

La Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por Polpolgio - 09 Nov 2008 15:01

Bien, me presento, soy Polpolgius de Caballeros de Europa y vengo a anunciar a un mod que ya está en proyecto, y trata sobre la reconquista española. El mod se va a hacer a partir del mod de Crusaders, de Kingdoms, y tendrá el mapa del Iberia Total War.

El mod tendrá 11 facciones cristianas y 17 musulmanas jugables. He decidido hacer su base el mod crusaders, porque tiene 4 religiones:

-Catholic Cristiano católico.

-Orthodox Judío

-Islam Árabe

-Heretic Hereje

Y otra que añadiré, que tengo ya hecha:

-Zoroastrism Bereber

Además de tener unidades útiles (De facciones como egipto) y muy buenas texturas para las religiones. Evidentemente sacaremos algo de información de mods como 1143 del clan Portucale, que pueden ser perfectamente aprovechados, y del mod que hice con Sapolicus (usuario de CE) llamado Corona de Aragón.

Hemos pensado en poner nuevos edificios, como baños árabes, y añadir unidades, similares para los taifas musulmanes, pero que haya alguna diferencia entre ellos. Además habrán invasiones como la de Francia, del Ducado de Borgoña (En el sur de Francia) y de Almorávidos y Almohades en los diferentes reinos taifas. También habrán uniones (Castilla y León, Aragón y Catalunya) y separaciones (Galicia y Portugal).

En este mod estamos trabajando Pofios, Hereje, Ramsés, y yo Polpolgius, de caballeros de Europa, dónde hay una solicitud de ingreso en el equipo de desarrollo abierta.

Tengo una importante pregunta para Ramírol el Celtíbero, o cualquiera que me la conteste:

Hice ya una copia del crusaders, pero ¿Cómo hago un script para que el juego arranque en kingdoms? (Hereje tampoco sabía la respuesta, lo pregunto en nombre de los dos).

=====

Re: La_Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por Polpolgio - 25 Nov 2008 14:12

CeltiberoRamírol escribió:

Polpolgio escribió:

Mi idea era para que las facciones que no tuvieran nombre en árabe, poner un nombre catalán o occitano inicial y si se capturan por Francia o Borgoña, que su nombre pase a ser francés:

Rodés pasaría a ser Rodez, Avinhon a Avignon, Masselia a Marseille, Girona a Gironne, etc.

¿Buena idea o no?

De hecho creo que se pueden hacer todos los cambios de nombre que se quieran (tendría que confirmarlo).

Se pueden plantear modificaciones lingüísticas según la facción que la conquiste: Sarakusta, Saragosse, Saragossa, Zaragoza, etc, etc.

La verdad es que lo que dices sería muy lioso. Yo sólo propongo que los enclaves que no tengan un nombre árabe a parte del sur europeo, que tengan uno francés, en el caso de Jaca, y el norte de Aragón no musulmán no se podría hacer nada, pero sí con las ciudades catalanas, occitanas o provenzales con nombre en francés: Barcelone, Gironne, Perpignan, Carcassonne, Toulouse, etc.

=====

Re: La_Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por CeltiberoRamiroI - 25 Nov 2008 17:58

Sí, lo he pensado mejor y sería demasiado lío, fundamentalmente el script necesita saber el nombre original y el cambiado. Si pones 4 nombres distintos tienes que establecer permutaciones de 4 elementos tomados de 2 en 2 ($4!/2! = 12$)... ¡para cada ciudad!

El número es excesivo sin tener un generador automático de scripts. :S

=====

Re: La Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por Polpolgio - 25 Nov 2008 18:07

Una última pregunta:

Esta tarde la tengo libre, y voy a hacer la prueba de script del cambio de nombre a musulmán o de musulmán a cristiano basándome en el script del Americas. Supongo que se tiene que tener traducido en text tanto el nombre cristiano como el musulmán, ¿cierto?

Y al empezar partida, aunque el asentamiento tuviese asignado el nombre cristiano, si se asigna a una facción musulmana, y hay el script, ¿el juego lo muestra como musulmán?

Muchas gracias

=====

Re: La Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por CeltiberoRamiroI - 25 Nov 2008 18:48

Polpolgio escribió:

Una última pregunta:

Esta tarde la tengo libre, y voy a hacer la prueba de script del cambio de nombre a musulmán o de musulmán a cristiano basándome en el script del Americas. Supongo que se tiene que tener traducido en text tanto el nombre cristiano como el musulmán, ¿cierto?

Y al empezar partida, aunque el asentamiento tuviese asignado el nombre cristiano, si se asigna a una facción musulmana, y hay el script, ¿el juego lo muestra como musulmán?

Muchas gracias

Si tienes otra cosa que hacer, mejor, porque aquí no tengo ningún documento y de memoria ando mal.
:S

Así a bote pronto, recuerdo que la traducción no va en el mismo sitio que los nombres normales (imperial_campaign_region_and_settlement_names.txt.strings.bin o algo así). Hay que ponerlos en otro fichero que no recuerdo cuál es.

Luego, el momento de la transformación del nombre depende del condicional que se le ponga. Si es en el momento de la conquista o al empezar un turno detectando el propietario.

Pero ya te digo, ahora no puedo dar más datos.

=====

Re: La Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por Polpolgio - 25 Nov 2008 18:55

Bueno, entonces voy a intentar mirarlo del 1143: Medieval II: Total War, y sino, pues me esperaré a que nos des más datos. Gracias por adelantado.

=====

Re: La Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por CeltiberoRamiroI - 26 Nov 2008 01:40

Bien, pues el método de renombrar enclaves es el siguiente:

En expanded.txt.strings.bin tienen que estar todos los nombres, los originales y los nuevos:

{Shulyar}Shulyar
{Soller}Soller

Luego en el script de la campaña hay que hacer lo siguiente: declarar un contador que cambie según el

poseedor, monitorizar la condición de posesión y el contador, cambiar el nombre y el número del contador. Ejemplo:

```

[] declare_counter Soller_Spain
[]
[] ;;; Spain captures Shulyar
[] monitor_conditions I_SettlementOwner Shulyar = spain
[] and I_CompareCounter Soller_Spain = 0
[]
[] set_counter Soller_Spain 1
[] change_settlement_name Shulyar Soller

[] end_monitor

[] ;;; Moors capture Soller
[] monitor_conditions not I_SettlementOwner Shulyar = spain
[] and I_CompareCounter Soller_Spain = 1

[] set_counter Soller_Spain 0
[] change_settlement_name Shulyar Shulyar

[] end_monitor
```

Claro, en la campaña de Mallorca era fácil, porque hay sólo dos facciones. O en la de América también porque el único que cambiaba el nombre era España. Pero si pretendes hacer cambiar el nombre con más número de facciones habrá que multiplicar los monitores y asignar números diferentes para cada facción. Excepto en el caso de que se pueda determinar la religión o cultura del poseedor, y así se podrá simplificar mucho el sistema.

Suerte. :D

=====

Re: La Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por Polpolgio - 26 Nov 2008 21:32

Muchas gracias, RamiroI, ya he logrado hacer esta traducción en el primer enclave. Ahora colgaré un breve vídeo para que lo podáis ver todos, cómo Rodés (nombre occitano) se convierte en Rodez, tras ser capturado por Francia.

=====

Re: La Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por Polpolgio - 29 Nov 2008 16:21

Siento tener que hacer doblepost, pero cuando pongo 4 scripts de cambio de nombre, el primero deja

de funcionar, no he avanzado más porque no sé la causa. Además el primero (de los dos monitores de cada ciudad) me funciona, pero si entrego la ciudad con un diplomático a otra facción, el nombre no vuelve a cambiar tal y cómo estaba.

¿A qué se puede deber? ¿Qué podría ayudarme?

(Muchas gracias).

=====

Re: La Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por CeltiberoRamiroI - 30 Nov 2008 10:39

Polpolgio escribió:

Siento tener que hacer doblepost, pero cuando pongo 4 scripts de cambio de nombre, el primero deja de funcionar, no he avanzado más porque no sé la causa. Además el primero (de los dos monitores de cada ciudad) me funciona, pero si entrego la ciudad con un diplomático a otra facción, el nombre no vuelve a cambiar tal y cómo estaba.

¿A qué se puede deber? ¿Qué podría ayudarme?

(Muchas gracias).

Pon el trozo de script para poder analizarlo. ;)

=====

Re: La Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por Polpolgio - 30 Nov 2008 12:21

No sé cómo se ponen los spoiler, lo siento, ya que ocupará bastante espacio, en fin, el script

.....
.....

..... FRANCA CAPTURA OCCITANIA
.....

.....
.....

```
.....
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
.....
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
.....
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
```

```
..... Rodez
,,,,,
```

```
declare_counter conquista_de_Tuy
```

```
;;; França conquereix Rodez
```

```
monitor_conditions I_SettlementOwner Rodes = france
```

```
and I_CompareCounter conquista_de_Tuy = 0
```

```
set_counter conquista_de_Tuy 1
```

```
change_settlement_name Rodes Rodez
```

```
end_monitor
```

```
;;; França perd Rodez
```

```
monitor_conditions not I_SettlementOwner Rodes = france
```

```
and I_CompareCounter conquista_de_Tuy = 1
```

```
set_counter conquista_de_Tuy 0
```

```
change_settlement_name Rodez Rodes
```

end_monitor

;;;; Montauban

declare_counter conquista_de_Lisboa

;;; França conquista Montauban

monitor_conditions I_SettlementOwner Montalban = france

and I_CompareCounter conquista_de_Lisboa = 0

set_counter conquista_de_Lisboa 1

change_settlement_name Montalban Montauban

end_monitor

;;; França perd Montauban

monitor_conditions not I_SettlementOwner Montalban = france

and I_CompareCounter conquista_de_Lisboa = 1

set_counter conquista_de_Lisboa 0

change_settlement_name Montauban Montalban

end_monitor

;;;; Perpignan

declare_counter conquista_de_Tuy

;;; França conquereix Perpinyà

monitor_conditions I_SettlementOwner Perpinya = france

and I_CompareCounter conquista_de_Tuy = 0

set_counter conquista_de_Tuy 1

change_settlement_name Perpinya Perpignan

end_monitor

;;; França perd Carcassonne

monitor_conditions not I_SettlementOwner Perpignan = france

and I_CompareCounter conquista_de_Tuy = 1

set_counter conquista_de_Tuy 0

change_settlement_name Perpignan Perpinya

end_monitor

::::: Carcassonne

declare_counter conquista_de_Tuy

;;; França conquereix Carcassonne

monitor_conditions I_SettlementOwner Carcasona = france

and I_CompareCounter conquista_de_Tuy = 0

set_counter conquista_de_Tuy 1

change_settlement_name Carcasona Carcassonne

end_monitor

;;; França perd Carcassonne

monitor_conditions not I_SettlementOwner Carcasona = france

and I_CompareCounter conquista_de_Tuy = 1

set_counter conquista_de_Tuy 0

change_settlement_name Carcassonne Carcasona

end_monitor

=====

Re: La_Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por CeltiberoRamiroI - 30 Nov 2008 23:44

El error está en que no has definido un counter propio para cada ciudad. Usas conquista_de_Tuy para tres, así que el script se líía con todo eso. Redefine los counters de las dos últimas ciudades y vuelve a probar.

Otra cosa, si cambias un script, no puedes intentar ver los cambios con una partida guardada. Al conservar los datos del script en los saves, si cambias el script tienes que empezar de nuevo la campaña para comprobar esos cambios. Igual es ese el otro problema que observabas.

Finalmente, comprueba que tienes definidos todos los nombres (originales y nuevos) en el fichero expanded.txt.

=====

Re: La Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por Polpolgio - 01 Dic 2008 14:33

Ok, gracias, lo de la campaña continuada ya lo sabía.

Por cierto, los counters ¿me los invento en el mismo campaign_script? Lo digo porque yo los he cogido del mod Portucale Reconquista, y no sé si el nombre del counter debe estar descrito en algún otro archivo, aunque no creo, ya que sino seguramente no funcionaría en esta ocasión.

=====

Re: La Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por CeltiberoRamiroI - 01 Dic 2008 17:20

Polpolgio escribió:

Por cierto, los counters ¿me los invento en el mismo campaign_script? Lo digo porque yo los he cogido del mod Portucale Reconquista, y no sé si el nombre del counter debe estar descrito en algún otro archivo, aunque no creo, ya que sino seguramente no funcionaría en esta ocasión.

No están en ningún otro sitio. Precisamente por eso tienes que "declararlos" antes de usarlos (e incluso creo que no sería necesario, pero por si acaso...).

Sólo se cruzan datos en caso de eventos históricos, pero no en cosas así que son internas del script.

=====

Re: La Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por Polpolgio - 02 Dic 2008 14:58

Muchas gracias, RamiroI, ahora ya puedo poner varios asentamientos sin que unos neguen el script de otros, pero sigo con el problema de que se cumple la primera parte del contador y no la otra (O del bloque de los dos contadores por asentamiento). Por ejemplo, capturo Perpinyà con Francia, y se cambia en nombre a Perpignan, pero al devolverla a los catalanes con diplomático, esta no vuelve a ser Perpinyà ni pasados 10 turnos. Mira en el mismo script de antes si hay algún error, y si no, pondré los dos contadores por separado, aunque debería de hacer la misma ciudad para todas las facciones.

=====

Re: La Reconquista: Medieval II Total War

Publicado por CeltiberoRamiroI - 02 Dic 2008 16:27

Polpolgio escribió:

Muchas gracias, Ramiro!, ahora ya puedo poner varios asentamientos sin que unos neguen el script de otros, pero sigo con el problema de que se cumple la primera parte del contador y no la otra (O del bloque de los dos contadores por asentamiento). Por ejemplo, capturo Perpinyà con Francia, y se cambia en nombre a Perpignan, pero al devolverla a los catalanes con diplomático, esta no vuelve a ser Perpinyà ni pasados 10 turnos. Mira en el mismo script de antes si hay algún error, y si no, pondré los dos contadores por separado, aunque debería de hacer la misma ciudad para todas las facciones.

OK. ¿Has revisado el log? Si está configurado para seguir la "traza" del script, puedes ver qué hace y qué no hace.

Revisando el script, lo único que se me ocurre que falle es la negación justo después del monitor. Se me ocurre intentar este otro:

```
monitor_conditions I_CompareCounter conquista_de_Tuy = 1  
and not I_SettlementOwner Perpignan = france
```

Pero como digo, lo primero es comprobar el log.

Otra posibilidad (por decir burradas que no quede :mrgreen:) es que al ceder la ciudad con un diplomático, el juego no lo detecte como perteneciente a otra facción. ¿Has comprobado que realmente se instala la bandera de otro?

=====