

## Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Alaurusu - 24 Mar 2008 08:33

---

*Un primer objetivo es eliminar edificios claramente anacrónicos o que no nos aporten nada relevante. Mi interés fue directamente a los gremios (guilds), ya que me parece que es algo típicamente medieval. También a las órdenes militares de San Juan, Santiago, Temple y Hospital.*

Hola, Ramiro,

después de leer esto en tu blog firki-modder, se me ha ocurrido si es posible adaptar estos edificios anacrónicos a otros edificios/barrios más acordes con la época. Por ejemplo, el "gremio de mercaderes" en "colonia griega/barrio griego". Con bonus en comercio, malus en orden público, y posibilidad de reclutar algún tipo de unidad semi-helénica.

O sea, transformar estos edificios del MTW2 en colonias o asentamientos de refugiados que dieran beneficios y perjuicios.

Como siempre... tiro a ciegas...

Ni idea de si lo comentado es interesante ni aplicable...

Salut!

(y con la esperanza de que en un futuro cercano se puedan modificar los edificios... que putada...)

=====

## Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por SAGUNTINO - 22 Ago 2008 22:36

---

He leído en el foro de península itálica que ellos las batallas para conquistar ciudades las van hacer a campo abierto, a esperas de que se puedan modificar los edificios. se podía considerar esa opción ?

He leído También en el foro de EB para MTWII , cosa que me asombro; que ellos se centraban en las unidades

Porque estaba avanzado las pruebas de incorporar edificios del roma al MTW2 . LO entendería mal o se refería al mapa de campaña?

=====

## Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoRamírol - 23 Ago 2008 01:27

---

El paso de ITW a M2TW era una cuestión personal, más que un proyecto serio. No se realizará, porque

sería un trabajo excesivamente largo y para el momento de lanzarlo la gente estaría en masa jugando al Empires y no habría un interés importante.

Sé que se está trabajando intensamente en la modificación de los edificios del mapa de batalla, y equipos grandes como el de EB pueden abordar este tema. Los del mapa de campaña son fáciles de modificar porque no requieren tocar los modelos 3D.

No he leído nada sobre la posibilidad de convertir los asedios en batallas en campo abierto, pero miraré a ver cómo lo hacen. Podría ser una interesante alternativa para reducir el número de tediosos (en mi opinión) asedios.

=====

## Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoThormes - 23 Ago 2008 02:03

---

Sobre este tema hay intentos de mejorar la IA, el primer enlace que os dejo es para moddear la IA del Stainles Steel, pero presumiblemente funcionaría con cualquier mod o versión vanilla, es solo un hilo de discusión y ideas sobre como abordar el tema:

<http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=182955>

El segundo enlace es de los archivos que conciernen a la IA del juego, para quien se atreva a hacer sus experimentos:

[pinchar aquí](#)

El tercer enlace es de un mod que modifica la IA bajo los parámetros de Darth un antiguo modder, para cualquier mod del MTW2 y que en breve sacarán una versión:

<http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=185985>

=====

## Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por SAGUNTINO - 23 Ago 2008 11:45

---

Lastima ramiro , pero tienes razon si estas solo es demasiado.

Lo del quitar los asedios y hacerlo en campo abierto, lo lei hace un tiempo en foro de peninsula italica que iban a sacar la beta de ese modo , el que lo escribio creo recordar que es el mismo que te enseño pasar los modelos 3d del roma al MTW2, por si te interesa para futuros proyectos( Para mi solo me gusta los asedios cuando me asedian a mi un ejercito más numeroso del mio para atrincherarme y tener más posividades de exito)

A celtibero Thormes gracias por la informacion la pregunta era más de aficionado al ITW de esperanza de verlo al MTW";, yo de momento estoy practicando haciendo mapas de campaña

que si me sale alguno prometo enseñarlo y si sale decente ponerlo a disposición del Clan

=====

### Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Alaurusu - 27 Ago 2008 17:14

---

Hola!

Lamento leer que no habrá ITW2 sobre el MTW2...

Pero en fin, aún gracias por todo el tiempo que dedicastéis a hacer el ITW. La de horas que he pasado (y pasaré) jugando.

Hum...

¿Y un ITW2 sobre el ETW? Batallas navales, comercio mediterraneo... he, he... ;)

=====

### Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Gale - 27 Ago 2008 18:35

---

**Alaurusu escribió:**

¿Y un ITW2 sobre el ETW? Batallas navales, comercio mediterraneo... he, he... ;)

Esto sería muy muy bueno. Aunque habría que hacer todas las texturas de los barcos y tal...

=====  
**Re: Sobre el Blog del Friki-Modder**

Publicado por CeltiberoRamiro - 27 Ago 2008 19:14

---

Aún está por ver cuánto de "modeable" es ETW. Me da la impresión de que cada paso que da CA introduce más dificultades para los modders y se hace más difícil (por lo largo y costoso) realizar buenos mods. :cry:

=====

**Re: Sobre el Blog del Friki-Modder**

Publicado por Alaurusu - 27 Ago 2008 19:17

---

Mhhh...

Sí, estaría genial. Claro que el marco del Iberia quizá quedaría un poco desplazado, ¿no?

El mediterraneo como centro, y las potencias marítimas podrían ser sobretodo griegos/fenicios/etruscos o griegos/cartagineses/romanos...

Y la "colonización" y comercio con las nuevas tierras, el *lejano oeste*, que sería Iberia...

Ay... Soñar es gratis... ;)

Porque pararse a pensar la de trabajo que conllevaría suena más a pesadilla, sí... :mrgreen:

A parte, lo que comenta Ramiro, me pregunto si los de la CA son conscientes que los TW tienen la gracia de los mods. Vamos... Sin exagerar, que ni me acuerdo de como es el RTW vanilla... y el MTW2 vanilla, lo jugué unos meses, justo hasta que empezaron a salir mods...

=====

**Re: Sobre el Blog del Friki-Modder**

Publicado por Perrachica - 14 Oct 2008 20:07

---

Ramiro:

Enhorabuena por ese blog, y por la ayuda que presta a quienes como yo, desde la más novata ilusión, aspiramos a culminar algún día un Mod por modesto que sea. Y ánimo con ese nuevo proyecto con el ITW.

Jugador del RTW y del MIITW, he observado varios aspectos del juego que, a mi modo de ver, lo convierten en una interminable (y tediosa) sucesión de escaramuzas sin sentido, que tal vez podrían ser corregidas con un mejor conocimiento de la AI que yo no domino. Por ejemplo (y hablo de ahora en

adelante el MTW, aunque también vale para el RTW o el RTR), con ciertas limitaciones:

1.- La imposibilidad de atacar (sí de defenderse, naturalmente) por parte de un ejército que no esté bajo el mando de un character (miembro de familia) o bien bajo su patrocinio en una batalla (como aliado). Eso permitiría que las campañas fuesen más reales y exigiría la acumulación de fuerzas para conseguir batallas más espectaculares.

2.- La imposibilidad de asediar enclaves sin una fuerza mínima. En estos juegos, como decía el otro, "basta con cuatro locos con una gaita para organizar una revuelta". Ya que existen cinco o seis tipos de diferentes de enclave (ciudades y castillos) según su crecimiento, quizá podría exigirse un número mínimo de unidades para asediar a cada uno de ellos. P.ej: para asediar una aldea, 3 unidades; un pueblo 5, y así sucesivamente, de forma que el juego se hiciese más acorde a la realidad de la extensión del enclave asediado al margen de las fuerzas que lo defiendan. Resulta patético ver un pequeño grupo de tres o cuatro unidades asediando ciudadelas o metrópolis de 40.000 habitantes.

Y ya que estamos imaginando mejoras, se me ocurre una que, seguramente, es imposible, aunque la suelto por si puedes encontrarle un resquicio:

A veces me imagino cómo sería el juego en un escenario inédito y desconocido, alejado naturalmente de los hechos históricos, un escenario en el que los reyes o los miembros de familia puedan fundar y bautizar ciudades, de forma parecida a como levantan atalayas o fuertes, aunque limitados a las condiciones del terreno y región en que se hallen. Es de suponer que para eso se necesite un generador de escenarios (para que estos pudieran ser aleatorios y lo más "vírgenes" posible de enclaves) y la posibilidad de que los rivales también lo sean. Hay otros juegos ya en esa línea, pero conseguirlo con el MTW sería la repera.

No doy más la vara, que para la primera intervención ya está bien.

Gracias, y lo dicho:



Felicitación extensiva a quienes mantienen esta genial página y saludos a sus habituales.

=====

**Re: Sobre el Blog del Friki-Modder**

Publicado por CeltiberoRamiroI - 14 Oct 2008 20:37

---

@Perrachica:

Gracias por los elogios, y viendo que es tu primer post... ¡Bienvenido al foro! :D

Después decirte que tus ideas son buenas. Algunas creo que muy buenas, y es la tendencia que tiene mucha gente de pensar que las campañas (guerras) contra un enemigo potente deben ser con ejércitos bien armados, bien comandados, y preparados para hacer frente a fuerzas de similares características. Las escaramuzas de pocas unidades son válidas para castigar enclaves que se hayan rebelado o para expulsar a bandas de salteadores de caminos.

Sin embargo, y lamentablemente, creo que no se pueden implementar en mods basados en los motores de RTW y M2TW. Por partes.

- No hay manera de penalizar, y mucho menos de prohibir, que un ejército ataque a otro sin la presencia de un general &quot;con nombre&quot;. Todas las penalizaciones que se han creado mediante rasgos y séquito han sido contraproducentes, ya que sólo se pueden asignar precisamente a esos generales con nombre, y el humano, que no es tonto, dejará de usarlos. Además, por muchas bonificaciones que tengan los generales, la IA se empeña en usarlos como gobernadores, limitando su uso en batalla. Así que los bonus favorecen al humano y los &quot;malus&quot; no favorecen a nadie.

- No existe manera de codificar un número mínimo de unidades necesarias para un asalto. Una posibilidad sería aumentar los puntos necesarios para construir arietes, escalas y torres de asalto, pero no sé si es posible ni dónde. Tendré que indagar. Los puntos de un ejército vienen dados (o eso creo) por el número de unidades y los puntos de movimiento que les quedan. Si se necesitasen más puntos para construir las máquinas de asedio, el asalto sería más difícil con pequeños ejércitos. Pero entonces eso no afectaría a las unidades de artillería y no sé muy bien cómo reaccionaría la IA, que normalmente es el punto débil de todo este razonamiento.

- También se lleva tiempo pidiendo la posibilidad de crear enclaves donde se quiera. Pero hasta ahora no se ha conseguido. El juego exige un enclave por región y el número de regiones y la posición del enclave deben ir fijos en un fichero tga, por lo que no se pueden variar.

De todos modos, bienvenidas las ideas y no dudes en seguir visitándonos. :D

=====

## Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Perrachica - 17 Oct 2008 15:37

---

@Ramiro:

Gracias a ti, por esa veloz respuesta y por tu bienvenida.

Ya me temía que mis ideas no eran factibles, aunque en cuanto a los enclaves, no me refería tanto al hecho de atacarlos (allá cada cual con sus capacidades de tomarlos o fracasar estrepitosamente), sino

a la mera posibilidad de asediarlos aunque no haya intención alguna de asalto, como sucede en el juego a lo largo de varios turnos antes de una retirada. Resulta por completo irreal que 150 tíos cerquen una ciudad con tres o cuatro entradas y 40.000 habitantes, y lo mismo una ciudadela; por eso decía que el ejercito de **asedio** , al margen de sus intenciones, debería estar en una cierta proporción con el tamaño del enclave.

Sigo con interés tus consejos y no renuncio a frikimodearme.

=====

---

## Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Perrachica - 18 Oct 2008 14:56

---

Ya sé que Ramiro ha renunciado a ese proyecto de aplicar en solitario el M2TW al ITW (lo que demuestra su sensatez). Pero por si alguien se anima, y sobre la vieja discusión en este hilo acerca de religiones e influencias, he comprobado que en el mod Reconquista las ciudades cristianas tienen la opción de construir barrio musulmán y barrio judío. Las consecuencias no las sé porque en alemán juego por pura intuición. 🤖

=====

---

## Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Hereje - 22 Oct 2008 20:00

---

Hola Ramiro, tengo una duda acerca del ultimo capitulo del tu Blog. Veras, he visto eso de reescalar el mapa indexeado o algo asi....con el photoshop yo lo hice, pero resulta que si trabajo con un map\_grountypes (por ejemplo) y salen islas diminutas o costas que se estan a punto de tocar que solo hay 1 o 2 pixeles de espacio entre costas, resulta que al hacerlo pequeño para hacer el map\_regions, ciertas islas pierden su forma y quedan como si fuera un pixel, y ciertas costas que estaban a punto de tocarse pues ahora se han unido por hacerlo todo más pequeño....entonces que hago? borro algo? por que si en teoria no se deberian tocar las costas que pasa si lo dejo tal cual me sale en el map\_regions? que pasa si lo toco? Bueno espero que mas o menos se entienda....

saludos!

=====

---

## Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoRamírol - 22 Oct 2008 21:10

---

**(HG)Hereje escribió:**

Hola Ramiro, tengo una duda acerca del ultimo capitulo del tu Blog. Veras, he visto eso de reescalar el mapa indexeado o algo asi....con el photoshop yo lo hice, pero resulta que si trabajo con un

map\_grounotypes (por ejemplo) y salen islas diminutas o costas que se estan a punto de tocar que solo hay 1 o 2 pixeles de espacio entre costas, resulta que al hacerlo pequeño para hacer el map\_regions, ciertas islas pierden su forma y quedan como si fuera un pixel, y ciertas costas que estaban a punto de tocarse pues ahora se han unido por hacerlo todo más pequeño....entonces que hago? borro algo? por que si en teoria no se deberian tocar las costas que pasa si lo dejo tal cual me sale en el map\_regions? que pasa si lo toco? Bueno espero que mas o menos se entienda....

saludos!

Bueno, eso es una limitación inherente al sistema. Si al reducir todo de tamaño, lo que resulta tiene un solo pixel, saldrá cuadrado te pongas como te pongas.

En otros casos (por ejemplo costas que quedan muy &quot;cuadradas&quot;), para mejorar el aspecto, hay que ir &quot;redondeando&quot; a mano las esquinas que hayan quedado, y hacerlo igual en todos los mapas del mismo tamaño.

En map\_regions, no es un problema tan acuciante, porque es algo más &quot;aproximado&quot;. Creo que aunque se toquen dos territorios, si hay en map\_heights y en map\_ground\_types un pixel de mar entre ellos, entonces estarán separados (no lo juraría 100%, pero sí lo afirmarí con un 75% de certeza).

De todos modos hazte idea: cuanto más reduzcas el tamaño de los mapas, menos detalles podrás meter. E incluso islotes o accidentes del terreno de pequeño tamaño tendrán que desaparecer o quedar desproporcionados. Es cuestión tuya decidir qué es lo menos malo.

=====

## Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Perrachica - 22 Oct 2008 23:41

---

Ramiro:

Sigo detalladamente tus tutoriales y el blog, y muchas respuestas a mis dudas he encontrado, aunque otras siguen siendo un enigma para mí.

Sugiero, para bien de los aprendices, y si las ganas y el tiempo te lo permiten, que unifiques en una de tus aportaciones un dato que aparece disperso en cien hilos y doscientos enlaces, de forma que buscarlo se hace poco menos que imposible para los novatos, sobre todo si su inglés no es de primera.

El contenido serían todas las herramientas necesarias para descomprimir los archivos del M2TW edición Gold.

Bastaría con una enumeración de las mismas, referencia a su utilidad (tipo de archivo que

descomprime) y enlace al lugar donde poder descargarlas. Si además incluyes algunas recomendaciones...

Para cualquier aspirante a modder, reunir este material en una sola carpeta significaría un avance más que considerable porque, como dicen los Luthiers, *time is maní.* ;)

=====