusión.	Si la fusión ha descargado plugins o complementos con errores.
Plugins → Comprobar plugins para errores	Crea una tarea de comprobación de errores para los plugins en fusiones seleccionadas que no han sido controladas por los errores.	Si el gestor de fondo ha terminado, se selecciona una fusión, y uno o más plugins en las fusiones seleccionados deben ser verificados para los errores.
Plugins → Reparar errores en los plugins	Crea una tarea de error de fijación de los plugins en fusiones seleccionadas que tienen errores.	Si una o más fusiones seleccionadas tiene un plugin con errores en el mismo.

Plugins → Informe sobre plugins	Se abre la ventana Informe con todos los plugins en fusiones seleccionadas.	Si una o más fusiones seleccionadas es hasta la fecha.
Construir fusión	Construye las fusiones seleccionadas.	Si una fusión seleccionada está lista para ser construida / reconstruida.
Abrir en el explorador	Abre la carpeta asociada con la fusión en el explorador.	Si una fusión es selecciona
Cambiar estado de reconstrucción	Interruptores se fusiona desde la situación "Al día" a "Listo a ser reconstruida [forzado]" y desde el estado "Listo para reconstruir" a "hasta la fecha [forzado]".	Si una o más fusiones seleccionadas está al día o listas para ser reconstruida.

Detalles de Fusión

Al seleccionar una fusión, sus datos se rellenarán en el panel de detalles. A continuación se muestra una lista de estos detalles, con descripciones.

<i>Nombre</i>	<i>Descripción</i>
Estado	El estado de la fusión. Ver Combinar estados.
Fusionar nombre	El nombre de la fusión.
Nombre del archivo	El nombre de archivo de la fusión.
Recuento de Plugin	El número de plugins en la fusión.
Fecha de construcción	La fecha de la fusionen que ha sido construida.
Plugins	Una lista de los plugins en la fusión.
Combinar método	El método de combinación que se utilizará en la construcción de la fusión.
Nueva numeración	El método de remuneración que se utilizará en la construcción de la fusión.
Archivos	Una lista de los archivos asociados con la fusión. Si hay más de 250 archivos en la lista no se mostrará.
Falla	Una lista de los fallos que se produjeron en la construcción de la última fusión. Si hay más de 250 fallos no se mostrará la lista.

Ficha de Registro

Aparece la ficha Registro habilitadas mensajes de registro que se han producido durante la ejecución del programa. Puede cambiar los colores de los mensajes de registro de la [Opciones de Ventana](#). Puedes realizar un filtrado de qué mensajes de registro se muestran en el menú Iniciar emergente.

Nota: Los mensajes de registro se muestran como una única string. La cadena de plantilla de mensaje string se puede especificar desde la [ventana de Opciones](#).

Campos de Registro

<i>Nombre</i>	<i>Descripción</i>
Hora	El momento en que se creó el mensaje de registro.
AppTime	El tiempo de aplicación en que se creó el mensaje de registro. (00:00:00 es cuando se inicia la aplicación).
Grupo	El grupo del mensaje de registro al que está asociado. Ver Grupos de registro.
Etiqueta	La etiqueta del mensaje de registro al que está asociado. Ver las etiquetas de registro.
Texto	El texto del mensaje de registro.

Entrar Menú Emergente del Registro

Haga clic en el registro se abrirá un menú emergente con varias opciones. A continuación se muestra una lista de estas opciones, lo que hacen, y en qué condiciones están habilitadas.

<i>Nombre</i>	<i>Acción</i>	<i>Activado</i>
Filtro grupo → < Alternar> <Grupo>	Alterna la visibilidad de los mensajes de registro desde el grupo especificado.	Siempre

Etiqueta de filtro → <Alternar> <grupo>, <Etiqueta>	Alterna la visibilidad de los mensajes de registro de la combinación del grupo de etiqueta especificada.	Siempre
Copiar al portapapeles	Copias mensajes seleccionados al portapapeles.	Si se seleccionan uno o más mensajes de registro.
desplazamiento automático	Alterna desplazamiento automático del registro.	Siempre
Guardar y borrar	Guarda el registro en un archivo y luego lo borra.	Siempre

Detalles de la Aplicación

Detalles de la aplicación aparecen en el panel de detalles cuando se cambia a la ficha de registro. A continuación, se muestra una lista de estos detalles, con descripciones.

<i>Nombre</i>	<i>Descripción</i>
Aplicación	El nombre de la aplicación en ejecución, "Merge Plugins".
Autor	El autor de la aplicación en ejecución, "matortheeternal".
Versión	La versión de la aplicación que esté utilizando.
Fecha de construcción	La fecha en que se construyó la versión de la aplicación que esté utilizando.
Modo juego	El modo de juego que está actualmente usando la aplicación.
idioma	El modo de idioma actual que está utilizando la aplicación.
Tiempos de ejecución	El número de veces que he ejecutar la aplicación.
Fusiona construida	El número de fusiones que has construido.
Plugins controlados por errores	El número de plugins que haya marcado para los errores.
Plugins fusionados	El número de plugins únicos que he fusionado.
Informes presentados	El número de informes que ha presentado.
GitHub Repo	El repositorio de GitHub del proyecto de fusión Plugins. Puedes ir aquí presentar temas, seguimiento desarrollo y descargar dev builds.
Página Nexus Mods	La página de Nexus Mods para Merge Plugins.
Créditos de la API	Créditos para las API utilizadas en Plugins.
xEdit Versión	La versión de xEdit que Merge Plugins está utilizando.
XEDIT Créditos	Créditos para los creadores de xEdit.
Probadores	Lista de la beta testers que han contribuido al desarrollo de Merge Plugins.
Traductores	Lista de traductores que han traducido Merge Plugins a diferentes idiomas.



Barra de Estado






Ilustración 8: La barra de estado.

La barra de estado proporciona una referencia rápida a la situación de los diversos aspectos del programa de Merge Plugins.

Paneles de Estado

<i>Nombre</i>	<i>Iconos</i>	<i>Descripción</i>
Panel de mensajes	N / A	Muestra un mensaje sobre el estado general del programa.
Bloqueo del panel		Muestra su icono si una operación de fondo de bloqueo está en curso (por ejemplo, cargador de fondo, la comprobación de errores, o la fusión de plugins).
Panel de conexión		Muestra un icono que indica si el programa se conecta al servidor Merge Plugins

Panel fusión		Muestra su icono si hay fusiones que están listas para ser reconstruidas.
Panel Diccionario		Muestra su icono si una actualización del diccionario se encuentra disponible.
Panel Programa		Muestra su icono si una actualización del programa está disponible.
Panel Idioma	N / A	Muestra el modo de idioma actual.
Panel Versión	N / A	Muestra la versión del programa.

Ver Ventana de Diccionario

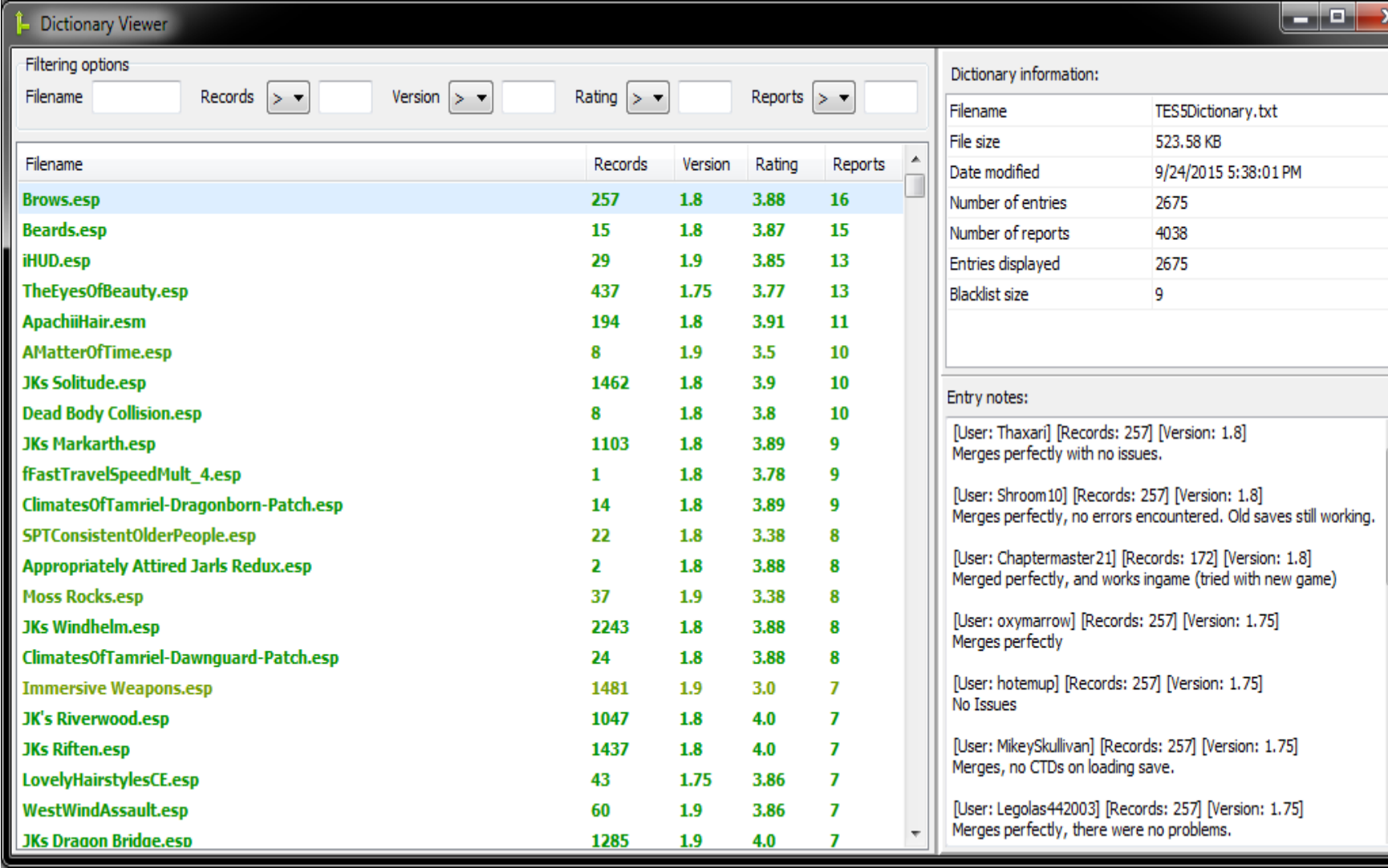


Ilustración 9: La ventana de vista español.

Diccionario de ventana de visualización muestra una lista de todas las entradas del diccionario en el archivo de diccionario para el modo de juego actual. La ventana es compatible con la funcionalidad completa de clasificación y filtrado.

Filtrado y Clasificación

Puede ordenar por cualquier columna única haciendo clic en su encabezado. Puede invertir el orden de clasificación de ascendente a descendente y viceversa haciendo clic en el encabezado de columna por segunda vez.

Las opciones de filtrado son proporcionadas en un grupo por encima de la lista de entradas. Después de la introducción de sus filtros, pulse Entrar en cualquiera de los campos de texto de filtrado para filtrar la lista de entradas.

<i>Campo</i>	<i>Modos</i>	<i>Funcionalidad de filtrado</i>
Nombre del archivo	Contiene	Selecciona las entradas que tienen nombres de archivo que contienen el texto introducido.
Registros	Mayor que, menor que, igual a	Selecciona las entradas que tienen un número de registros el número entero introducido.
Versión	Mayor que, menor que, igual a	Selecciona las entradas que tienen una versión el número de punto flotante introducido.
Clasificación	Mayor que, menor que, igual a	Selecciona las entradas que tienen una clasificación el número de punto flotante introducido.
Informes	Mayor que, menor que, igual a	Selecciona las entradas que tienen un número de informes el número entero introducido.

Campos de Entrada

<i>Nombre</i>	<i>Descripción</i>
Nombre del archivo	El nombre de archivo del plugin a la que la entrada del diccionario corresponde.
Registros	El número reportado más grande de los registros en el complemento de entrada del diccionario que corresponda.
Versión	La última versión de Merge Plugin que ha tenido un informe presentado en el plugin para que la entrada del diccionario corresponda.
Clasificación	El promedio de calificación de todos los informes presentados en el plugin para que la entrada del diccionario corresponda.
Informes	El número de informes asociados con la entrada del diccionario.

Información del Diccionario

El panel de información del diccionario enumera diversas estadísticas relacionadas con el archivo del diccionario consultado.

<i>Nombre</i>	<i>Descripción</i>
Nombre del archivo	El nombre de archivo del archivo de diccionario que se está viendo.
Tamaño de archivo	El tamaño de archivo del archivo de diccionario que se está viendo.
Fecha de modificación	La fecha en que el diccionario fue modificado por última vez (actualizado).
Número de entradas	El número de entradas en el archivo de diccionario.
Número de informes	El número de informes en el archivo de diccionario.
Los comentarios que aparecen	El número de entradas que actualmente se visualiza debido al filtrado.
Tamaño de la lista negra	El número de plugins en el archivo de diccionario que se han marcado como una lista negra.

Notas de Entrada

El panel de notas de entrada muestra las notas de usuario asociados con la entrada seleccionada. Notas de usuario tienen un encabezado asociado con ellos que muestra información relativa al informe en particular las notas están asociadas. Dependiendo de si el informe fue presentado antes de antes de lanzamiento público de Merge Plugins independiente, el encabezado será diferente.

Los informes presentados con Merge Plugins Standalone:

[User: {{user}}] [Hash: {{hash}}] [Version: {{versión}}]

Los informes presentados con el Merge Plugins Informe de cliente:

[User: {{user}}] [Records: {{records}}] [Version: {{version}}]

Ventana Informe

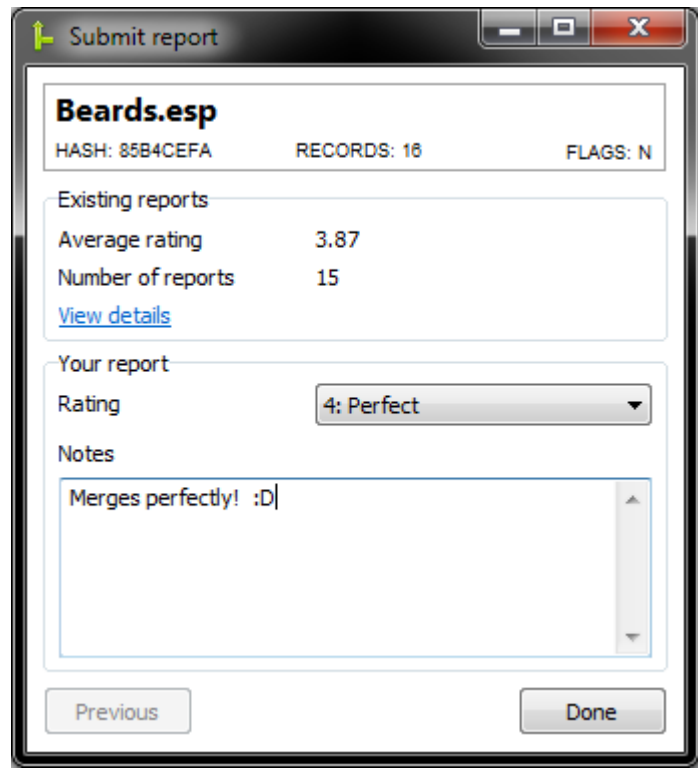


Ilustración 10: La ventana del informe.

La ventana del informe se utiliza para crear informes sobre la fusión-capacidad de los plugins que se presentará a la Merge Plugins servidor, donde más tarde se construyó en el archivo de diccionario.

<i>Elemento</i>	<i>Descripción</i>
Nombre del archivo	El nombre de archivo del plugin que estás informando sobre él.
Hash	El hash CRC32 del plugin que estás informando sobre él.
Registros	El número de registros en el plugin que estás informando sobre él.
Flags	El Flags asociados con el plugin que estás informando sobre él, como un string.
Puntuación media	La calificación de los informes de usuario existentes en el plugin que informando sobre él.
Número de informes	El número de informes que ya han sido presentados en el plugin que estás informando sobre.
Ver detalles	Abre la ventana de visualización del diccionario con un filtro de nombre de archivo para el plugin que estás informando sobre.
Clasificación	Se trata de un desplegable donde puedes especificar la clasificación que deseas presentar para el plugin.
Notas	Notas sobre la fusión-capacidad del lector para su informe. Estás obligado a introducir al menos 16 caracteres en el campo de notas para crear un informe.
Botón Siguiente	Proceda a informar sobre el próximo complemento en la tarea de presentación de informes que ha creado. Cambios a "Hecho" cuando llegue el último plugin.
Botón Anterior	Volver al informe sobre el plugin anterior en la tarea de presentación de informes que ha creado.

Editar Ventana Fusión

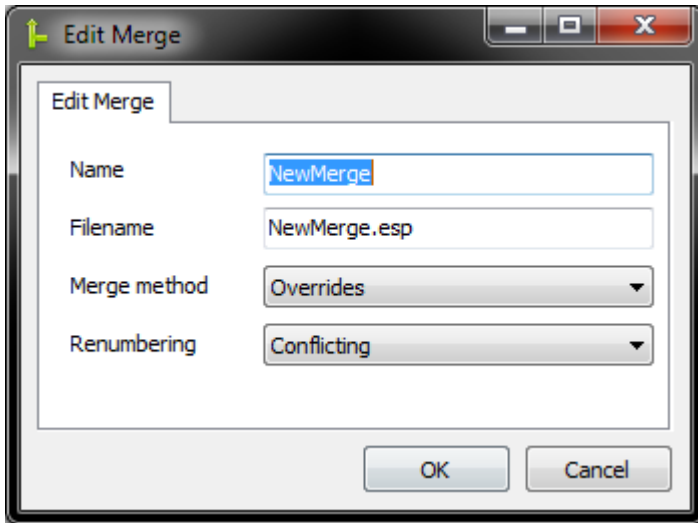


Ilustración 11: La ventana de edición de mezcla.

La Editar Ventana Fusión se utiliza para editar los detalles de una fusión. También ver [Fusión y Métodos remuneración](#).

<i>Elemento</i>	<i>Descripción</i>
-----------------	--------------------

Nombre	El nombre de la fusión que está editando. Esto se utiliza para nombrar la carpeta de la fusión será almacenado en y para la identificación de la fusión en la aplicación. El texto se vuelve rojo y mostrará una pista si existe una carpeta que coincida con el nombre especificado ya está en el directorio de destino de combinación.
Nombre del archivo	El nombre del archivo de ESP, que se produce por la combinación. También se utiliza para determinar la trayectoria de varios archivos de activos. El texto se vuelve rojo y el botón Aceptar estará desactivado si el ESP del nombre de archivo especificado se ha cargado actualmente en Merge Plugins.
Método de fusión	El método que se utilizará cuando la fusión de los plugins en la fusión. Hay dos métodos disponibles: Anulaciones y Nueva Records.
Nueva numeración	El método que se utilizará cuando remuneración FormIDs para la fusión. Hay dos métodos disponibles: en conflicto y Todos.
Botón OK	Hacer clic para guardar los cambios en la fusión. Se desactivará si se introduce un nombre de archivo en conflicto.
Botón Cancelar	Hacer clic para cancelar los cambios en la fusión.

Ventana de Opciones

La ventana de Opciones es donde puedes establecer las opciones que dictan cómo se ejecuta el programa y cómo se ejecutan fusiones. No tendrás que ir mucho aquí después de la configuración inicial.

Pestaña General

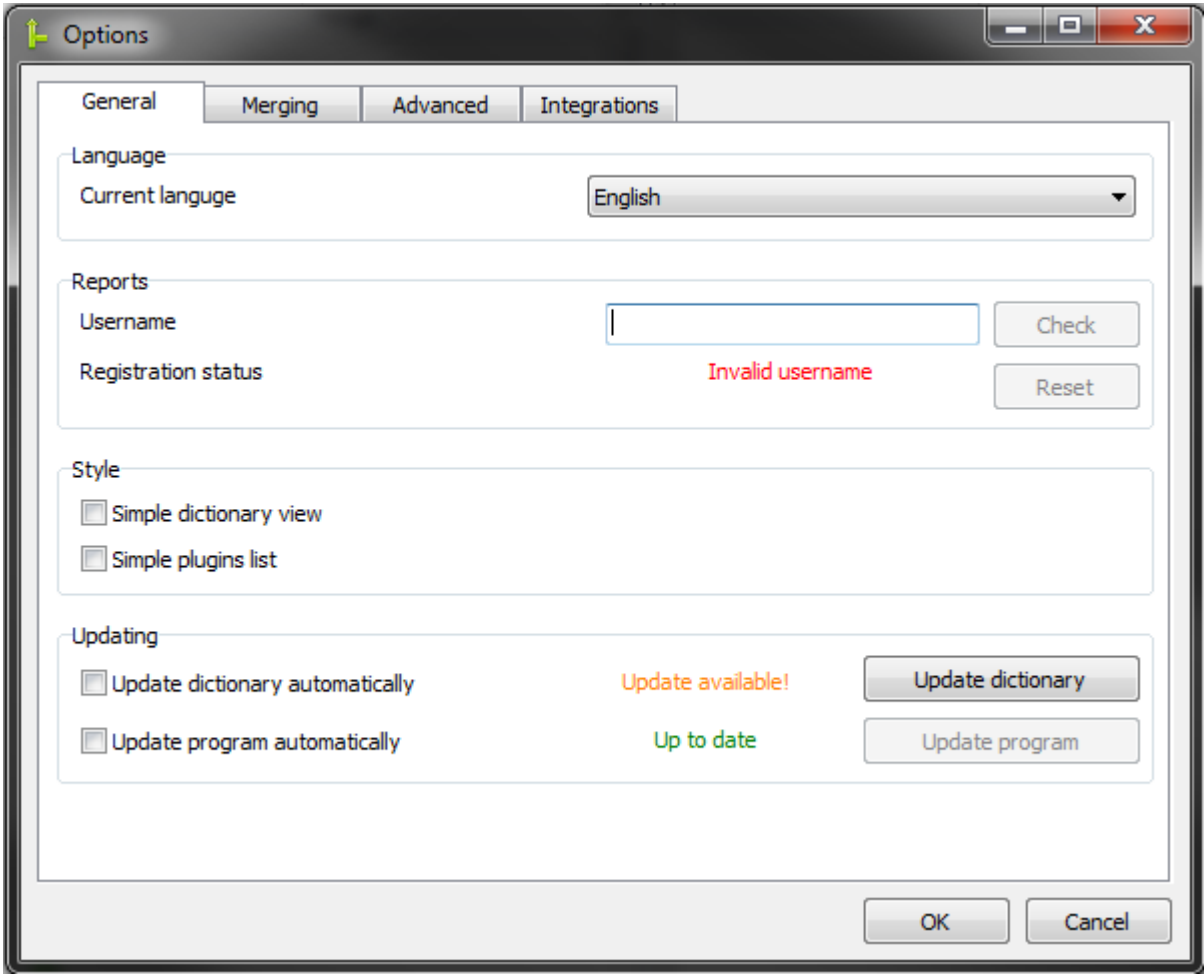


Ilustración 12: La pestaña General de la ventana Opciones.

Idioma

Aquí puede definir el idioma que se utilizará por el programa. Para obtener información sobre la creación de traducciones, consulte Realización de una traducción.

Informes

Este grupo cuenta con controles que se refieren a la presentación de informes de los usuarios en el backend. Si desea presentar informes sobre los plugins que haya fusionado con el back-end, es necesario registrar un nombre de usuario.

1. Introduzca un nombre de usuario en el cuadro de texto. El nombre de usuario debe tener entre 4 y 32 caracteres.
2. Haga clic en el botón "Buscar" para ver si el nombre de usuario está disponible.
3. Si el nombre de usuario está disponible, el botón "Comprobar" va a cambiar para decir "Registrar". Haga clic en él para registrar el nombre de usuario.

Técnica

Cada vez que inicie el programa, el programa genera una clave larga Base64 de 32 caracteres al azar. Cuando se registre, su clave en el momento del registro se almacena en el archivo settings.ini y en el registro. Esta clave sirve para autenticar al servidor. Si pierde de alguna manera esta clave, puede

intentar restablecerla haciendo clic en el botón Reset. Esto sólo funcionará si su dirección IP no ha cambiado desde que se perdió la clave.

Si usted está pensando en volver a formatear la unidad y quieren mantener el acceso a su antiguo nombre de usuario, debe guardar el archivo settings.ini algún lugar donde se puede acceder a ella más adelante (por ejemplo, correo electrónico, subir a Dropbox, medio de almacenamiento externo, etc.).

Estilo

<i>Elemento</i>	<i>Descripción</i>
Simple vista diccionario	Afecta a la ventana de visualización Diccionario. Desactiva la coloración de las entradas del diccionario.
Lista de plugins simples	Afecta la ficha Complementos. Desactiva la coloración de plugins, y utiliza caracteres Flags en lugar de íconos.

Actualización

<i>Elemento</i>	<i>Descripción</i>
Actualización de Diccionario automática	Si está marcada, Merge Plugins comprobará para una actualización de diccionario vez que la carga inicial plugin es completada. Si hay una actualización disponible, se descargará automáticamente.
Programa de actualización automática	Si está marcada, Merge Plugins buscará una actualización del programa tan pronto como se inicia el programa. Si se encuentra una actualización, se descargará e instalará automáticamente, y el programa se reiniciará.
Etiqueta de estado diccionario	Indica si hay o no una actualización del diccionario y si se encuentra disponible.
Etiqueta de estado de programa	Indica si es o no una actualización del programa está disponible.
Actualización de diccionario	Si una actualización del diccionario se encuentra disponible, puede hacer clic en este botón para descargarlo e instalarlo.
Actualización del Programa	Si una actualización del programa está disponible, puede hacer clic en este botón para descargarlo e instalarlo. Nota: El programa se cerrará y reiniciará para actualizarse.

Ficha Fusión

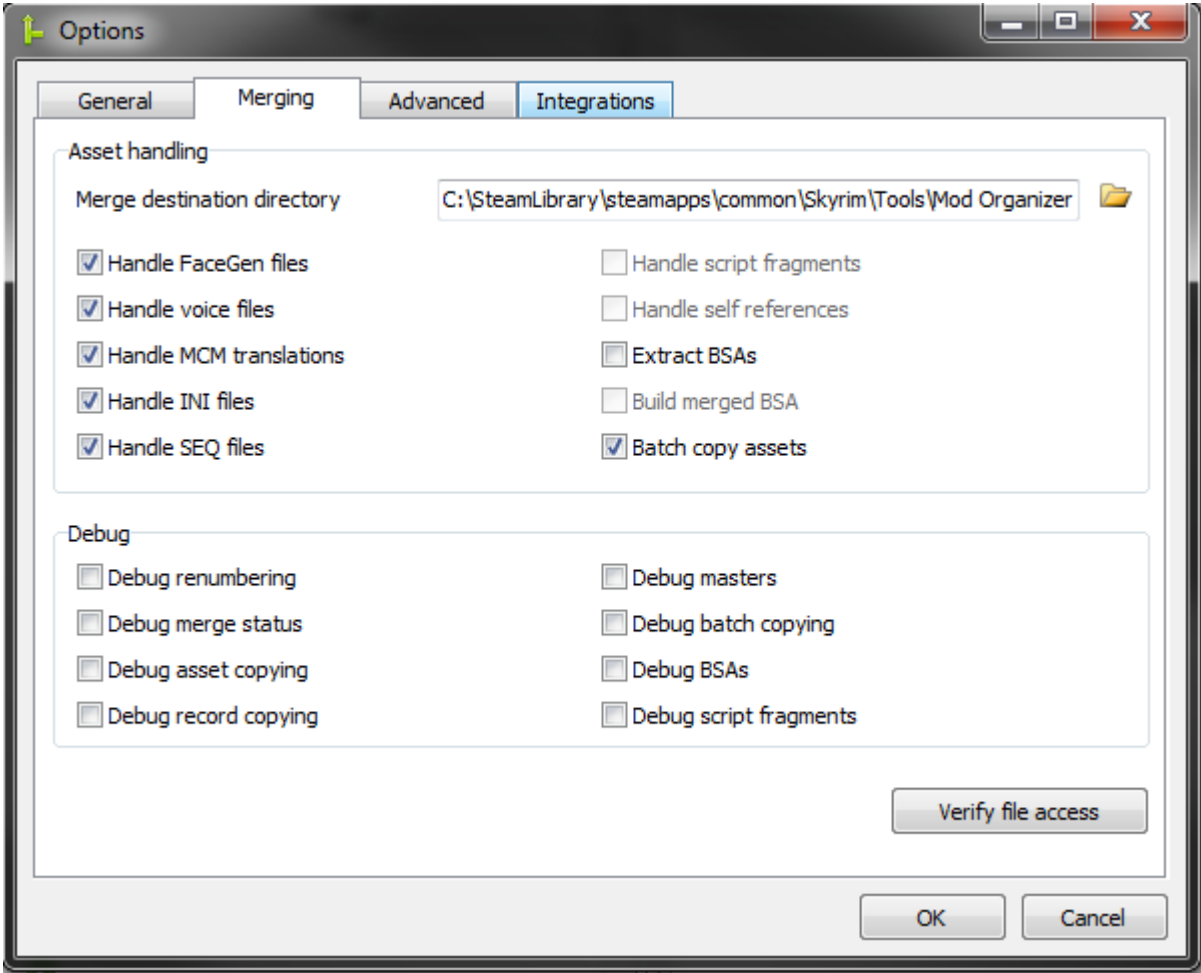


Ilustración 13: La pestaña de Fusión de la ventana Opciones.

Verificar Acceso Archivos

Puede hacer clic en el botón "Verificar el acceso a archivos" para verificar que Merge Plugins tiene los permisos del sistema de archivos necesarios para que funcione correctamente. Te recomiendo que verifique el acceso a archivos cuando se instala por primera vez Merge Plugins y otra vez cada vez que cambies los directorios utilizados por Merge Plugins.

Manejo de Activos

Nota: La opción de copia de los activos generales está disponible en el [Integraciones Tab](#) como parte del Mod Manager integración

<i>Elemento</i>	<i>Descripción</i>
Fusionar directorio de destino	El directorio que se fusiona serán creados. Merges se creará en carpetas separadas correspondientes a su nombre. Puedes hacer clic en el botón Examinar para especificar una carpeta a usar, o introduce la ruta manualmente.
Manejar FaceGenData	Si se marca, FaceGenData-archivo específico será manejados en la fusión. Esto significa que los archivos y datos facetint facegeom que se asociaron con los plugins que se estaban fusionando se copiarán en un nuevo directorio para el plugin fusionado y renombraron si el FormID del registro NPC que están asociados fue cambiado. Si no está activada, saldrá la cara gris y se producirá nuevos NPCs en el plugin fusionado.
Manejar activos de voz	Si se marca, los activos de voz de archivos específicos serán manejados en la fusión. Esto significa que los archivos de sonido/de datos de voz que se asociaron con los plugins que se estaban fusionando se copiarán en un nuevo directorio para el plugin fusionado y renombraron si el FormID del expediente que se asocian fue cambiado. Si no está activada, NPCs perderá cualquier sonoridad personalizada.
Manejar traducciones MCM	Si se marca, los archivos de traducción MCM para los plugins fusionados se combinarán en una sola traducción MCM para el plugin fusionado. Si no está activada, algunos MCM puede llegar a ser confuso para los nombres de variables en lugar de las etiquetas apropiadas.
Manejar archivos INI	Si se marca, los archivos INI que se asociaron con los plugins que se fusionan se combinarán en un único archivo INI para el plugin fusionado. Si no está activada, los archivos INI serán ignoradas durante la fusión.
Manejar fragmentos script	Si se marca, fragmentos de script que se asociaron con los plugins que se fusionaron y que se asociaron con un expediente que fue reenumerado será recompilado. Esta opción requiere el establecimiento de la integración de papyrus correctamente, y se desactivará hasta que se haya hecho. Si no está activada, Misiones, Temas escenas y diálogo que se basaban en nuevos fragmentos de script no funcionaran correctamente.
Extraer BSAs	Si se marca, BSAs asocia con los plugins que están fusionados se extraerán en la carpeta de datos de la fusión. Esto no requiere la creación de la integración BSAOpt. Esto sólo es necesario si no estás usando Mod Organizer, que soporta la carga de BSA nombrados arbitrariamente.
Construir fusión BSA	Si se marca, un BSA fusionado se crea a partir de los contenidos de todas las BSAs asociadas con plugins que se fusionaron. Esta opción requiere la creación de la integración BSAOpt, y será desactivado hasta que se haya hecho. Esta es una buena alternativa a Extraer BSAs si estás utilizando NMM. Nota: BSA tienen un tamaño máximo de archivo de 2 GB.

Activos de copia por lotes	Si se selecciona, todas las operaciones de archivos-específica y copiado de activos en general se llevarán a cabo a través de un proceso por lotes (.bat) guion. Esta es una opción recomendada, ya que es más eficiente que la copia de archivos a través de métodos de Delphi.
----------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Manejo de Activos

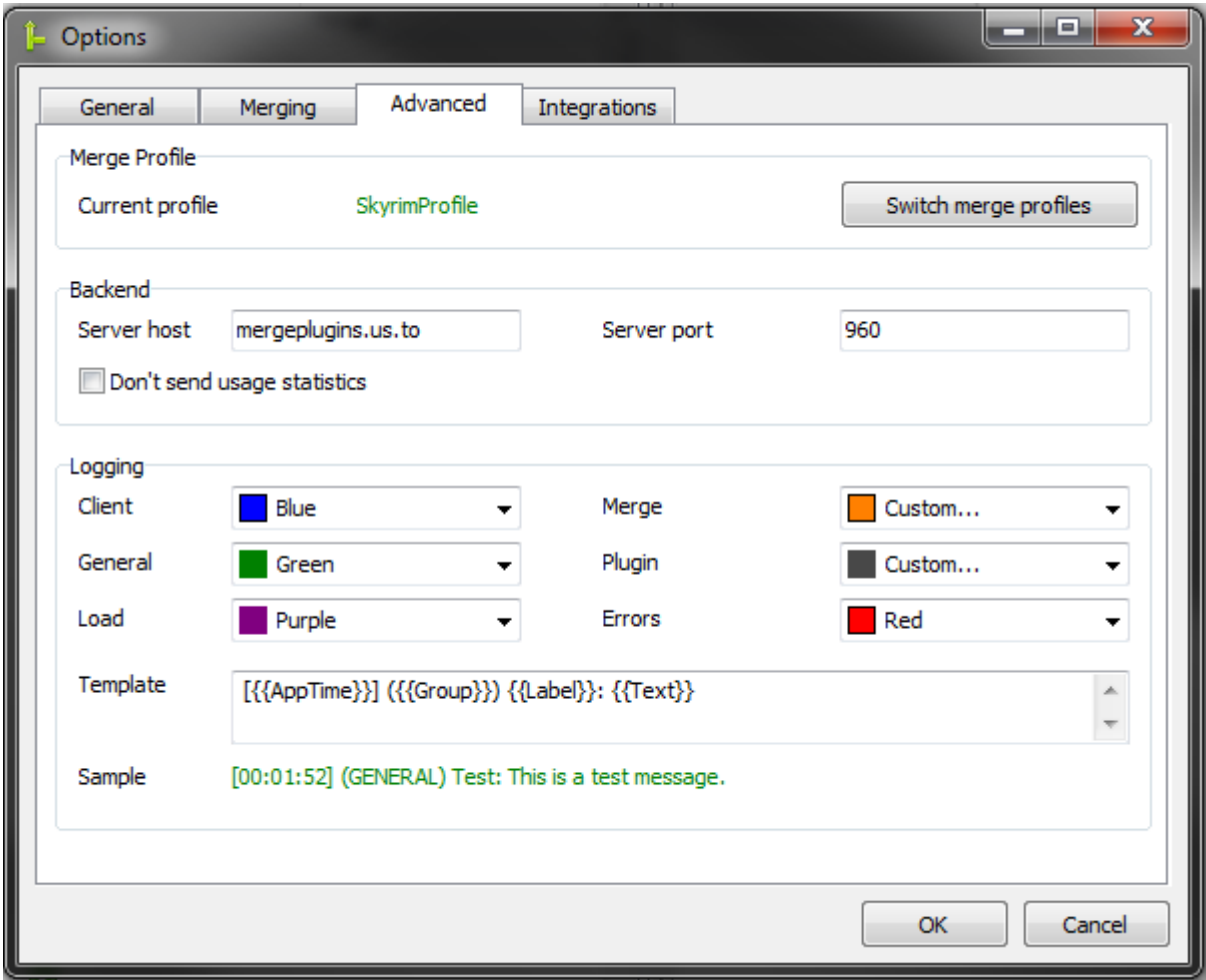


Ilustración 14: La pestaña Avanzado de la ventana Opciones.

Fusionar Perfil

Proporciona el nombre de su perfil activo. Puedes hacer clic en el botón "Cambiar fusionar perfiles" para reiniciar la aplicación y vaya a [Seleccione Perfil Ventana](#).

Backend

<i>Elemento</i>	<i>Descripción</i>
Host de servidor	El nombre de host que se conecta a los servicios de back-end.
Puerto de servidor	El puerto del servidor que se conectará a la de los servicios de back-end.
No enviar estadísticas de uso (funcional como de v2.0.2.3)	Si se activa, las estadísticas de usuarios tales como cuántas fusiones has hecho y el número de plugins que hay marcado por los errores no se enviarán al backend. Otras estadísticas del servidor todavía serán rastreadas (por ejemplo, consumo de ancho de banda, la fecha vista por última vez, etc.). Para obtener una lista completa de los del lado del cliente y del lado del servidor de estadísticas, consulte el La sección de privacidad .

Registro

<i>Elemento</i>	<i>Descripción</i>
Cliente	Especifica el color de los mensajes del cliente en el registro.

General	Especifica el color de los mensajes generales en el registro.
Carga	Especifica el color de los mensajes de carga en el registro.
Fusión	Especifica el color de los mensajes de fusión en el registro.
Plugin	Especifica el color de Plugin mensajes en el registro.
Errores	Especifica el color de los mensajes de errores en el registro.
Plantilla	Especifica la plantilla para ser utilizado por mensajes en el registro. Las variables accesibles son: {{Time}}, {{AppTime}}, {{Group}}, {{Label}}, y {{Text}}.
Muestra	Un mensaje de registro muestra usando la plantilla que has especificado.

Lengüeta Integraciones

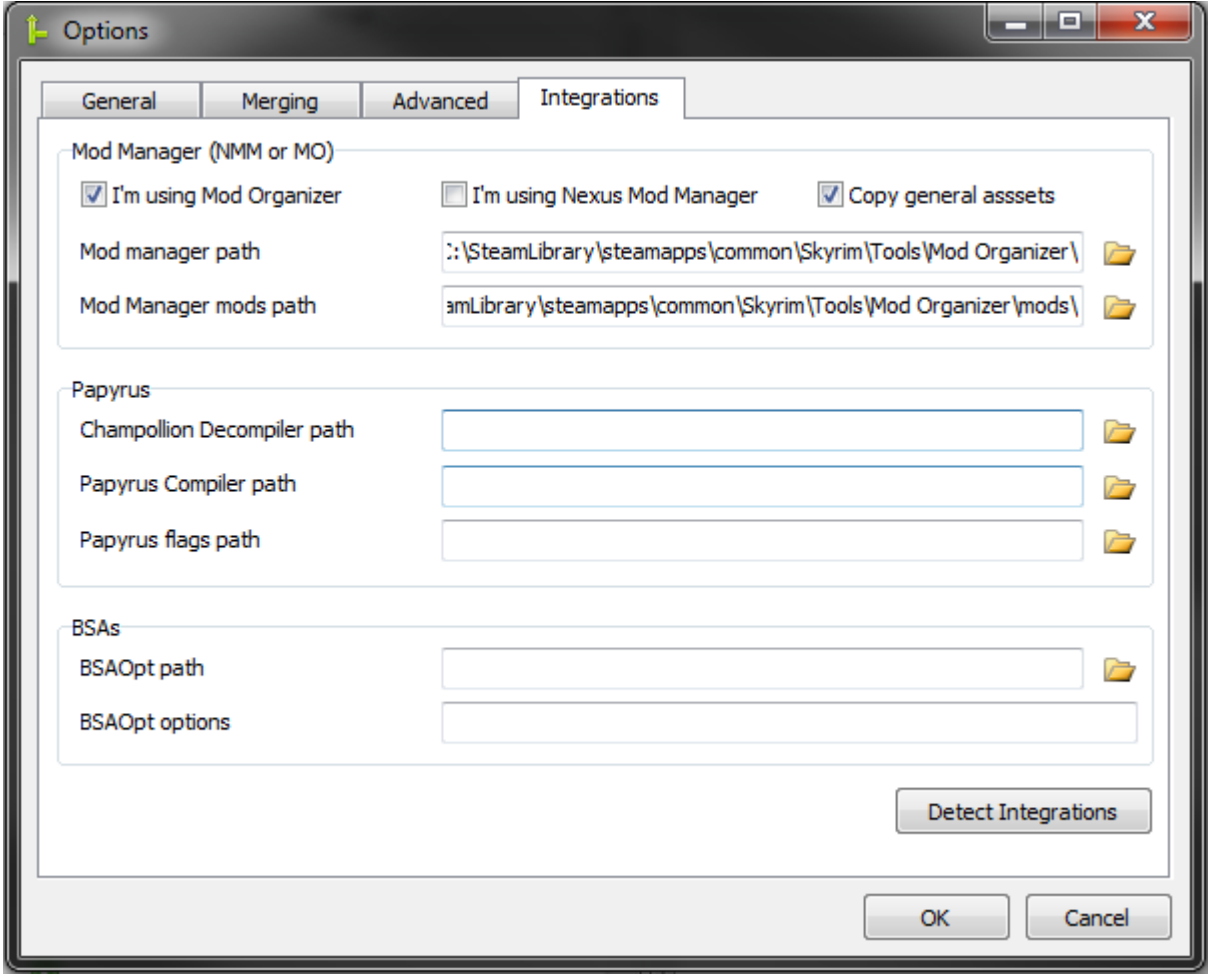


Ilustración 15: La pestaña Integraciones de la ventana Opciones.

Detectar Integraciones

Puedes hacer que Merge Plugins busque integraciones instaladas haciendo clic en el botón Detectar integraciones. Asegúrese de verificar los caminos de integración encontrados por Merge Plugins, especialmente en lo que respecta a la Mod Manager integración. A veces Merge Plugins detecta la instalación incorrecta de Mod Organizer.

Mod Manager

<i>Elemento</i>	<i>Descripción</i>
Estoy usando Mod Organizer	Activar esto si estás utilizando Mod Organizer.
Estoy usando Nexus Mod Manager	Activar esto si estás utilizando 0.60a Nexus Mod Manager o posterior. Versiones 0.60a y posteriores de NMM utilizan una estructura de directorio virtual similar a Mod Organizer.
Ruta Mod manager	Establezca esta ruta de acceso al soporte de la carpeta de archivo ejecutable del Administrador de Mod. Por ejemplo. ModOrganizer.exe o NexusModManager.exe.
Ruta Mod manager mods	Ajústelo a la ruta de la carpeta que contiene los mods asociados con el gerente mod. Para Mod Organizer la ubicación predeterminada es la carpeta mods junto ModOrganizer.exe.
Copie los activos generales	Si se marca, los activos generales (los que no están en archivos específicos) se copiarán. Esto sólo es posible con la integración de Mod Organizer.

Papyrus

<i>Elemento</i>	<i>Descripción</i>
Ruta Champollion Decompiler	La ruta de acceso al archivo ejecutable Champollion Decompiler. Esto se debe establecer para hacer uso de la opción de fragmentos de script.
Ruta papyrus Compiler	La ruta de acceso al archivo ejecutable papyrus compilador. Esto se debe establecer para hacer uso de la opción de fragmentos de script
Ruta papyrus Flagss	La ruta de acceso al archivo de papyrus Flagss (TESV_Papyrus_Flags.flg). Esto se debe establecer para hacer uso de la opción de fragmentos de script.

BSA

<i>Elemento</i>	<i>Descripción</i>
Ruta BSAOpt	La ruta al ejecutable BSAOpt. Esto se debe establecer para hacer uso de la construcción fusión de opción BSA.
Opciones BSAOpt	Las opciones de la línea de destino que desee utilizar con BSAOpt.

Ventana de Cambios

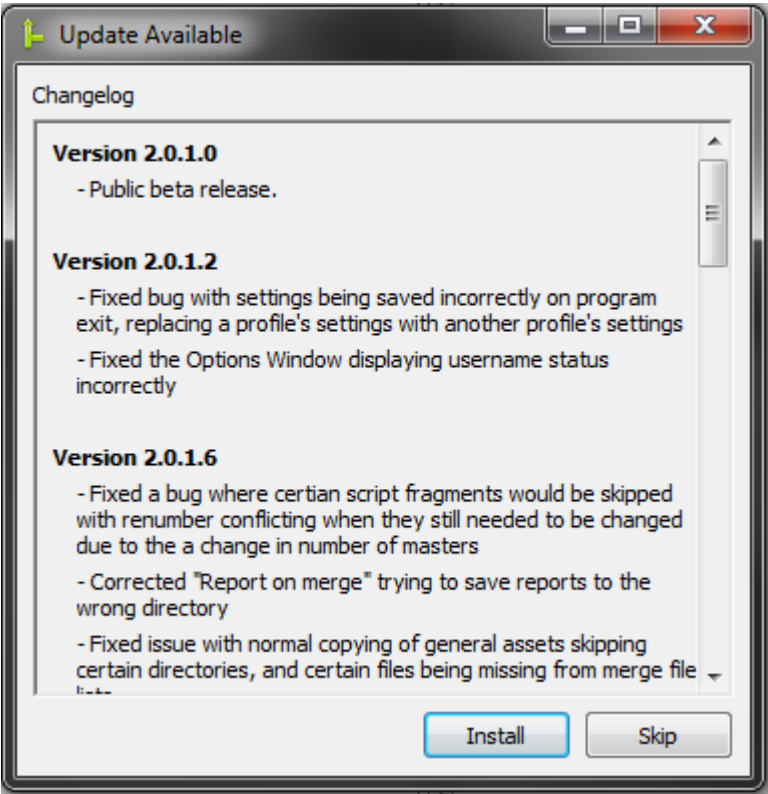


Ilustración 16: La ventana de cambios.

La Ventana de cambios muestra los cambios entre la versión que se está ejecutando y la actualización del programa más reciente antes de instalarlo. Una vez que haya revisado los cambios que puedes hacer clic en "Instalar" para que el programa de descarga instale la actualización o "Omitir" para no hacerlo.

Ventana Progreso

La ventana de progreso es una ventana que aparece cuando Merge Plugins está realizando una tarea grande, como la fusión de plugins o control plugins para errores. La ventana muestra el progreso de la tarea que se realiza a través de un registro integrado y una barra de progreso.

<i>Elemento</i>	<i>Descripción</i>
Etiqueta de Progreso	Lo que está realizando actualmente Muestra el texto correspondiente a la operación.
Barra de progreso	Muestra el progreso de la tarea a ejecutar actualmente. Permite realizar un seguimiento de lo cerca que la operación es hasta su finalización.
Iniciar sesión	Muestra mensajes de registro correspondientes a la tarea a ejecutar en la actualidad, incluidos los errores. El registro sólo es visible si hace clic en el botón Mostrar detalles.

Mostrar/Ocultar detalles	Al hacer clic en este botón cambiará la visibilidad del registro.
Cancelar/Cerrar	Al hacer clic en este botón mientras la tarea se está realizando va a cancelarla. Una vez finalizada la tarea, se puede hacer clic para cerrar la ventana de progreso.

Referencia General

Fusionar Estados

<i>Color</i>	<i>Título</i>	<i>Descripción</i>
Gris	Desconocido	El estado de esta fusión todavía no se ha determinado.
Gris	No plugins cargados	Plugins de la fusión no se cargan en la aplicación.
rojo	No hay plugins para fusionan	La fusión no tiene plugins en ella y no se puede construir.
rojo	Directorios inválidos	Sus directorios no son válidos. Colóquelos en la ventana Opciones.
rojo	Los errores en los plugins	Plugins en la fusión tienen errores.
rojo	Fallo de la Fusión	La construcción de la fusión fracasó.
naranja	Comprobar si hay errores	Es necesario comprobar todos los plugins en la fusión de los errores antes de que la fusión se pueda construir.
Azul	A hoy	La fusión se ha construido y no necesita ser reconstruida.
Azul	Hasta la fecha [Obligado]	La fusión se ha marcado como hasta la fecha por el usuario.
Verde	Listo para ser construidos	La fusión nunca ha sido construida antes, y está lista.
Verde	Listo para ser reconstruido	La fusión se ha construido, pero se han detectado cambios en los archivos de código fuente del plugin.
Verde	Listo para ser reconstruido [Obligado]	La fusión se ha construido, pero marcado como que necesita ser reconstruida por el usuario.

Valoración Colores

<i>Color</i>	<i>Significado</i>
Gris	Ningún usuario informa sobre este plugin. Fusión calificación desconocida.
Negro	Plugin de la lista negra. Este plugin no debería fusionarse bajo ninguna circunstancia.
rojo	Valoración media ~ 0,0, falló la <i>fusión</i>
naranja	Valoración media ~ 1,0, disfuncional
Amarillo	Valoración media ~ 2,0, parcialmente funcional
Aceituna	Valoración media ~ 3,0, Ajuste requerido
Verde	Valoración media ~ 4.0, combina a la perfección

Valoración Plugin

<i>Valoración</i>	<i>Notas</i>
-1: Lista Negra	Sólo recomendaría la lista negra un plugin si está seguro de que no hay circunstancias en las que alguna vez será fisionable. Esto es para los plugins que absolutamente no se pueden fusionar. Por favor, explique por qué siente que el plugin debe estar la lista negra en la sección de notas.
0: Fallo	Los medios que se fusionan el plugin falla completamente. Por ejemplo. el plugin fusionado causa CTD, los principales problemas de estabilidad, o la fusión no puede crear un plugin en absoluto.
1: disfuncional	Disfuncional significa la fusión no funciona dentro del juego, con los principales aspectos de los plugins que se fusionaron no trabaja o estar totalmente ausente.
2: Parcialmente funcional	Parcialmente funcional significa que la mayoría de las obras de contenido de plugin, pero algunos de ellos no lo hacen. Esto sería si el plugin logra sus objetivos, pero tiene errores que se crearon en la fusión.
3: Ajuste requerido	Ajuste requerido significa que tienes el plugin para funcionar a la perfección en una fusión, pero tuvo que ajustar algunas cosas para conseguir que funcione. Por ejemplo. modificó el plugin o sus archivos de activos.
4: Perfecto	Perfecto significa todos los aspectos de la labor complemento perfecto de inmediato y no tienes que hacer ningún ajuste. Nada falta, nada roto.

Activos-Específicos de Archivo

La tabla siguiente muestra las rutas de todos los activos específicos de archivo que puede manejar Merge Plugins. Cualquier cosa que se ponga en <angled brackets> es un marcador de posición.

<i>Ruta</i>	<i>Descripción</i>
<filename>.bsa	Un archivo de almacenamiento de Bethesda.
<filename>.ini	Un archivo INI, que puede contener los mismos valores que SkyrimProfile.ini. Cargado por el juego después de SkyrimProfile.ini.
seq\<filename>.seq	Ayuda a arrancar el juego por misiones del juego de inicio habilitados.
interface\translations\<filename>-<language>.txt	Una traducción MCM para el idioma especificado.
meshes\actors\character\facegendata\facegeom\ <filename>\<FormID>.nif	FaceGenData para la forma de la cara de un NPC. Asociado con el registro.
textures\actors\character\facegendata\facetint\ <filename>\FormID>(.dds or .tga)	FaceGenData para el teñido de la cara de un NPC. Asociado con el registro.
sound\voice\<filename>\<VoiceType>\ <Name>__<FormID>_<#>(.xwm, .lip, or .fuz)	Los datos de voz para saber cómo habla un NPC.
Scripts\ <Name>_(TIF, QF, or SF)_<name>_<FormID>.pex	Fragmento Script para un registro diálogo tema-info (TIF), ficha quest (QF), o grabar escena (SF).

Fusión y Métodos Re numeración

Re numeración

Métodos remuneración corresponden a cómo los FormIDs renumera la aplicación en la fusión para evitar colisiones. El método que desea utilizar de forma predeterminada es Renumerar en conflicto, que sólo vuelve a numerar FormIDs que el conflicto entre sí, y, por definición, no afecta a ningún FormIDs en el primer plugin en una fusión de (el que está en un índice más bajo).

Renumerar Todos vuelven a numerar cada FormID en los mods que se fusionaron, y es menos útil. Todavía es valiosa para la prueba y es la única opción válida para su uso con el método de registro de la copia de Nuevos Registros.

Copiado de Registro

Métodos de copia de registro corresponden a cómo las copias de aplicaciones registran a un plugin fusionado. El método de anulaciones es el método que se ha utilizado desde 2013, y copia los registros a el plugin fusionado como anulaciones. Este es el método que debe usar normalmente.

El método de copiar nuevos registros tiene la copia programa de registros no anulación de los plugins que se fusionaron en el plugin fusionado como nuevos registros. Este método tiene una ventaja sobre el método anulaciones ya que no requiere la sujeción de FormIDs después de la fusión. FormID sujeción está en un proceso inexacto y puede, en casos extremadamente raros, causar problemas después de la fusión. Debes utilizar el método de fusión en Registros nuevos si el método anulaciones produce un plugin con errores.

Limitaciones

No hace Resolución de Conflictos

Un error común es que Merge Plugins resuelve conflictos como un parche de compatibilidad, similar a Wrye Bash o TES5Edit Fusionado Patch. Merge Plugins no hacer esto. Merge Plugins fusiona plugins siguiendo la regla uno de uno así que puedes desactivarlas de su orden de carga, liberando espacio para más mods. Esto es muy diferente de un parche golpeado o parche fusionado en que reemplaza completamente los plugins que se fusionan.

Puedes (y debes) utilizar parches de compatibilidad con sus fusiones. Merge Plugins toma un conjunto de plugins y la combina de una manera que corresponde a como estos plugins operan en su juego si estaban separados, pero en un solo bloque contiguo en su orden de carga. Parte de la información se pierde cuando la fusión de plugins, por lo que la construcción de un parche/fusionado golpeado después de combinar los plugins no obtendrán los mismos resultados que cuando los plugins estaban separados. Si quieres tener un plugin fusionado con conflictos resuelto es necesario incluir un parche de compatibilidad creado sólo para los plugins que estés fusionando en la combinación.

255 Límite Plugins

No se puede cargar más de 255 plugins en Merge Plugins. Esto es debido a una limitación del motor con la forma en Skyrim (y xEdit) representan FormIDs - los identificadores asociados con registros. No hay forma de eludir fácilmente esto, por lo que sólo vamos a tener que lidiar con eso. Cargue sólo los plugins que planea fusionar si su orden de carga es muy grande, la desinstalación/desactivación de ellos después de la fusión.

Nota: Cada fusión a construir también utilizará otro de los espacios que van hacia el límite de 255 plugin. Por lo tanto, si tienes 250 plugins cargados en Merge Plugins se puede construir un máximo de 5 fusiones antes de quedarse sin ranuras plugin.

Conflicto Navmeshes

El juego combina registros de NAVI en tiempo de ejecución. Merge Plugins no es capaz de fusionar los registros de NAVI, por lo que sigue la regla de uno en uno. Esto significa que tendrá que ser manejado manualmente en el CK luego de la fusión de mods que añaden navmeshes en la misma región. Todo lo que necesitas hacer para solucionar este problema es abrir el plugin fusionado en el CK y guardarlo.

La consecuencia de no manipular navmeshes conflicto después de la fusión es que los NPCs serán incapaces de moverse en las áreas de los mods que la fusión modificó. A menudo, esto no es demasiado un problema grande, pero puede ser grave en algunos casos.

Plugins Deben Cargarse

No se puede construir una fusión a menos que todos los plugins de origen no se carguen. En el pasado se podía combinar un plugin fusionado o se fusiona en un plugin existente, pero ya no se admite debido a problemas con la prioridad de activos y cambio de prioridad de registro. Vas a tener que cargar todos los complementos asociados a una fusión con el fin de reconstruirlo, incluso si sólo estás quitando o añadiendo un solo plugin.

Dependencias Maestro

Una vez que combina un plugin, cualquier plugin que dependían de ese plugin (lo utilizaron como un maestro) ya no será capaz de funcionar. Esto es una consecuencia de cómo funcionan las dependencias principales, y no puede ser resuelto por un simple cambio de la dependencia de maestro para el plugin fusionado debido a cómo se vuelven a numerar FormIDs durante la fusión. Merge Plugins te notificará y no te permitirá continuar con una fusión si se rompe una dependencia principal con un plugin cargado.

Tienes tres opciones cuando se trata de las dependencias principales y fusiones:

- 1. Incluir plugins que dependen de los plugins en la combinación de la mezcla.
- 2. Retirar el plugin que otros plugins dependen de su fusión.

Nota: Si genera un parche para su orden de carga completa (por ejemplo, un parche SkyProc, o un parche Bashed) no debe ser incluido en la fusión.

Plugins Fusionado y Salvado

La fusión de los plugins es equivalente a desinstalar y reinstalar los plugins. Eso significa que cualquier contenido asociado con esos plugins en el juego desaparecerá, incluyendo el cabello, artículos, avances de búsqueda, NPCs, etc. Se recomienda fusionar plugins antes de hacer un gran progreso en su juego.

Mods que Usa DLLs

No hay muchos mods que utilizan archivos de la biblioteca de vínculos dinámicos (archivos .dll), pero los que lo hacen no se pueden combinar. Si o no se puede resolver en el futuro aún no ha sido determinado.

GetFormFromFile no es Manejado

Algunas papyrus scripts utilizan GetFormFromFile para obtener una referencia de registro en el contexto script. Esta convocatoria incluye tanto el nombre de archivo y la FormID a ser dirigidos. Si un plugin está dirigido por este tipo de llamada guion y se fusiona entonces, el GetFormFromFile dejará de funcionar. La fijación de este requiere una característica muy grande y complejo. Este tipo de función está en el horizonte, pero no es la prioridad actual. Por ahora lo único que puedes hacer es evitar que se fusionen mods que están dirigidos por los scripts utilizando GetFormFromFile. Actualmente no existe una manera fácil de reconocer si un mod está dirigida por GetFormFromFile, por lo que la comunidad tendrá que utilizar los informes de usuario para identificar y compartir información en la que los mods apuntan en este sentido.

Argumentos

La siguiente tabla muestra los argumentos que puede utilizar para ajustar la forma de Merge Plugins. Puede aplicar estos argumentos a los accesos directos a la Merge Plugins ejecutable o en Mod Organizer.

<i>Argumento</i>	<i>Descripción</i>
-profile {ProfileName}	Utilice este argumento para iniciar el programa utilizando el perfil especificado por {ProfileName}.
-fuera de línea	Utilice este argumento para iniciar el programa en el modo fuera de línea. En este modo el programa no intentará conectarse al servidor de backend bajo ninguna circunstancia.

Argumentos con Mod Organizer

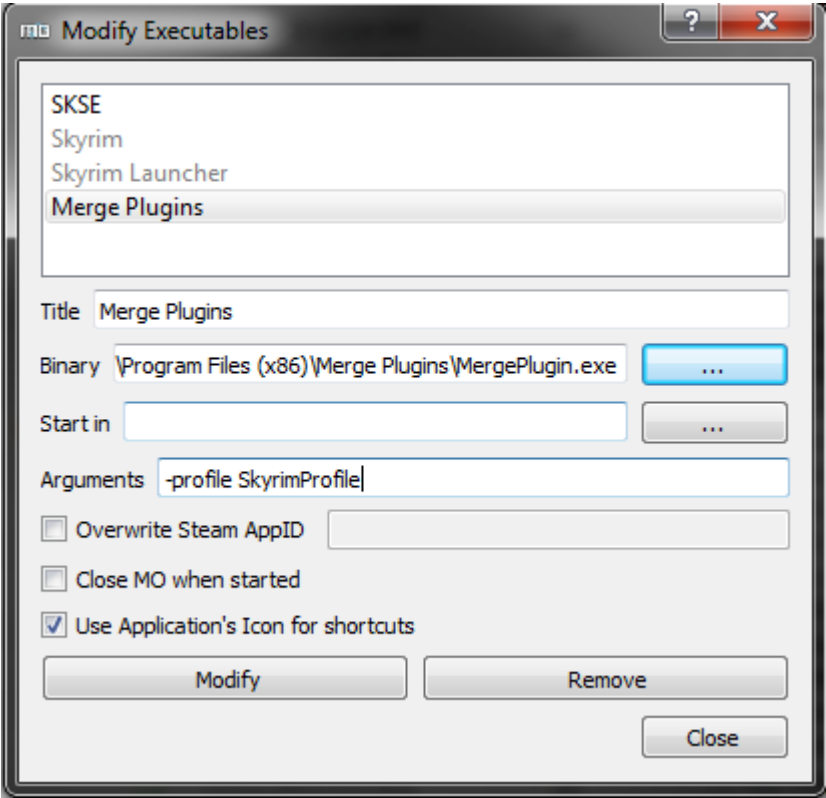


Ilustración 17: Añadiendo los argumentos a través Mod Organizer.

Si utiliza Mod Organizer puede configurar el Merge Plugins ejecutable con los argumentos que desee en el cuadro de texto Argumentos en ejecutables ventanas Modificar. Ver [A partir Merge Plugins través Mod Organizer](#) para más información.

Argumentos con Accesos Directos

Si no utilizas Mod Organizer puede aplicar un parámetro de línea de meta de un acceso directo a Merge Plugins.

1. Vaya al directorio en el que instaló Merge Plugins, haga clic derecho en el Merge Plugins ejecutable, y seleccione Crear acceso directo.
2. Mueva el acceso directo donde tú quieras y cambiarle el nombre como mejor te parezca.
3. Haga clic en el acceso directo y selecciona Propiedades.

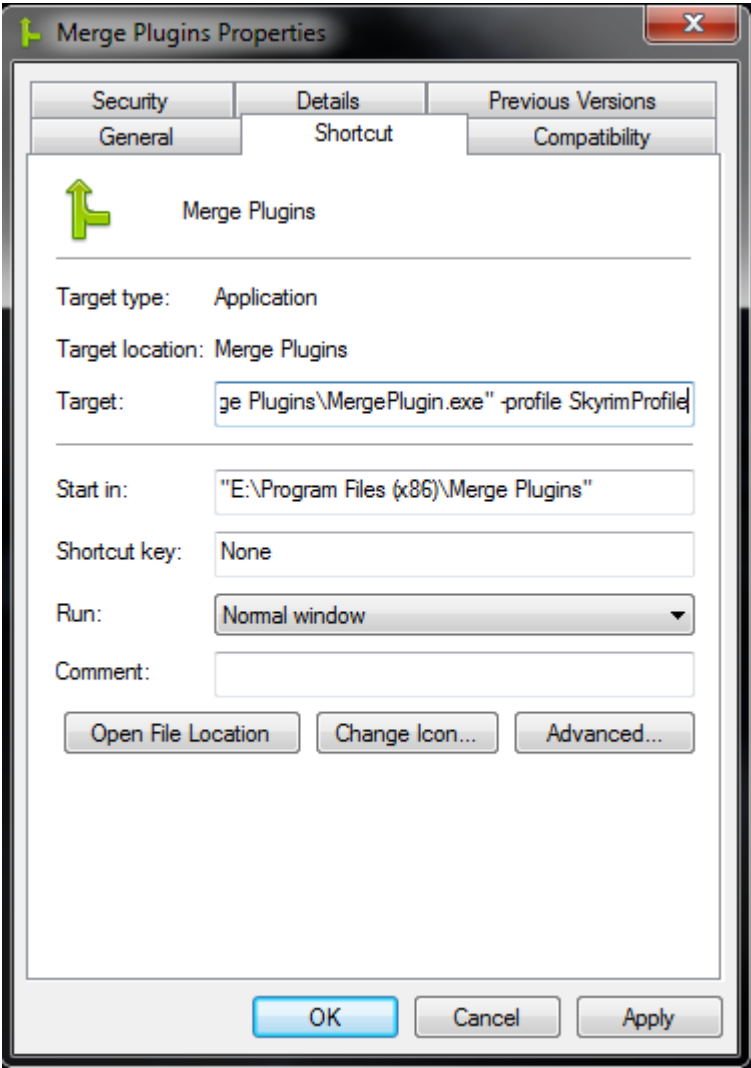


Ilustración 18: Agregar un parámetro de la línea de destino para un acceso directo.

- Al final del cuadro de texto Destino escriba un espacio y luego el parámetro de línea de destino que desea utilizar. Por ejemplo. -profile SkyrimProfile

Tutoriales

Fusión con Mod Manager

Usando Mod Organizer o Nexus Mod v0.60a Administrador + le permitirá configurar la integración Gerente Mod, que ayuda ha Merge Plugins a una mejor interfaz con tus mods.

Mod Organizer e instalaciones modernas virtuales de Nexus Mod Manager permiten a Merge Plugins asociar activos con archivos específicos ESP. Como resultado, puedes crear fácilmente mods fusionados totalmente independientes, encapsulados en la que normalmente tendrías que hacer la copia de activos manualmente.

Ventajas Mod Organizer

La arbitraria carga de BSA con mod organizer permite crear combinaciones sin tener que extraer el BSAs del ESPs fusionado. Esto le ahorrará espacio en disco duro, manteniendo sus mods fusionados más limpios, y le permitirá especificar la prioridad de activos entre los activos en los BSA de los plugins fusionados después de la fusión. Utilizando la integración Mod Organizer también se requiere menos después de fusionar los pasos, con los mods fusionados disponibles en la lista de mods de Mod Organizer inmediatamente después de la fusión.

Mod Organizer Integración Configurar

Iniciar Merge Plugins a través de Mod Organizer

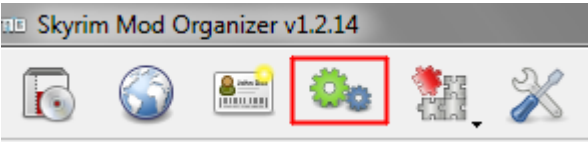


Ilustración 19: El botón Modificar ejecutables en Mod Organizer.

- Haga clic en el botón Modificar ejecutables.

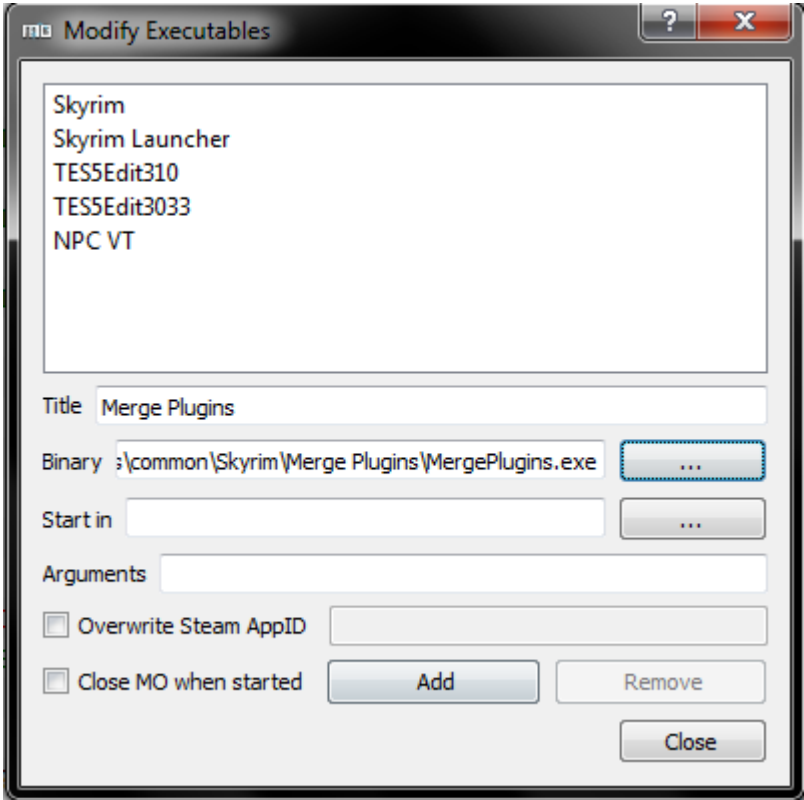


Ilustración 20: Agregar el Merge Plugins ejecutable.

- Introduzca el título "Merge Plugins" y haga clic en el botón primero [...] para especificar la ubicación de Merge Plugins binario.
- Haga clic en Agregar y cerrar la ventana.

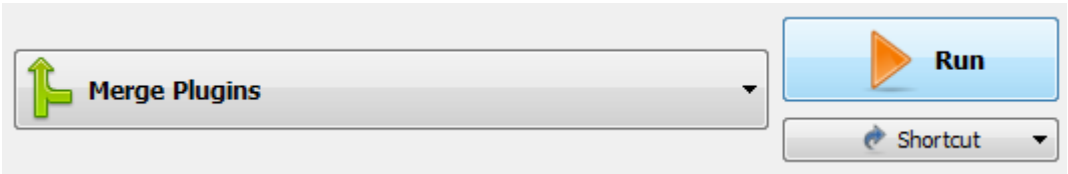


Ilustración 21: Correr Merge Plugins través Mod Organizer.

- Cuando quieres empezar Merge Plugins, seleccione en el menú desplegable y haga clic en Ejecutar.

Configuración de la integración de Mod Organizer

- Ejecute Merge Plugins través Mod Organizer.
- Abre el [Opciones de Ventana](#) y vaya a la pestaña Integraciones.

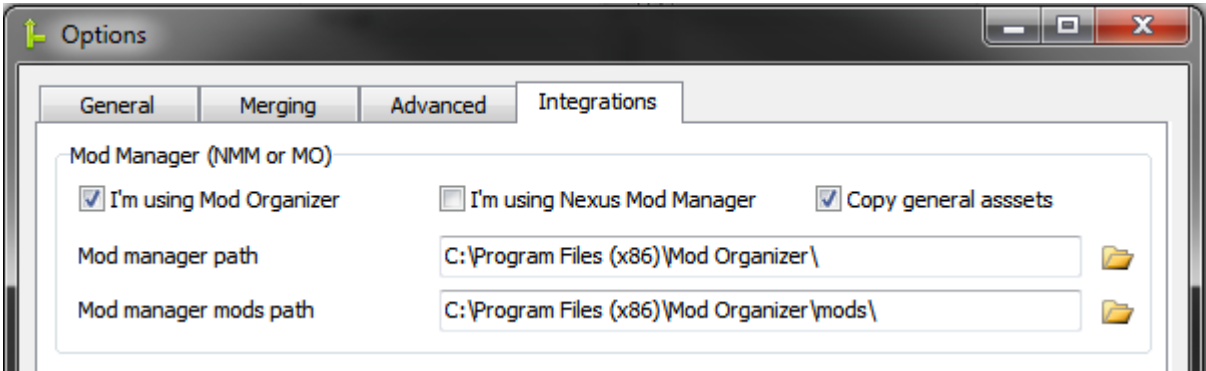


Ilustración 22: Configuración del Organizador Integración Mod.

- Comprobar **Estoy usando Mod Organizer** y haga clic en **Detectar integraciones**. Si la instalación de la MOD del organizador no se encuentra de forma automática, haga clic en el icono de la carpeta por el **Ruta gerente Mod** cuadro de texto y navegar a su ubicación en el sistema de archivos. Haga lo mismo para el **Mod mods gerente de ruta**, Navegar a la ubicación de sus mods carpeta si no es el predeterminado *Mod Organizer \ mods* carpeta.
- Verifique que los caminos son correctos.
- Proceder a la [Tab Fusión](#) de la ventana de Opciones y especifique el **Combinar directorio de destino**. Lo mejor es establecer está a la carpeta de mods de Mod Organizer porque fusiona entonces se crearán como mods directamente disponibles a través de la interfaz del Mod Organizer, sin necesidad de post-fusión pasos.
- Vuelves a arrancar Merge Plugins para cargar correctamente el orden de carga Mod Organizer.

Mod Organizer Post-Merge Pasos

Copia Generales Con activos

- Si usted no ve el mod fusionado en Mod Organizer, haga clic en → Todos → Actualizar.
- Habilitar el mod fusionado en Mod Organizer. Debe ser el último mod en su lista, antes de sobrescrito

- Desactivar los mods que se fusionaron en Mod Organizer. Para mods que tienen múltiples ESP en ellos, si usted no incluyó todas esas ESP en la combinación de que tendrá que dejar el mod habilitado y desactivar los ESP que Combinadas de su orden de carga en su lugar (en la pestaña de plugins). No es recomendable para fusionar sólo unos ESP de un mod porque creará la duplicación de activos.
- Ve a la pestaña Archivos en Mod Organizer y permitir que todos los archivos de la BSA asociados con el mod fusionado que acaba de crear. Asegúrese de pedir de manera adecuada, así arrastrándolos y soltándolos.

Copia Generales Sin Activos

- Si usted no ve el mod fusionado en Mod Organizer, haga clic en → Todos → Actualizar.
- Habilitar el mod fusionado en Mod Organizer. Debe ser el último mod en su lista, antes de ser sobrescrito.
- Desactivar los ESP que Combinadas de su orden de carga.

Mod Gerente Nexus Integración Set Up

Configuración del Integrador Nexus Mod Manager

- Abre el [Opciones de Ventana](#) y vaya a la pestaña Integraciones.

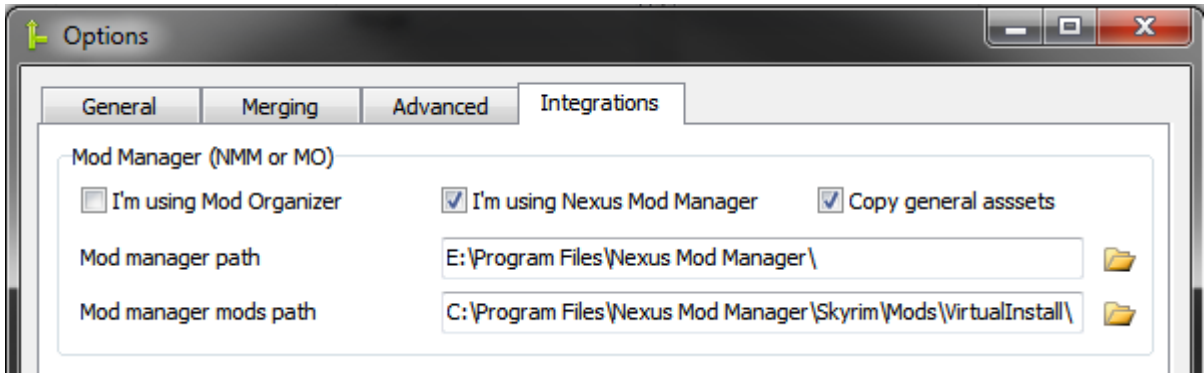


Ilustración 14: Configuración de la Integración Nexus Mod Manager.

- Comprobar **Estoy usando Nexus Mod Manager** y haga clic en **Detectar integraciones**. Si la instalación Nexus Mod Manager no se encuentra de forma automática, haga clic en el icono de la carpeta por el **Ruta gerente Mod** cuadro de texto y navegar a su ubicación en el sistema de archivos. Haga lo mismo para el **Mod mods gerente de ruta**, Navegar a la ubicación de la carpeta virtual en Instalar.
- Verifique que los caminos son correctos.
- Proceder a la [Tab Fusión](#) de la ventana de Opciones y especifique el **Combinar directorio de destino**. Puede establecer está a lo que quieras, pero me gustaría recomendar algo como "C: \ Games \ Administrador Nexus Mod \ Skyrim \ Mods \ Merges".
- Nexus Mod Manager no hace ningún tratamiento especial de los archivos de la BSA. Debido a esto, es necesario utilizar cualquiera de los BSA extracto o el Build fusionado entorno BSA. Puede habilitar estos en el [Tab Fusión](#) de la ventana Opciones. Sólo se debe permitir que una de estas opciones.

Nexus Mod Gerente de Post-Merge Pasos

Con activos Copiar Generales

- Ir a tu **Combinar directorio de destino**, Navegue a la carpeta con el nombre después de su fusión, y añadir todos los archivos y carpetas a un archivo. Instale el archivo en el Administrador de Nexus Mod.
- Habilitar el mod fusionado en el Administrador de Nexus Mod. Debe ser el último mod en la lista.
- Desinstalar los mods que se fusionaron en el Administrador de Nexus Mod. Para mods que tienen múltiples ESP en ellos, si usted no incluyó todas esas ESP en la combinación de que tendrá que dejar el mod habilitado y desactivar los ESP que Combinadas de su orden de carga en su lugar (en la pestaña de plugins). No es recomendable para fusionar sólo unos ESP de un mod porque creará la duplicación de activos.

Sin Activos Copiar Generales

- Ir a tu **Combinar directorio de destino**, Navegue a la carpeta con el nombre después de su fusión, y añadir todos los archivos a un archivo. Instale el archivo en el Administrador de Nexus Mod.
- Habilitar el mod fusionado en el Administrador de Nexus Mod. Debe ser el último mod en la lista.
- Desactivar los ESP que Combinadas de su orden de carga.

Integración Set Up

Todas las integraciones pueden ser detectados automáticamente por Merge Plugins. Merge Plugins busca las integraciones Decompiler, compilador, y BSAOpt en su carpeta y en su camino juego hasta dos carpetas de profundidad. Combinar búsquedas Plugins para el papyrus archivo Flagss a *scripts \ source \ TESV_Papyrus_Flags.flg*. Combinar búsquedas Plugins para Mod Organizer en su camino juego (hasta dos carpetas de profundidad) y en ambos *: \Archivos de programa y *: \ Archivos de programa (x86).

papyrus

Las integraciones de papyrus sólo se utilizan para la manipulación de fragmentos de script Skyrim. Si no desea manejar fragmentos de script Skyrim, no es necesario ponerlos en marcha.

Champollion Decompiler

1. [Descarga Champollion](#).
2. Instalar en algún lugar al extraer el archivo en una carpeta. Yo recomiendo instalar en una carpeta en el directorio de Skyrim o en el directorio de Merge Plugins.
3. Haga clic en el botón Detectar Integraciones, el programa debe encontrar Champollion.exe automáticamente. Si no es así, haga clic en el botón Examinar y vaya a la ubicación de Champollion.exe, selecciónelo y haga clic en Aceptar.
4. No se olvide de respaldar Champollion en Nexus Mods!

papyrus Compiler

1. [Descargue el Kit de Creación de Steam](#).
2. Haga clic en el botón Detectar Integraciones, el programa debe encontrar PapyrusCompiler.exe automáticamente. Si no, haga clic en el botón Examinar y vaya a la ubicación del ejecutable papyrus Compiler, selecciónelo y haga clic en Aceptar.
3. Si está fusionando mods que utilizan SKSE, también debe instalar los archivos de origen SKSE.

Flagss del papyrus

1. [Descargue el Kit de Creación de Steam](#). Si ya lo tiene, asegúrese de que es hasta a la fecha.
2. Encuentra el archivo scripts.rar en su directorio de datos de Skyrim.
3. Extrae el archivo. Se debe crear un archivo *Data \ scripts \ source \ TESV_Papyrus_Flags.flg*
4. Haga clic en el botón Detectar Integraciones, el programa debe encontrar TESV_Papyrus_Flags.flg automáticamente. Si no es así, haga clic en el botón Examinar y busque la ubicación del archivo TESV_Papyrus_Flags.flg, selecciónelo y haga clic en Aceptar.

BSAOpt

Sólo es necesario la integración BSAOpt si usted planea usar la opción Build fusionó BSA.

1. [Descarga BSAOpt v2.0 beta](#).
2. Instalar en algún lugar al extraer el archivo en una carpeta. Yo recomiendo instalar en una carpeta en el directorio de juego o en el directorio de Merge Plugins.
3. Haga clic en el botón de Integraciones Detectar, el programa debe encontrar BSAOpt automáticamente, independientemente de la versión que ha instalado. Si no es así, haga clic en el botón Examinar y vaya a la ubicación del ejecutable BSAOpt, selecciónelo y haga clic en Aceptar.
4. Es posible que desee configurar las opciones de línea de comandos BSAOpt. Consulte la ayuda BSAOpt ayuda a configurar esto. (también puede simplemente dejarlos en los valores por defecto)
5. ¡No se olvide de respaldar BSAOpt!

Reconstruir Fusiones

Al Reconstruir una Fusión

Cuando debes reconstruir una fusión:

- a. Descarga una nueva versión de uno o más mods en la fusión.
- b. Se agrega un nuevo plugin para la fusión.
- c. Se quita un plugin de la fusión.
- d. La fusión tiene problemas dentro del juego y deseas intentar construir con diferentes opciones establecidas.

No es necesario reconstruir fusiones cuando las actualizaciones del programa a menos que su fusión no funcionaba y quieres probar otra vez con la nueva versión.

Efectos de la Reconstrucción de una Fusión

La reconstrucción de una fusión, se eliminarán todos los archivos asociados con esa fusión. No se conservará nada de la acumulación previa de la fusión. Además, todas las propiedades de la fusión serán actualizadas (por ejemplo, los plugin hashes y los fracasos de copia de registro).

Reconstruir Detección de Estado

La aplicación detectará que una fusión necesita ser reconstruido si uno o más plugins asociados a ella se han modificado (detectado a través de su hash de CRC32) o si el plugin fusionado ha sido eliminado.

Nota: puede ignorar o forzar reconstruir estados botón derecho del ratón y seleccionando una fusión [Reconstruir Alternar Estado](#).

Actualizando Integración

Actualización del Programa

1. Haga clic en el [Botón Actualizar](#) en la barra de acceso rápido, o ir a la [Opciones de Ventana](#) y haga clic en Programa de Actualización.
2. Mirar por encima de los cambios en el [Cambios Ventana](#). Si estás bien con los cambios, haga clic en Instalar.
3. El programa descarga la nueva versión del programa desde el backend, instalarlo y reiniciar.
NOTA: Si estás usando una versión reciente de Mod Organizer, el reinicio del programa puede causar que Mod Organizer detenga la aplicación de la estructura de directorio virtual. Si esto sucede, tendrás que cerrar y reiniciar el programa manualmente.

Actualización del Diccionario

1. Haga clic en el [Botón Actualizar](#) en la barra de acceso rápido, o ir a la [Opciones de Ventana](#) y haga clic en Actualizar Diccionario.
2. El programa debe actualizar de ser necesario la vista de lista de plugins, el uso de las nuevas definiciones del diccionario.

Actualización Automática

Si quieres que el programa o el archivo de diccionario se actualice automáticamente, puedes comprobar las opciones adecuadas en la [Pestaña General](#) de la ventana Opciones. Si se habilitan estas opciones, la actualización automática se producirá cuando el [Splash Ventana](#) se muestra durante el inicio de la aplicación.

Presentación de Informes

Cuando Presentar Informes

Cuando has construido una fusión y la prueba dentro del juego, es una buena idea para presentar informes sobre los plugins de esa fusión, aunque los informes ya se han presentado en ellos. Presentación de informes de esta manera ayuda a otros usuarios a que sepan lo que pueden y no pueden fusionar. No presentar informes a menos que la prueba sea a fondo, los informes incorrectos no son muy agradables.

Por favor, asegúrese de tener en cuenta si el plugin está informando sobre si fue el primer plugin en su fusión, si ha utilizado el [Manejo fragmentos de Scrpts](#) , y cualquier error que encontramos dentro del juego.

Cómo Presentar Informes

Puedes presentar informes sobre todos los plugins en las fusiones que has construido haciendo clic en el [Informe sobre Botón Merges](#) en la barra de acceso rápido. También puedes utilizar el [Fusión Menú Emergente](#) para informar sobre fusiones individuales, y la [Fusión Menú Emergente](#) informar sobre los plugins individuales.

Puede actualizar un informe sobre un plugin mediante la presentación de un nuevo informe sobre el mismo plugin.

Depuración

Registros

El programa guarda los registros en la carpeta de registros, que se encuentra junto al ejecutable. Se le pedirá que proporcione un registro cada vez que se presenta una solicitud de ayuda en Nexus Mods, GitHub, o en otros lugares. Registros proporcionan un medio para entender lo que el programa está haciendo y lo que puede estar pasando mal. Si se toma el tiempo puedes aprender a detectar problemas en sus propios registros en lugar de tener a alguien más para evaluarlas.

<i>Carpeta</i>	<i>Descripción</i>
<i>logs\ fusión</i>	Registros de fusiones.
<i>logs\ errores</i>	Registros de comprobación de errores y tareas de error de fijación.
<i>logs\ principal</i>	Registros del programa principal. Esto incluye registros de salves y el registro que se muestra en la Ficha de Registro de la ventana principal de la aplicación.

Opciones de Depuración

en el [Pestaña Fusión](#) de la ventana de Opciones se pueden encontrar varias opciones de depuración. Estas opciones de depuración hacen a Merge Plugins imprimir más mensajes en el log. Al activar esta opción de depuración puede ayudarte y a otros a identificar problemas con los plugins de fusión.

Lectura de la Documentación

Los problemas pueden ocurrir debido a que no sabes lo que estás haciendo. Por esta razón, le recomiendo que lea esta documentación a fondo *antes de* pedir ayuda. Sé que es mucho, pero es una fuente muy valiosa de información. Su capacidad para resolver problemas y crear fusiones con éxito se verá muy mejorado si usted lee esta documentación a fondo.

Ayúdame a ayudarte - RTFM.

Comunidad

Haciendo una Traducción

Merge Plugins Standalone ofrece un sistema de traducción simple altamente extensible. Si deseas hacer una traducción, sólo es necesario traducir los strings en el *archivo lang\english.lang* presentar a tu idioma elegido y guardarla como un archivo nuevo. Desde allí, puedes cambiar a su nuevo idioma desde dentro del programa en el desplegable del idioma.

Últimas english. lang

Si deseas hacer una traducción, le recomiendo que obtenga el [último archivo english. lang desde GitHub](#). Esto se asegurará de que su traducción no necesitará ser actualizada en cualquier momento.

Notepad ++ Environment

Si utiliza Notepad ++, puede utilizar mi lenguaje definido por el usuario y tema personalizado al editar archivos de idioma para que su experiencia de hacer una traducción sea más fácil y más eficiente.

Estilo Personalizado

1. Descargue el [archivo inverted.xml](#) desde GitHub
2. Instalar en la carpeta de temas en tu Notepad ++ directorio del programa, por ejemplo, *C:\Program Files (x86)\Notepad++\themes*
3. Seleccione el tema de Configuración → Estilo Configurador en Notepad ++

Idioma Definido por el Usuario

1. Descargue el [archivo lang-markup.xml](#) desde GitHub
2. Inicie Notepad ++ e ir a Idioma → Definir la lengua, a continuación, haga clic en el botón Importar y navegue hasta el archivo lang-markup.xml que descargó
3. Una vez que se importa el idioma, cierre la ventana de lenguaje definido por el usuario y haga clic en Idioma → Lang

UTF8

Si se traduce en un lenguaje que tiene caracteres no alfanuméricos especiales (por ejemplo, cualquier carácter no en la norma [ASCII](#)), Tendrá que guardar el archivo con la codificación UTF8. La forma de hacerlo dependerá del editor de texto que está utilizando. Recomendando el uso de Notepad ++. Si estás utilizando Notepad ++ sólo hay que ir a la pestaña de codificación, elegir la opción "Codificar en UTF8" y guardar el archivo.

Sintaxis

Hay una cierta sintaxis básica para archivos de idioma. A continuación, se presentan algunos símbolos y sus significados.

<i>Símbolo</i>	<i>Sentido</i>
=	Se utiliza para pares de valores de nombre separados. Nunca se debe traducir los nombres, sólo los valores.

%s, %d	Se utiliza para sustituir los valores. No traducirlos. Usted puede verlos en su contexto para ajustar su posición en el string traducido para adaptarse a la gramática de su idioma.
{ }	Se utiliza para los comentarios. No traducirlos.
	Se utiliza para títulos distintos de las descripciones de algunos consejos. Algunos string tienen rastreo porque se utilizan en la construcción de pistas.
#13#10	Se reemplaza con una nueva línea en el programa. Querrás usar estos con string largos.

Desarrollo

GitHub, HipChat y Foros

Hay varios lugares donde se puede participar en el desarrollo de Merge Plugins.

- **GitHub** proporciona un medio por el cual usted puede seguir Merge Plugins [desarrollo](#) y [cuestiones](#). Esta es una gran manera de tener una idea de cómo el desarrollo está progresando.
- **HipChat** es un programa que ofrece una red de salas de chat. El xEdit HipChat tiene una habitación para Merge Plugins, así como en general Chit-Chat. Si desea obtener ayuda con el programa o participar en el proceso de desarrollo, usted puede unirse como [huésped](#).
- **Foros** son utilizados por la mayoría de usuarios. Merge Plugins discusión se lleva a cabo en los foros Nexus Mods, foros PASO, AFKMods foros y foros de Bethesda. Siéntase libre de publicar en estos temas cada vez que necesita ayuda, o para mantenerse al día con las últimas noticias y novedades.

Temas de Información

Si sientes que puedes haber encontrado un problema en Plugins Merge, les pido que lo presentará en cierto modo. Esto es para que me ayude a resolver los problemas de una manera oportuna y mantener intacta mi salud mental. Desarrollo de una aplicación grande es un montón de trabajo, y no hay nada tan frustrante como un informe de errores inútil. Por favor, ayúdame a ayudarte para todos nosotros ayudar siguiendo estas sencillas instrucciones al presentar un problema:

1. **Indique claramente lo que el error es.** Si yo no sé cuál es el error, no hay manera para mí de arreglarlo.
2. **Indique claramente cuando el error pasa.** No puedo encontrar un árbol en un bosque si no me dices donde el árbol este. Cuando se produce un error durante la ejecución del programa se puede traducir a grandes rasgos en un área en el código base de donde puede ser localizado.
3. **Proporcionar registros.** Merge Plugins registra las cosas muy bien. Ir a la carpeta de registros y obtener el registro de donde se produjo el error e incluirlo con su informe de error.
4. **Proporcionar las capturas.** Según el fallo, las capturas pueden o no ser útil. Si el error no tiene nada que ver con la interfaz gráfica de usuario, una captura de pantalla puede ser valiosa.

Por favor, envíe los temas a la [GitHub seguimiento de incidencias](#).

Peticiones y Características

Merge Plugins es un proyecto masivo. Realmente aprecio aporte de la comunidad sobre las características, pero es importante entender que no se hará cada característica que se presenta a mí. Algunas características no son factibles, y otras simplemente no son lo suficientemente útil para el tiempo necesario para construirlos. Por favor, ejercitar el entendimiento de que sus peticiones pueden ser aceptadas o negadas.

Unirse al Equipo de Desarrollo

Merge Plugins Standalone es de código abierto, y me encantaría tener la oportunidad de trabajar con otros desarrolladores para mejorarlo. Si usted tiene experiencia en programación, por favor siéntase libre de contribuir al repositorio en GitHub. Con mucho gusto revisare y aprobare las solicitudes de tracción que incluyen valiosas adiciones a la aplicación sin comprometer el estilo o la arquitectura establecida.

Hay otras maneras de pueden ayudar también. Por ejemplo. características de pruebas, documentación corrección, presentación de temas, hacer peticiones, etc. Agradezco cualquier ayuda que pueda conseguir.

Servicio

Acuerdo de Servicio

Merge Plugins Standalone is both a backend and a frontend. The frontend runs on your computer, and is what you interface, where the backend is run on a server that I manage with. The backend is what distributes program and dictionary updates, accepts your reports, and tracks user statistics so I can improve the software in the future. Your usage of the frontend is of no concern to me so long as you remain within the legal bounds of the license (the MPL). However, your usage of the backend service is of concern to me, and may be terminated at any time should you break from the following agreement.

1. You will not, under any circumstances, act to damage or slow down the server. E.g. by sending false data, or overusing bandwidth by requesting files repeatedly.
2. You will not send false or maliciously incorrect reports on plugins.
3. You will not interface with the server through any means other than the client service offered through the Merge Plugins application.

Should you be found in violation of any of these agreements, you will be blacklisted, and will no longer be able to make use of the backend service. I do not expect to encounter a large amount of abuse, but I have the infrastructure in place to deal with any abuse that does occur. Please be aware that your access to the backend service is not irrevocable, and malicious actions will not tolerated.

Transferencia Servicio

Si alguna vez dejar de correr el servidor que aloja el Merge Plugins backend, es completamente posible que otro usuario crear un nuevo servidor que aloja el servidor. El código fuente para el Merge Plugins backend está disponible en GitHub en el mismo repositorio como el Merge Plugins frontend, y también hay varios recursos para configurar eso debería hacer que sea extremadamente fácil.

Backend Set Up

1. Compile the backend using Delphi XE or newer.
2. Install MySQL 5.6, and set up a database and tables for the backend to use. You can run the [backend setup script](#) for setting up tables to the application's specifications.
3. Start the backend and enter the information necessary to access your MySQL database.
4. Make sure your server is visible to the outside world, and that port 960 is open.
5. Get a public domain or subdomain address, and bind it to the IP address of your server. You can do this through any of many services, such as [DynDNS](#) or [freedns.afraid.org](#). **NOTE:** this is optional, you can use an IP address instead, but using a DNS is highly recommended.
6. Instruct users to modify their *profiles\<ProfileName>\settings.ini* file, changing the serverHost value to the address of your server.

Privacidad

Su privacidad es importante para mí, y también lo es la transparencia. Entiendo que es posible que no le interese en permitir Merge Plugins para obtener acceso a las estadísticas sobre el uso del programa. A continuación, se muestra una lista de toda la información que Merge Plugins reúne a los usuarios, y cómo se puede optar por una de ellas.

<i>Estadística</i>	<i>Descripción</i>	<i>Cómo optar por</i>
Tiempos de ejecución	El número de veces que haya ejecutado la aplicación.	[1]
Fusiona construida	El número de fusiones que has construido.	[1]
Plugins revisados	El número de plugins que haya marcado para los errores.	[1]
Plugins fusionados	El número de plugins únicos que he fusionado.	[1]
Plugins reparados	El número de plugins que haya arreglado los errores.	[1]
Informes presentados	El número de informes que ha presentado al backend.	[2]
Dirección IP	Su dirección IP.	[2]
Nombre de usuario	Su nombre de usuario.	[3]
Visto por primera vez	La fecha y hora visto conectado al servidor.	[2]
Ultima vez visto	La fecha y hora de la última conexión al backend.	[2]
Veces visto	El número de veces que se ha conectado al backend.	[2]
Descargar	El número de bytes que ha descargado desde el servidor.	[2]
Subir	El número de bytes que has subido al backend.	[2]

1. Habilitar opción el [No enviar estadísticas de uso](#).
2. Usar [el argumento -offline](#). Hacer esto hará que sea por lo que no puede obtener actualizaciones de diccionario o de programa a través del programa.
3. No introduzca un nombre de usuario en la ventana de opciones. Si haces esto, no serás capaz de presentar informes de usuario.

Licencia

Merge Plugins es abierto bajo la licencia MPL. Por favor refiérase a [la licencia en GitHub](#) para más información. Merge Plugins no puede obtener licencia bajo cualquier licencia que no sea el MPL porque xEdit está bajo la licencia MPL, y Merge Plugins se basa en xEdit como una API.

Plain English

Revisa [el tl; página drLegal en la MPL 1.1.](#)