

## Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 06 Mar 2008 01:28

---

Como ya se han recibido varias consultas sobre cómo hacer modificaciones, abro este hilo para responder a aquellas cuestiones concretas sobre diferentes aspectos de la fabricación de un mod.  
:windows:

También se pueden hacer solicitudes de tutoriales, y en lo que pueda los iré elaborando poco a poco. Por favor, antes de pedir un tutorial, aseguraos que no está recogido en los dos hilos de tutoriales, sobre modelos 3d y sobre el resto de aspectos del modding.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 28 Dic 2008 04:20

---

Creo que add\_money es un console\_command, así que el comando debería ser:

```
console_command add_money spain 25000
```

y si se pretende que sea scotland el que lo pague, se debería coplementar con otro que sea

```
console_command add_money scotland -25000
```

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Polpolgio - 28 Dic 2008 13:38

---

**CeltiberoRamiroI escribió:**

Creo que add\_money es un console\_command, así que el comando debería ser:

```
console_command add_money spain 25000
```

y si se pretende que sea scotland el que lo pague, se debería coplementar con otro que sea

```
console_command add_money scotland -25000
```

Muchas gracias, lo probaré. Ya me has ayudado mucho, te dejaré descansar un buen rato con el tema scripting porque lo que viene ahora ya lo sé hacer.

Muchas gracias, Ramiro. 🛡️

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Hereje - 28 Dic 2008 16:27

---

Tengo una duda Ramiro...veras en el juego ponemos fuertes permanentes..pero claro muchos de los fuertes permanentes se basan en castillos históricos y nos gustaría de alguna manera hacer que los nombres históricos de dichos castillos se vean reflejados de alguna manera en el juego..es decir que yo sepa que tal fuerte es el castillo de tal sitio...no se como pero quería saber si es posible poner nombres a los castillos o como he dicho, alguna forma para saber que esos castillos son verdaderos e historicos y no puestos ahi a la babalá.

saludos!

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 28 Dic 2008 17:08

---

Que yo sepa los fuertes/castillos no pueden llevar nombre propio.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Hereje - 28 Dic 2008 18:09

---

entonces no podremos saber que castillos son? :cry:

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Polpolgio - 29 Dic 2008 00:17

---

Hereje, yo tenía pensado hacer un mapa con el nombre de cada castillo en su posición exacta, eso sí, aparte del juego.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Polpolgio - 30 Dic 2008 16:41

---

Ramiro, Hereje y yo tenemos una duda. Me interesa que los Almohades y Almorávides salgan desde África y lleguen a la Península cuanto antes posible. Lo que hacen es concentrarse en la zona de Gibraltar (África) y capturar enclaves como Tánger y Ceuta, se pelean por ellos, luego se expanden hacia Fez, Tremcén, Melilla, incluso Orán, pero no cruzan el estrecho, que incluso puse flechas verdes para que se pudiera cruzar a pie, y se puede, lo he probado yo mismo. Ahora viene mi duda: los mongoles y timúridos tienen indicadas unas "misiones" de asentamientos a los que se deben dirigir, sería interesante aplicarlo a este caso y que funcionara, o sino ponerlos directamente ya aparecidos en la península.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 30 Dic 2008 18:09

---

### Hereje escribió:

perdon por mi ignorancia, pero de que va el mod? No he sabido encontrarlo. :oops:

El mod pretende reproducir la Hispania de finales del VI, la guerra civil entre visigodos que enfrentó a Leovigildo con su hijo Hermenegildo, y las fuerzas que, de una u otra forma, intervinieron en ella. De momento, es el modesto intento de un novato, aunque, gracias a vuestros consejos, sobre todo del paciente Ramiro, avanza poquito a poco.

@Polpolgio:

Supongo que te refieres al radar\_map, un poco estirado por las dimensiones, para que quepa en el hueco. Los mapas originales son proporcionados a la realidad. De todas formas, bienvenido sea cualquier consejo.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 30 Dic 2008 19:32

---

### Polpolgio escribió:

Ramiro, Hereje y yo tenemos una duda. Me interesa que los Almohades y Almorávides salgan desde África y lleguen a la Península cuanto antes posible. Lo que hacen es concentrarse en la zona de Gibraltar (África) y capturar enclaves como Tánger y Ceuta, se pelean por ellos, luego se expanden hacia Fez, Tremcén, Melilla, incluso Orán, pero no cruzan el estrecho, que incluso puse flechas verdes para que se pudiera cruzar a pie, y se puede, lo he probado yo mismo. Ahora viene mi duda: los mongoles y timúridos tienen indicadas unas "misiones" de asentamientos a los que se deben dirigir, sería interesante aplicarlo a este caso y que funcionara, o sino ponerlos directamente ya

aparecidos en la península.

¿Has probado con el recurso escondido horde\_target en las regiones?

También sería interesante probar a poner esas regiones como parte de sus condiciones de victoria.

Una cosa más. Cuando estuve desarrollando el mod de Mallorca, me di cuenta de que las hordas avanzan sólo cuando avanza el líder de la facción. Así pues, si lo demás falla, se podría hacer aparecer el ejército comandado por el líder en la península y esperar a que los otros le sigan.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Polpolgio - 30 Dic 2008 21:25

---

Al final voy a solucionar el problema poniendo parte de la horda en África y el líder y otra parte en España, y a los Almohades sólo en África, de manera que avanzarán los Almorávides mientras los Almohades si consiguen ciertas condiciones, eliminarán a los Almorávides y se quedarán con sus territorios. Y es inútil, el horde\_target tampoco funciona, ni las condiciones de victoria, van por libre pero eso sí, hay que colocarlos en la península.

Por cierto, otra pregunta: Para el script que he pensado para la paga de parias, el log me dice esto:  
20:17:02.392

```
[game.script] [error] Script execution error for , at line 508, in  
mods/Bare_Kingdoms/data/world/maps/campaign/imperial_campaign/campaign_script.txt:  
add_money spain 25000  
err: faction type not recognised
```

```
20:17:02.392 [game.script.exec] [trace] exec at line 509 in  
mods/Bare_Kingdoms/data/world/maps/campaign/imperial_campaign/campaign_script.txt  
20:17:02.392 [game.script] [error] Script execution error for , at line 509, in  
mods/Bare_Kingdoms/data/world/maps/campaign/imperial_campaign/campaign_script.txt:  
add_money scotland -25000  
err: faction type not recognised
```

No entiendo lo que quiere decir, porque spain tiene que reconocerlo de todas todas. El script que causa el fallo es:

```
declare_counter tributs_catalunya
```

```
monitor_event FactionTurnStart FactionType scotland
  and I_TurnNumber > 3
  and I_NumberOfSettlements spain > 0
  and I_NumberOfSettlements scotland > 0
  and I_CompareCounter tributs_catalunya == 0

console_command add_money spain 25000
console_command add_money scotland -25000

historic_event ar_corona_aragon factions { spain, }

terminate_monitor
end_monitor
```

Espero que tenga solución. Muchas gracias.

A parte de esto, el log me dice que el último enclave no existe, de forma que Pamplona no puede volver a cambiarse a Iruña, la verdad es que no entiendo la causa:

```
;;;; Iruña
,,,,,

[] declare_counter conquista_de_Pamplona
[]
[] ;;; No Vascos conquisten Iruña
[] monitor_conditions I_SettlementOwner Iruna = poland
[] and I_CompareCounter conquista_de_Pamplona = 0
[]
[] set_counter conquista_de_Pamplona 1
[] change_settlement_name Iruna Pamplona

[] end_monitor
[]
[] ;;; Vascos recuperen Iruña
[] monitor_conditions not I_SettlementOwner Pamplona = spain
[]   and not I_SettlementOwner Pamplona = poland
[]   and not I_SettlementOwner Pamplona = denmark
[]   and not I_SettlementOwner Pamplona = milan
[]   and not I_SettlementOwner Pamplona = scotland
[]   and not I_SettlementOwner Pamplona = portugal
[] and I_CompareCounter conquista_de_Pamplona = 1

[] set_counter conquista_de_Pamplona 0
[] change_settlement_name Pamplona Iruna

[] end_monitor
```

En fin, espero que también puedas ayudar. Con todo esto, muchas gracias.

EDITO: Problema del script del cambio de nombre solucionado.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamírol - 31 Dic 2008 00:31

---

Estoy perplejo con el tema add\_money.

En los documentos aparece tanto un comando como un comando de consola.

Según dice el comando sería:

add\_money spain 25000

y el de consola sería:

console\_command add\_money spain, 25000

(nótese la coma).

Habrà que probar los dos y ver cuál funciona. He buscado en todos los scripts del juego original y aparecen los dos, pero con esa diferencia, así que... :roll:

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Polpolgio - 02 Ene 2009 15:16

---

Bien, vengo con nueva duda de scripting, ahora quiero poner el evento de la paria de Córdoba de forma que el jugador pueda decidir si pagar 2000 oros a Castilla o no. En caso afirmativo, Córdoba (saxons) pierde la cantidad, mientras que sino, Córdoba declara la guerra a Castilla. Este es el intento de script (no cancela el resto de scripts, sino que no funciona simplemente ese):

::Córdoba

```
declare_counter paria_cordoba1
```

```
    monitor_event FactionTurnStart FactionType saxons
    add_events
    event counter paria_cordoba_accepted
    event counter paria_cordoba_declined
    date 0
    end_add_events
```

```
if I_NumberOfSettlements saxons < 10
```

```
    historic_event paria_cordoba true factions { saxons, }
```

```
    terminate_monitor
```

```
end_if
```

```
end_monitor
```

```
monitor_conditions I_EventCounter paria_cordoba_accepted = 1
```

```
    console_command add_money poland, 2000
    console_command add_money saxons, -2000
```

```
    terminate_monitor
```

```
end_monitor
```

El evento ha sido definido en historic\_events.txt; muchas gracias.

PS: El log no dice nada.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 02 Ene 2009 15:51

---

Estoy con el cambio &quot;estético&quot;; pero me he encontrado con un problema imprevisto. Siguiendo el hilo de Herramientas, he intentado convertir a .dds los archivos .texture, pero no me deja. Tengo instalado el Python y he descargado ya tres veces el texture/dds converter de alpaca con el mismo resultado negativo.

He incluido los archivos .texture en la carpeta de la herramienta, pero sus dos opciones (convert\_all\_textures y convert\_all\_textures\_nosub) me dan la misma respuesta:

```
File "C:.....HERRAMIENTASConversor de texturetexture_converter.py, line 35
    print 'File '+path+' could not be converted'
```

SyntaxError: invalid syntax

¿Puede solucionarse con tu alquimia, Ramiro? ¿Existe otra herramienta que pueda hacerlo?

Gracias.

=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por CeltiberoRamiroI - 02 Ene 2009 16:25

---

@Perrachica

Ni idea. Yo me instalé python 2.6 y el convertidor, y funcionó a la perfección desde el primer día.

¿Tienes otras herramientas que funcionen con python? Sería interesante ver si es eso o el convertidor lo que no te funciona bien.

@Polpolgio

Te advierto que esto es precisamente lo que a mi no me ha funcionado nunca (y no entiendo el motivo porque todo el que ha visto mis scripts no llega a encontrar ningún error).

En primera aproximación yo haría un script mucho más simple (como siempre, hay que ir de lo simple a lo complicado). Por poner un ejemplo.

```
monitor_event FactionTurnStart FactionType saxons
and I_TurnNumber == 3
```

```
historic_event paria_cordoba true factions { saxons, }
```

```
terminate_monitor
end_monitor
```

Sólo con esto, te debería aparecer al comienzo del turno 4 con saxons un recuadro de evento histórico con la opción de aceptar o no. Si no te aparece entonces tendrás el mismo problema que yo, y probablemente no se podrá hacer de esta forma. Según Dimitri\_Harkov el declarar el contador del evento al principio no hace falta.

Prueba eso y ya me contarás.



=====

## Re: Consultorio sobre modding

Publicado por Perrachica - 02 Ene 2009 17:07

---

**CeltiberoRamiro** escribió:

@Perrachica

Ni idea. Yo me instalé python 2.6 y el convertidor, y funcionó a la perfección desde el primer día.

¿Tienes otras herramientas que funcionen con python? Sería interesante ver si es eso o el convertidor lo que no te funciona bien.

Arreglado. Tenía instalada la versión 3.0 del Python, posterior a la herramienta. La he cambiado por la 2.6 y ya funciona. Otra pregunta: ¿Es posible ejecutar el mod en pantalla minimizable y no en pantalla completa para facilitar el trabajo?

=====