

Europa Barbarorum

Publicado por CeltíberoEco - 23 Feb 2008 15:55

<http://www.europabarbarorum.com/>

=====

Re: Europa Barbarorum

Publicado por issos - 25 Jun 2008 09:20

Tengo un pequeño problema con la instalacion del Europa Barbarium. Al instalar el mod, hay varios ejecutables (me refiero que salen uno detras de otro). El primero si lo instalé dentro de la carpeta del Rome, aunque tengo un pequeño problema, porque tengo al rome en una carpeta (activision) y en otra (The creative Assembly), aunque creo recordar que el itw lo tengo en la segunda. El caso es que el resto de los ejecutables que han ido saliendo, salen con una ruta totalmente distinta, dentro de archivos de programa, creo recordar, pero independientes... lo instalé así y no me funciona nada. Cuando le doy al icono en el escritorio, me sale un mapa de europa por regiones.. pero nada mas...

:roll: Aunque parezca "chorra", alguien tiene instrucciones concretas de como instalar este mod para que pueda partir unas cuantas crismas??? Xfis...

=====

Re: Europa Barbarorum

Publicado por CeltiberoThormes - 25 Jun 2008 09:27

Saludos Issos. el acceso directo al que le das es el del Recruitment Viewer o algo así, por lo que creo recordar, solo te informa de las unidades que puedes reclutar con las distintas facciones y reformas, tienes que tener otro ejecutable como acceso directo al mod en el escritorio, si no se iniciara el mod asegurate de clicar en propiedades del acceso directo, verás que en destino pone la ruta donde está instalado, al lado del último exe debe figurar a continuación esto "-mod:eb -show_err" (sin las comillas), espero que sea eso :)

=====

Re: Europa Barbarorum

Publicado por issos - 25 Jun 2008 10:03

Asombroso :wowowo: Rápida respuesta Thormes. Si esa es la solución, las primeras cabezas rodarán en tu honor 🏰

Lo pruebo y luego te digo. Mil gracias caballero

=====

Re: Europa Barbarorum

Publicado por Oberst Hessler - 06 Jul 2008 18:15

Tengo una pregunta, donde diablos esta para hacer las diferentes reformas en el ejercito romano, estoy en el 100 antes de cristo y aun estoy con las tropas de Camilio.

=====

Re: Europa Barbarorum

Publicado por CeltiberoThormes - 07 Jul 2008 08:04



) Saludos Oberst, para conseguir la reforma polibiana debes cumplir estos requisitos:

-Una vez llegues al año 242 a.C.

-Debes tener el control de dos de estas ciudades (Segesta, Mediolanum, Patavium o Bononia)

-También debes haber conquistado dos de estas ciudades situadas al sur (Lilibeo, Messana o Siracusa)

-Si no has cumplido estos requisitos, tendrás que esperar al año 210 a.C.

Una vez conseguida la reforma para usar las nuevas dependencias debes de actualizar tu MIC (cuartel), si este está actualizado hasta la última fase, deberás destruirlo y volver a edificarlo desde cero, para conseguir las nuevas unidades, si no es así, solo actualizando deberías de poder reclutar las unidades polibianas.

Cuando instalas el juego verás que hay dos accesos directos, uno para jugar al mod y otro que te llevará a un apartado de ayuda, eso si en ingles, donde encontrarás los requisitos para cualquier reforma de cualquier facción, saludos ;)

=====

Re: Europa Barbarorum

Publicado por Oberst Hessler - 07 Jul 2008 16:13

CeltiberoThormes escribió:



Saludos Oberst, para conseguir la reforma polibiana debes cumplir estos requisitos:

- Una vez llegues al año 242 a.C.
- Debes tener el control de dos de estas ciudades (Segesta, Mediolanum, Patavium o Bononia)
- También debes haber conquistado dos de estas ciudades situadas al sur (Lilibeo, Messana o Siracusa)
- Si no has cumplido estos requisitos, tendrás que esperar al año 210 a.C.

Una vez conseguida la reforma para usar las nuevas dependencias debes de actualizar tu MIC (cuartel), si este está actualizado hasta la última fase, deberás destruirlo y volver a edificarlo desde cero, para conseguir las nuevas unidades, si no es así, solo actualizando deberías de poder reclutar las unidades polibianas.

Cuando instalas el juego verás que hay dos accesos directos, uno para jugar al mod y otro que te llevará a un apartado de ayuda, eso si en ingles, donde encontrarás los requisitos para cualquier reforma de cualquier facción, saludos ;)

Muchas gracias Thormes, lo del apartado de ayuda no lo he visto no se practicamente ingles.

=====

Re: Europa Barbarorum

Publicado por CeltiberoThormes - 10 Jul 2008 11:58

Muchas gracias Thormes, lo del apartado de ayuda no lo he visto no se practicamente ingles.

Utiliza el traductor de la barra Google, hay una opción para traducir la web entera, no es que traduzca de lujo pero ayuda mucho, es lo que hacemos los que como tu y como yo no dominamos la lengua de la perfida albión ;)

Aquí te dejo el enlace del apartado de ayuda:

<http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=97258>

Saludos :P

=====

Re: Europa Barbarorum

Publicado por issos - 15 Jul 2008 11:08

Suelo jugar una partida con bastantes recursos económicos al principio para ver con detenimiento el mod y ver que puede ofrecer, y posteriormente juego una con los recursos que vienen por defecto.

He intentado subir los recursos de la facción de cartago, pero sólo me acepta 10000. Alguien sabe como puedo modificar esa cantidad? Lo hago cambiando la cantidad en el archivo dest scrat (creo que se escribe así)

=====

Re: Europa Barbarorum

Publicado por Solon de Atenas - 15 Jul 2008 22:22

En el caso de EB, la economía está regida por scripts por ello no ocurre que es tan fácil como coger el `descr_strat` y escribir el dinero que deseas... Te aconsejo, (aunque si no tienes mucha experiencia olvídalos...) que mires dentro de Imperial campaign y busques `campaign_script` o algo parecido... verás que este archivo es enorme, pero que está dividido en ciertas partes, si buscas la de la economía tal vez encuentres lo que buscas... pero debes saber como modificarlo para no cargarte el mod...

Suerte

=====

Re: Europa Barbarorum

Publicado por issos - 16 Jul 2008 11:23

Solon, antes de nada, gracias por contestar. El problema no parece estar ahí. He entrado en el archivo que comentabas, y casi al final la facción de cartago viene con 30000 unidades monetarias. He intentado subirlo a 300000, he guardado el archivo, y aún así cuando me pongo a jugar solo aparecen 10000. El problema debe de estar en otro lugar.

Alguien sabe ande puedo "rebuscar"?? Gracias mil

=====

Re: Europa Barbarorum

Publicado por CeltiberoRamiroI - 16 Jul 2008 13:52

A ver. Que yo sepa no hay otro sitio donde codificar el dinero **inicial** de una facción que el fichero descr_strat. Lo que puede ocurrir es que pongas una cantidad excesiva (no sé si hay límite superior) y no la tome. También puede ser que estés modificando el descr_strat que no es :roll: (asegurate que estás tocando el del mod EB y no el del RTW original :mrgreen:).

Respecto al script que dices, sería bueno que copiases aquí toda la "frase" donde aparece el tema monetario de cartago (no tengo el mod instalado), para ver si tiene algún efecto inicial o es durante el desarrollo del juego.

Saludos. :D

=====

Re: Europa Barbarorum

Publicado por issos - 16 Jul 2008 14:20

Lo curioso de esto es que en el dest scrat aparece una cantidad (puse 500000 si no recuerdo mal) y aqui aparecen 30000, pero al empezar el juego solo aparecen 10000 unidades monetarias... Ramiro... ande ta el problema??

Me gusta jugar las primeras partidas abasayando... luego tengo que currármelo en las siguientes... ¿Hay solución? Por cierto, el archivo es demasiado amplio... te lo copio entero o con este pequeño resumen te vale??

```
while I_TimerElapsed script_timer < 1000
```

```
console_command clear_messages
```

```
end_while
```

```
if not I_LocalFaction saba
```

console_command add_money saba, 30000

end_if

if not I_LocalFaction seleucid

console_command add_money seleucid, 30000

end_if

if not I_LocalFaction pontus

console_command add_money pontus, 30000

end_if

if not I_LocalFaction scythia

console_command add_money scythia, 30000

end_if

if not I_LocalFaction parthia

console_command add_money parthia, 30000

end_if

if not I_LocalFaction numidia

console_command add_money numidia, 30000

end_if

if not I_LocalFaction romans_julii

console_command add_money romans_julii, 30000

end_if

if not I_LocalFaction egypt

console_command add_money egypt, 30000

end_if

if not I_LocalFaction gauls

console_command add_money gauls, 30000

end_if

if not I_LocalFaction germans

console_command add_money germans, 30000

end_if

if not I_LocalFaction britons

console_command add_money britons, 30000

end_if

if not I_LocalFaction greek_cities

console_command add_money greek_cities, 30000

end_if

if not I_LocalFaction macedon

console_command add_money macedon, 30000

end_if

if not I_LocalFaction carthage

console_command add_money carthage, 30000

end_if

if not I_LocalFaction romans_scipii

console_command add_money romans_scipii, 30000

end_if

if not I_LocalFaction dacia

console_command add_money dacia, 30000

end_if

if not I_LocalFaction armenia

console_command add_money armenia, 30000

end_if

if not I_LocalFaction spain

console_command add_money spain, 30000

end_if

if not I_LocalFaction thrace

console_command add_money thrace, 30000

end_if

if not I_LocalFaction romans_brutii

console_command add_money romans_brutii, 30000

end_if


```
while I_CompareCounter blib = 0
```

```
end_while
```

Re: Europa Barbarorum

Publicado por Solon de Atenas - 16 Jul 2008 17:02

issos escribió:

```
if not I_LocalFaction carthage
```

```
console_command add_money carthage, 30000
```

```
end_if
```

[/i]

Si te fijas, lo que has encontrado es el dinero que reciben las facciones que no estas manejando... (if not I_local faction carthage, es decir, si la faccion local no es cartago...) Si en este script no hay mas concerniente al dinero, no sera el problema aqui... pero te dare una solucion alternativa...

Si has probado las opciones de CeltiberoRamino y no son esas, simplemente comienza una campaña y haz el truco ese del dinero hasta la saciedad... yo no me acuerdo como era, pero si buscas por internet lo encontraras... pulsas la tecla (^q), y te aparece la consola de comandos, y alli se meten los famosos trucos esos de RTW...

Mira te lo he buscado rapidamente... ADD_MONEY 20000: Incrementar dinero en 20.000.

Aunque es curioso eso que cuentas de que no puedes modificarlo en el descr_strat, es muy posible eso que dice CeltiberoRamiro, que poniendo 500000 el rome deje por defecto una cantida ya que esa es inconcebible...

Siento no haberte ayudado mejor...

=====

Re: Europa Barbarorum

Publicado por CeltiberoRamírol - 16 Jul 2008 17:10

Sactamente, como dice Solón. :D

Respecto a comprobar una vez más es descr_strat, se me acaba de ocurrir una cosilla. Comprueba el dinerito que tiene cartago, borra el fichero .rwm que hay en esa carpeta y vuelve a empezar una campaña. A ver si es eso. :roll:

Si no lo es, entonces pon una cifra más moderada a los cartagineses, por ejemplo 15000, no vaya a ser que no le quepan 6 cifras.

Y de momento nada más.

=====

Re: Europa Barbarorum

Publicado por issos - 16 Jul 2008 18:16

Gracias a ambos. Probaré cuando esté en casa y ya os comentaré mis avances. 🏰

=====