

Duda del mini-mod Real Recruitment

Publicado por Apology - 03 Jun 2008 21:29

Wenas a todos, me presento primero, soy nuevo en el foro, he jugado a todos los total war, y los considero unos de los mejores juegos para mi jeje

La cuestion es que me he instalado el mod stainless steel, en su version 6.0, con su patch 6.1, junto con el e instalado el mini mod Real Recruitment, la pregunta es:

Alguien me puede resumir el funcionamiento de los reclutamientos???? Es que llevo unos cuantos turnos con el edificio de las catapultas, y mangoneles, y no puedo hacer ninguno!!

Solo he podido hacer 2 ballestas como mucho, y el enemigo tiene alguna, no muchas, pero ya mas que yo. Igual pasa con las unidades de elite, no hay manera, una y gracias, no lo acabo de entender.

Por cierto el mod una maravilla!!!! :D

Gracias!!!!!!! :-D D

=====

Re: Duda del mini-mod Real Recruitment

Publicado por Bisagrilla - 03 Jun 2008 21:32

cual de los dos mods, yo el real recruitment no lo he probado pero lo hare, el saintless es una pasada de mod.

=====

Re: Duda del mini-mod Real Recruitment

Publicado por CeltiberoThormes - 04 Jun 2008 09:36

) Bien, vamos a aclarar algunos aspectos que controla el Real Recruitment, este mini-mod se instala automaticamente cuando clicas en las 4 opciones que te da al instalar el steel 6.1, controla a grandes rasgos, la proporción de los ejércitos y da una oportunidad a las facciones pequeñas de aguantar mas, ya que estas pueden reclutar casi todas las unidades de elite, y las facciones grandes al tener mas territorio que cubrir sufren una penalización en estas tropas.

Cortesía de Arnaldo de Caballeros de europa:

Empecemos por lo básico: todas las facciones van a contar con un concilio de guerra, los cuales van a ser dos generales mas el Rey. Es fácil de ver quienes lo son, simplemente en el séquito tienen una espada y pone War council y dice abajo que este séquito indica que el general es de alto rango muy cercano al Rey, etc, etc.

Basandonos en esto hay 4 tipos de reclutamientos:

- Reclutamiento Universal (Universal Recruitment): Es el que trae por defecto las facciones pequeñas y donde cualquier general puede reclutar cualquier tipo de unidad.

- Derecho de Caballero o algo así (Right to Knight: Restricted): El Rey y los consejeros de guerra pueden reclutar todo tipo de tropas, y los demás generales podrán reclutar casi todo menos tropas de élite, que son prácticamente los caballeros. Los sargentos acorazados, espadachines ligeros y tropas similares se consideran tropas profesionales y pueden ser reclutados por cualquier general en este tipo de reclutamiento.

- Reclutamiento Profesional (Professional Recruitment & command): El Rey y los consejeros de guerra pueden reclutar todo tipo de unidades y los otros generales solo pueden reclutar campesinos y lanceros milicianos.

- Reclutamiento Centralizado (Centralised Recruitment & Command): Solo el Rey y el Heredero (el cual debe estar formando parte del concilio de guerra) pueden reclutar unidades de élite, los demás consejeros de guerra solo pueden reclutar tropas profesionales y los generales restantes nada más pueden reclutar campesinos y lanceros milicianos.

Es muy importante estar pendiente de los anuncios de la facción. No hace falta saber mucho inglés, simplemente ver cuando aparezca un mensaje relacionado con algún tipo de reclutamiento estar atento para así mover a nuestros generales dependiendo del caso que tengamos.

También hay una cosa relacionada a la religión, el líder va a ser el "faction Zeal" y eso va a influir dependiendo de cómo sea en el porcentaje de religión necesario en cada provincia para reclutar unidades tochas. Esto también aparece en los anuncios de facción y simplemente con estar atentos cuando aparezca "daction zeal" y un porcentaje nos basta.

En cuanto a que es necesario un nivel de mando, piedad y lealtad para reclutar no es exactamente así. Simplemente que al principio al elegir a los integrantes del concilio de guerra, es necesario que sean generales con al menos 3 estrellas de mando, 4 de lealtad y 4 de piedad, pero eso se elige automáticamente y con estar pendientes de quienes han sido electos o ir verificando quienes tienen el séquito de concilio de guerra ya tenemos.

En séquito de consejero de guerra es transferible y yo al menos se lo he transferido a quien me sale de

la po..a, simplemente es importante lo de las estrellas, piedad y lealtad cuando por ejemplo uno de los consejeros cae en combate o simplemente muere y no hemos transferido el séquito. En el caso de quedarnos sin uno de los dos consejeros de guerra, el reclutamiento pasa temporalmente a reclutamiento universal y todo dios puede reclutar, aunque ahí mismo aunque no tengas un buen general, la misma máquina cabrona te sube uno XD (el mejor que tengas entre los generales normales) para que entre en el concilio y cambiar la forma de reclutamiento otra vez. Importante! si uno de los del concilio llega a ser Rey, cosa que es bastante común, tenemos que transferirle el séquito a otro general, al que queramos.

Mas información, pero en ingles acerca del RR, podeis traducir la pagina con el traductor de Google:

<http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=162997>

A su vez han salido nuevas actualizaciones del RR, como del Byg III, os las podeis descargar desde este hilo:

<http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=653>

=====

Re: Duda del mini-mod Real Recruitment

Publicado por Apology - 04 Jun 2008 21:19

Entonces con esto se entiende que para reclutar unidades profesionales y catapultas y eso, tiene que estar el rey o los personajes mencionados en la ciudad tal?

=====

Re: Duda del mini-mod Real Recruitment

Publicado por CeltiberoThormes - 04 Jun 2008 22:15

Mas o menos, solo los generales del concilio de guerra pueden reclutar cuanto les plazca, si no las unidades caras tienen que esperar un determinado numero de turnos para reclutar una, y eso teniendo en cuenta la religión del lugar, que parece ser que también cuenta, es un poco lioso, seguiré probando a ver que tal... 🇬🇧

=====

Re: Duda del mini-mod Real Recruitment

Publicado por Apology - 05 Jun 2008 21:48

pero a nadie le pasa que en las catapultas y artilleria, los turnos se quedan fijos y no hay manera?¿?¿
:cry:

=====

Real Recruitment del Stainless Steel (SSRR)

Publicado por Inda - 10 Jun 2008 03:40

Hola de nuevo,

el problema es el siguiente. Estoy con una partida con Aragon y no me importarian tanto las "trampas" de la IA si al menos pudiese reclutar mas unidades decentes. Tengo 3 castillos capaces de reclutar caballeros con cota de malla y varias ciudades, pero no puedo reclutar mas. Solo tengo una unidad de esos caballeros (y es la unica del tipo feudal) y en los castillos me pone que faltan 9 turnos para la siguiente disponible, pero nunca baja del 9.

Dado que la infanteria inicial, los tiradores y la caballeria ligera de Aragon son de las peores del juego me gustaria reclutar caballeria pesada. Mas que nada porque aparte de los moros, Sicilia me ataca en Cerdeña y Francia no tardara en fijarse en mi. :twisted:

Muchas gracias.

Nota de moderación: Mensaje movido aquí.

Intentar postear vuestras dudas, como en este caso la duda de Inda, en un mismo hilo, así lo tendremos todo mas ordenado y la información recogida por ejemplo ahora con el Real Recruitment en un mismo sitio.

Saludos :)

=====

Re: Duda del mini-mod Real Recruitment

Publicado por CeltiberoThormes - 10 Jun 2008 08:04

el problema es el siguiente. Estoy con una partida con Aragon y no me importarian tanto las "trampas" de la IA si al menos pudiese reclutar mas unidades decentes. Tengo 3 castillos capaces de reclutar caballeros con cota de malla y varias ciudades, pero no puedo reclutar mas. Solo tengo una unidad de esos caballeros (y es la unica del tipo feudal) y en los castillos me pone que faltan 9 turnos para la siguiente disponible, pero nunca baja del 9.

Coincido contigo, y a la mayoría de jugadores también les pasa, según lo que leí ayer en el foro del TWC, el problema radica en una incompatibilidad entre el Real Recruitment y el Byg III, ambos se instalan como casillas opcionales cuando instalas el parche a la versión 6.1, los turnos de reclutamiento se quedan fijos y nunca puedes reclutar unidades de élite.

Por lo que decían en este foro la solución estaba en descargarse una versión mas reciente del Byg III, pero no fui capaz de encontrarla; también os aconsejo que antes de realizar cualquier cambio, hagáis copia de seguridad de la carpeta entera del mod, ha salido una nueva versión del Real Recruitment, tanto para la 6.1 como la 6.1 con RR+SSTC.

Me descargué una y la probé esperando arreglar este problema, pero el resultado aún fue peor, me echa al escritorio cuando carga cualquier batalla, obligandome a reinstalar de nuevo el mod :S

Dado que la infantería inicial, los tiradores y la caballería ligera de Aragon son de las peores del juego me gustaría reclutar caballería pesada. Mas que nada porque aparte de los moros, Sicilia me ataca en Cerdeña y Francia no tardara en fijarse en mi.

Muchas gracias.

Te aseguro que la facción de la Corona de Aragon no tiene las peores unidades... con este problema del RR.

Jugando con el Imperio bizantino, solo puedo reclutar milicias de lanceros con unos stats muy bajos y solo me deja mejorar su armadura hasta el escudo de bronce, no hay manera de reclutar la siguiente clase de lanceros, mucho mas buenos en ataque y defensa, y con mas mejoras de armaduras, cada batalla es una carnicería, Polonia se está cebando en mi :-((

Siguiente prueba: Trataré de instalar de nuevo el mod solo con el RR y prescindiendo del Byg III, a ver que pasa...seguiré informando 

Re: Duda del mini-mod Real Recruitment

Publicado por Inda - 10 Jun 2008 17:43

Perdon por crear un hilo nuevo, no sabia que mi problema tuviese el mismo origen que el Apology.

Pregunte en el foro del Stainless y Point Blank (creador del RR) me contesto que era problema del Byg's III Reality. Yo instale el SS6.1 y con el instalador automatico tambien meti el Byg's y el RR. Esto instala el RR uno de los mods sobre el otro y como resultado ahi un bug que te impide reclutar ciertas unidades, entre ellas caballeros con malla. Como dice CeltiberoThormes, es un problema de compatibilidad.

Instalar la ultima version del Byg's quiza no funcione porque lo estas instalando sobre el RR y deberia ser al reves, pero no estoy seguro. La solucion que me dio Point Blank esta en la pagina del [Byg's III](#) . Bajaros el archivo de abajo, el que se llama data. Lo actualiza a la ultima version del Byg's, pero por desgracia muchas de ellas (y el fix del bug) requieren iniciar partida nueva. Asi que el imperio de la jota y los cachirulos se pospone durante un tiempo.

Por si no os funcionase el "data", tambien esta ahi la ultima version del Byg'sIII para aquellos que lo instalasteis a mano sobre el SS6.1. Creo que en ese caso habia que instalar obligatoriamente uno antes que el otro, pero no recuerdo el orden.

CeltiberoThormes escribió:

Mas o menos, solo los generales del concilio de guerra pueden reclutar cuanto les plazca, si no las unidades caras tienen que esperar un determinado numero de turnos para reclutar una, y eso teniendo en cuenta la religion del lugar, que parece ser que también cuenta, es un poco lioso, seguiré probando a ver que tal... 🇪🇸

Realmente es como tu habias puesto en el post citando a Arnaldo de Caballeros de Europa. Lo unico es que dependiendo del factor "faction zeal" (que no se si depende de la piedad del lider o del tamaño del reino) necesitas mas o menos % de tu religion para reclutar las unidades incluidas en "right to knight" y los profesionales.

CeltiberThormes escribió:

Te aseguro que la facción de la Corona de Aragon no tiene las peores unidades... con este problema

del RR.

Se que soy un quejica , pero me referia al compararlas con los vecinos y aun sin el bug del Byg's.

Caballeria ligera: Castilla y Portugal-jinetes; Francia-sargentos; Moros-jinetes o arqueros a caballo. Aragon tiene alforrats (armadura ridicula, sin escudo y ataque ridiculo).

Infanteria: Moros-raiders; Francia-sargentos y su version acorazada. Aragon tiene milicia de lanceros y los javalineros, que son totalmente inutilis. Al menos, Castilla y Portugal estan igual de jo#\$\$@s. Sicilia es como Francia pero su milicia de lanceros tiene armadura 3 de serie.

Proyectiles: Moros-arqueros del desierto y milicia de ballesta **con** armadura de serie. Francia (y quiza Castilla) comienzan con ciudades capaces de reclutar milicia ballesteros. Aragon tiene que mejorar 2 veces el cuartel para ello.

Al margen de ello las dos unidades ligeras especiales de Aragon: almogavares y arqueros bascos, no estan disponibles al inicio. Y los almogavares pierden mucho porque en MTW2 los javalineros a pie tardan años en disparar (y unos simples lanceros acorazados machacan a unidad casi mitica como los almogavares que en su dia vencieron a la caballeria turca y se rebelaron con exito contra el I. Bizantino).

Esto me lleva a una pregunta: ¿crees que seria posible crear una animacion para que los javalineros puedan lanzar mientras corren? Para mi tiene mas sentido lanzar una javalina al correr que quieto. Asi serian realmente skirmishers, no patos de feria mientras "recargan"; las javalinas.

=====