

Problema con los turnos pa volver a reclutar

Publicado por wein47 - 24 Nov 2008 00:44

aver tengo un problema(o tal vez no)tuve ke desinstalar el medieval y volverlo a instalar pos bueno ke me he fijado en ke practicamente todas las unidades tardan 2 turno en aparecer para reclutar es decir,con españa los caballeros a pie tardan 3 ke es normal pero en cambio las milicias de lanceros me tardan 2 y si mal no recuerdo tardan 1 pero lo mas increible es ke los campesinos tambien tardan 2 flipante asike os pregunto si es un fallo de mi ordena o si esta bien

=====

Re: Problema con los turnos pa volver a reclutar

Publicado por CeltíberoGil - 24 Nov 2008 09:00

Mira el tamaño de tus unidades si son grandes o muy grandes tardarán más de un turno...

=====

Re: Problema con los turnos pa volver a reclutar

Publicado por CeltíberoEmberrado - 24 Nov 2008 13:57

Pues tienes los turnos de reclutamiento cambiados. Las unidades que comentas tardan un turno en reclutarse. Puede que además del juego hayas instalado algún mod y te ha cambiado los turnos en el juego original.

=====

Re: Problema con los turnos pa volver a reclutar

Publicado por wein47 - 24 Nov 2008 16:25

pues no he instalado ningun mod ni nada asike no se vosotros sabeis alguna forma de arreglarlo?

Lo de las unidades ke dice gil lo tengo en normal

=====

Re: Problema con los turnos pa volver a reclutar

Publicado por CeltíberoEmberrado - 25 Nov 2008 12:39

El archivo es export_descr_unit.txt. En este archivo te encuentras una entrada por cada unidad del juego (los mod y las expansiones tienen el suyo aparte). Uno de los camps que se definen ese llama stat_cost. Hay varios valores separados por comas. El primero es la cantidad de turnos necesarios para

reclutar la unidad.

Es bastante trabajo ir cambiando eso. Tal vez si te pasas por el foro de mods puedan ayudarte mas por que si no recuerdo mal el archivo está comprimido dentro del juego y no recuerdo como se descomprimía para cambiar el tema.

=====

Re: Problema con los turnos pa volver a reclutar

Publicado por CeltiberoMordred - 25 Nov 2008 14:01

En el M2TW el archivo export_desc_unit.txt se encuentra metido en un archivo pak, así que o aprende a desempaquetar o no podrá cambiar nada, porque no está a la vista; y si está empaquetado, es que usa el vanilla, así que lo que dice de los turnos no podría ser cierto.

Lo que habrá pasado es que o se ha instalado un mod (que no creo), o lo más probable, que se refiera a los turnos que tarda en aparecer una nueva unidad de ese tipo disponible para ser reclutada. En ese caso, lo que le ocurre es perfectamente normal.

=====

Re: Problema con los turnos pa volver a reclutar

Publicado por CeltiberoMencey - 25 Nov 2008 14:40

Sí, a medida que tengas más población en las ciudades más rápidamente estarán disponibles las unidades

=====

Re: Problema con los turnos pa volver a reclutar

Publicado por CeltiberoEmberrado - 25 Nov 2008 15:35

Offtopicazo:

CeltiberoMordred...En la firma... escribió:

Ars Bellica v0.22 para Hearts of Iron 2 Doomsday Armageddon

Puñetero. Te curras un mod para el Doomsday y no dices nada...Dale mas bombo hombre!!!

=====

Re: Problema con los turnos pa volver a reclutar

Publicado por CeltiberoMencey - 25 Nov 2008 16:18

He estado leyendo el foro de paradox y ha tenido un éxito impresionante.

=====

Re: Problema con los turnos pa volver a reclutar

Publicado por wein47 - 25 Nov 2008 19:49

Me refiero a lo ke ha dicho mordred lo ke tarda en aparecer un tipo de unidad para reclutar.

Una cosa sabeis como se puede hacer ke puedas reclutar todos los tipos de tropas ke kieras?y asi no tener ke esperar tantos turno para ke te vuelva a aparecer ese tipo de unidad por ejemplo:los caballeros feudales a pie tardan en aparecer 2 turnos pues como acer ke no tengas ke esperar ningun turno o como acer ke todas sean de 1 turno de espera.

edito:

Ya esta arreglado lo de porke mis unidades asta los campesinos tardaban en aparecer 2 turnos pues era simplemente porke si tenias un gremio de espaderos mejorado al nivel 2 algunas de tus unidades tardan 1 turno jajajaa mira ke no darne cuenta xD

=====

Re: Problema con los turnos pa volver a reclutar

Publicado por CeltiberoMencey - 26 Nov 2008 10:38

Creo que depende de la población que tengas en ese enclave. Cuanta más gente viva en él te será más sencillo encontrar pardillos para enviar al matadero. :-D D

=====

Re: Problema con los turnos pa volver a reclutar

Publicado por CeltiberoEmberrado - 26 Nov 2008 10:46

No tiene sentido eso de los gremios. Es la primera noticia que tengo de que los gremios acortan o alargan los tiempos de reclutar las unidades.

=====

Re: Problema con los turnos pa volver a reclutar

Publicado por wein47 - 26 Nov 2008 13:18

pues es por toda la gente ke hai en el enclave

=====