

# Ajouter une ville et une région à Médiéval II : Total War

Par Amàndil



[www.openclassrooms.com](http://www.openclassrooms.com)

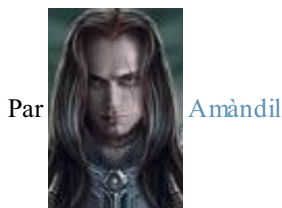
*Licence Creative Commons 6 2.0  
Dernière mise à jour le 15/04/2012*

## Sommaire

Sommaire .....	2
Lire aussi .....	1
Ajouter une ville et une région à Médiéval II : Total War .....	3
Les prérequis .....	3
Le jeu .....	3
Les logiciels .....	3
L'unpack et autres préparatifs .....	3
Créer sa région .....	4
Dessin et premiers codes .....	4
Les aspects de votre région .....	8
Les noms en jeu .....	11
Créer son répertoire de mod .....	12
XP et le jeu de base (vanilla) .....	13
XP et le jeu avec Kingdoms .....	13
Vista/Seven et le jeu de base (vanilla) .....	14
Vista/Seven et le jeu avec Kingdoms .....	15
Le moment de vérité .....	16
Lancer le mod .....	16
Ajouter une garnison .....	16
Annexes, bugs et questions .....	19
Annexes .....	19
Erreurs ou questions fréquentes .....	20
Pour aller plus loin .....	21
Partager .....	21



# Ajouter une ville et une région à Médiéval II : Total War



Par

Amândil

Mise à jour : 15/04/2012

Difficulté : Intermédiaire



Durée d'étude : 10 heures



Salut les Zér0s ! 😊

Vous adorez le jeu Médiéval II : Total War et vous habitez un patelin pommé ou une ville que les grands méchants développeurs du jeu n'ont pas mis sur la carte ? Vous vous demandez s'il est possible de la rajouter ? La réponse est OUI, de manière totalement légale bien sûr.

Dans ce tutoriel je vais vous apprendre à ajouter une ville, sans modifier le jeu de base bien entendu, en partant de... zér0 !  
Sommaire du tutoriel :



- [Les prérequis](#)
- [Créer sa région](#)
- [Créer son répertoire de mod](#)
- [Le moment de vérité](#)
- [Annexes, bugs et questions](#)

## Les prérequis

### Le jeu

Avant de modifier quoi que ce soit, vous devez, bien sûr, avoir le jeu installé sur votre ordinateur. Sachez que les choses se feront différemment selon votre type d'installation :

- XP et le jeu de base (vanilla),
- XP et le jeu avec Kingdoms,
- Vista/Seven et le jeu de base (vanilla),
- Vista/Seven et le jeu avec Kingdoms.

Il n'y a pas de « meilleure » configuration. Si vous avez Vista ou Seven ce sera juste beaucoup moins pratique... 😞

### Les logiciels

M2TW (Médiéval II : Total War) est un jeu relativement facile à modifier. Vous devez cependant posséder un peu de matériel :

Un logiciel de dessin de bonne qualité : Photoshop ou The Gimp, je vous conseille The Gimp qui est gratuit et que vous pouvez télécharger [ici](#).

Un convertisseur Bin : 😞 gné ? Eh oui, il y a un fichier qu'il faut convertir avant d'ouvrir... Vous pouvez télécharger le Binconverter [ici](#).

### L'unpack et autres préparatifs

Vous devez unpacker le jeu. Terme barbare signifiant que vous devez aller dans *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\tools\unpacker* et lancer l'application **unpack\_all.bat**. Elle va extraire les fichiers cachés dans les packs du jeu pour les rendre disponibles et donc pouvoir les modifier. Par contre, ça va vous prendre de l'espace disque. Tapez Y quand on vous le demande puis patientez jusqu'à la fin (oui, un bon quart d'heure !).

En attendant la fin, vous pouvez toujours vous organiser pour la suite.

Installez The Gimp si ce n'est pas déjà fait et dézippez le Binconverter (clic droit > extraire). Sur votre bureau, créez un dossier M2TW. Mettez-y un raccourci vers The Gimp, le Binconverter, et un raccourci vers *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War*. Rien d'obligatoire, mais autant se simplifier la vie.

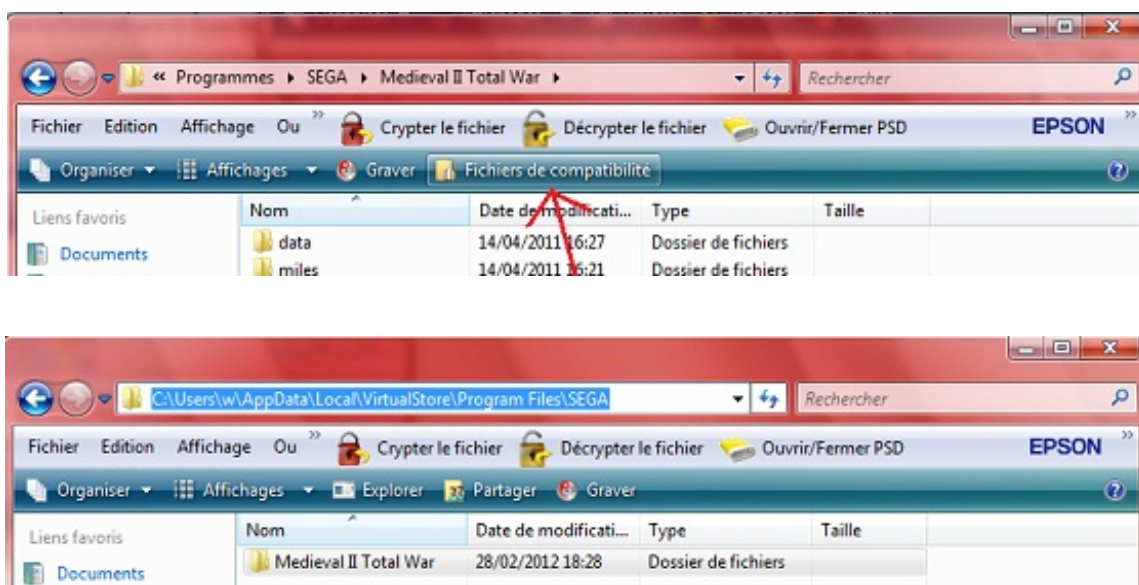
Quelques autres conseils pour terminer : faites les choses tranquillement, sans vous dépêcher. La moindre faute d'orthographe est fatale et provoquera sûrement un bug. La casse (majuscule/minuscule) est également très importante et il faudra la respecter.

Ça y est ? L'unpack est terminé ? Vous devriez avoir beaucoup plus de fichiers qu'avant dans votre dossier data (*C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\data*). Oui ? Je parie que votre OS est... XP ! 😎

Si vous avez XP, vous pouvez passer au chapitre suivant.

Pour les utilisateurs de Vista/Seven, ça commence à se compliquer... 😞

Si vous avez Vista ou Seven, vos fichiers se sont probablement extraits dans le **Virtualstore**. Rien de grave, ne vous inquiétez pas, vous pourrez les retrouver ici : *C:\Users\VOTRE NOM DE COMPTE\AppData\Local\VirtualStore\Program Files\SEGA\Medieval II Total War*. Si vous ne trouvez pas le fichier Appdata sous votre nom de compte, tapez-le dans la barre, il est caché ;). Si vous n'y arrivez vraiment pas, retournez dans le répertoire du jeu (*C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War*) et cliquez sur « Fichiers de compatibilité » sous la barre d'outils :



Dans votre dossier sur le bureau, créez aussi un raccourci menant vers le Virtualstore, c'est très pratique. Vous pouvez aussi déplacer les fichiers du Virtualstore dans le répertoire, mais je ne vous le conseille pas, si jamais vous deviez de nouveau unpacker ensuite ce serait très gênant.

Ça y est, vous êtes prêts ? C'est parti !

## Créer sa région

### Dessin et premiers codes

Pour les besoins de l'exemple, je vais ajouter la région de Brest. Vous pouvez faire la même que moi ou tenter d'en faire une autre, comme vous voulez : l'important est de toute façon que vous puissiez le faire ensuite par vous-même.



Tout au long de ce tutoriel, je vous demanderai de ne modifier **que des copies** des fichiers originaux, pour la simple raison que si vous faites une erreur, vous pourrez quand même jouer au jeu original. Ne négligez pas ce point de sécurité de base pour tout moddeur qui se respecte !

L'unpack (qui extrait tous les fichiers des packs) a un autre effet désagréable. Il peut faire bugger les combats. Pour résoudre ce problème, il suffit de supprimer (ou de déplacer) les deux fichiers **descr\_geography\_new.txt** et **descr\_geography\_new.db**, situés dans le dossier data du répertoire (le dossier data du Virtualstore sous Vista/Seven). Bon allez, trêve de bavardage, on dessine maintenant !

Pas besoin d'être des artistes pour ce genre de dessin, ne vous inquiétez pas ! 😊

Copiez le dossier suivant dans votre dossier du bureau : *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\data\world\maps\base*. Parmi ces copies, ouvrez le fichier **map\_regions.tga** avec The Gimp par exemple.

Zoomez (Ctrl + molette avant) et, avec le crayon, coloriez votre région dans une couleur qui n'existe pas déjà. Pour ma part, j'ai toujours pris mes couleurs au hasard et je ne suis jamais tombé sur une région qui existait déjà !



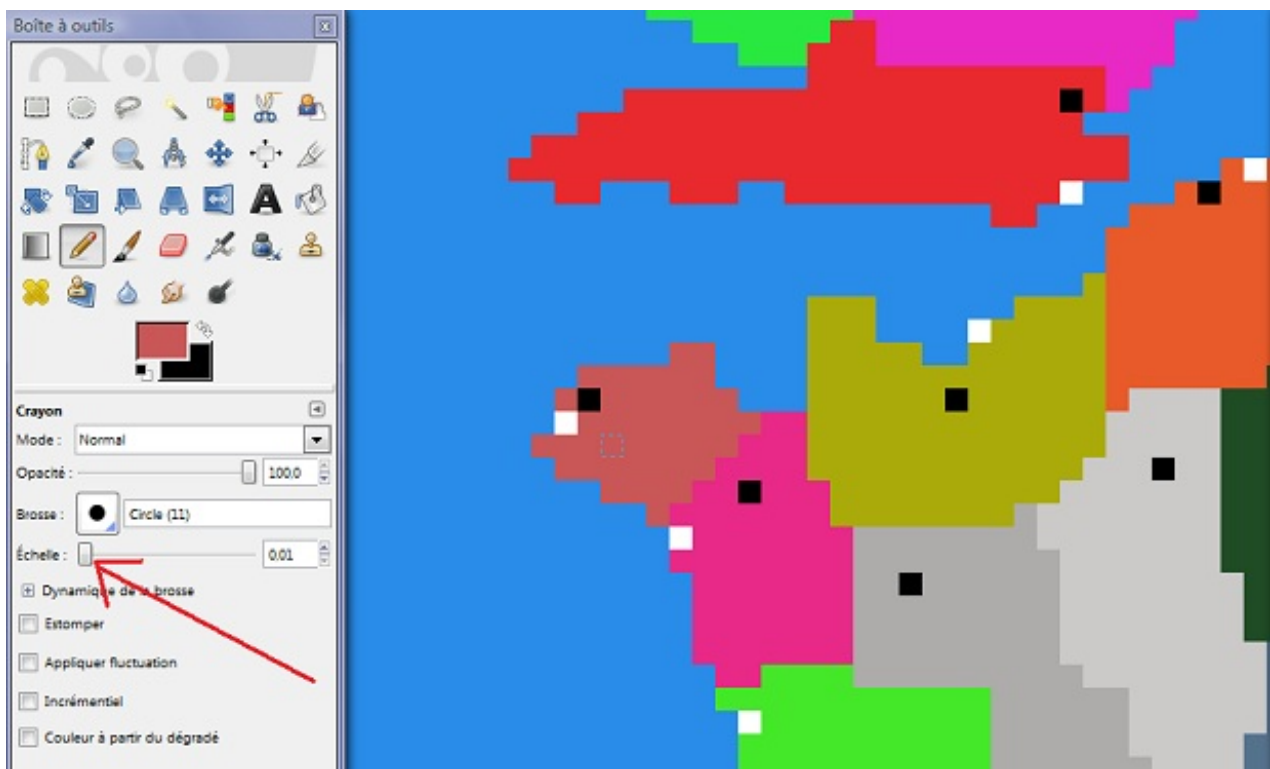
Il ne faut pas déborder, comme à l'école. 😊 Utilisez le crayon en coloriant pixel par pixel.

Ajoutez ensuite un pixel noir (noir, pas gris foncé) qui représentera la ville et un point blanc (blanc, pas gris clair 😊) pour le port si votre région touche la mer.



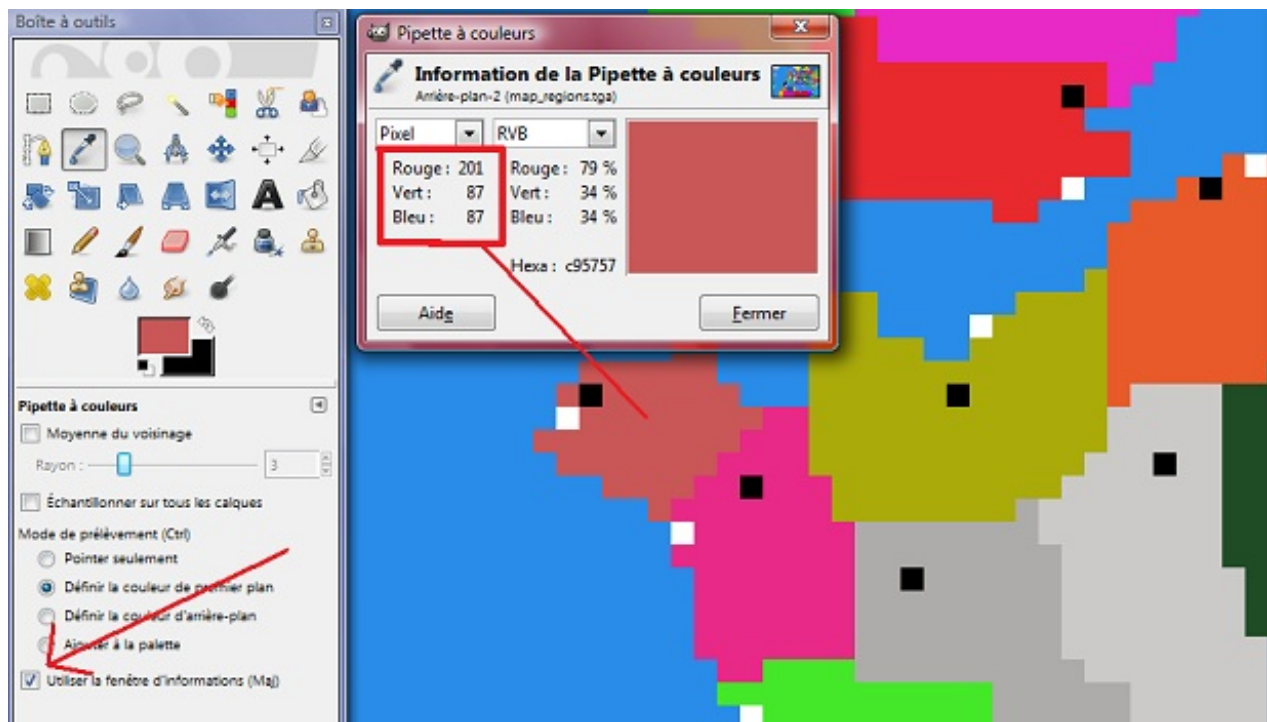
Votre ville ne doit pas être placée sur une montagne ni sur un fleuve, et ces éléments ne sont pas visibles sur cette carte, alors faites attention ! De plus, chaque région ne peut avoir qu'une ville et ne peut avoir un port que si elle est en bord de mer. Les ports doivent être placés **sur la terre au contact de l'eau** et non sur l'eau au contact de la terre !

Vous obtenez quelque chose du style :



Vous remarquerez (ou pas !) que j'ai légèrement déplacé Rennes. Vous pouvez déplacer les villes que vous voulez où vous voulez, mais vous ne pouvez les placer ni sur de l'eau ni sur des montagnes. De plus, il faudra aussi déplacer les garnisons se trouvant dans ces villes : nous verrons ça plus tard.

Lorsque vous avez fini de colorier votre région, utilisez l'outil pipette pour connaître la valeur RVB de votre région :



Notez ces trois nombres. Sauvegardez et fermez !

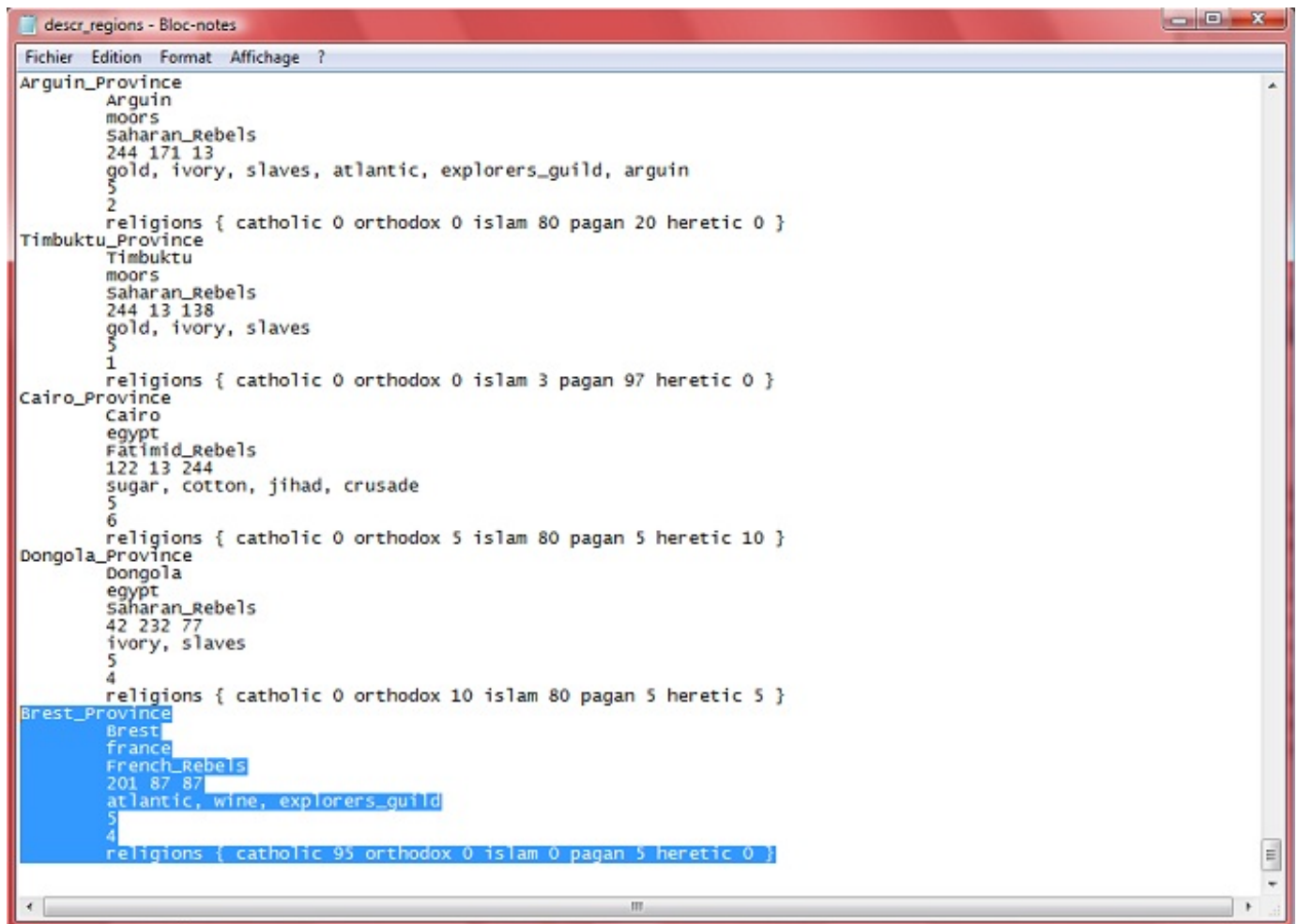


Les fichiers textes (.txt) sont à ouvrir avec le bloc-note, ou avec un éditeur de texte style notepad++. J'ai réalisé ce mod avec le bloc-note et ça ne pose aucun souci.

Ouvrez votre copie du fichier **des cr\_regions.txt**, dans le même dossier. Descendez tout en bas. C'est maintenant que vous allez choisir le nom de code de votre région et de votre ville, ainsi que ses principales caractéristiques. Descendez tout en bas, copiez la dernière ville (Dongola normalement), collez dessous, et modifiez en suivant les consignes suivantes. N'oubliez pas le plus important : il faut que vous appreniez à le faire par vous même. Vous pouvez, pour essayer, faire la même chose que moi, mais ça n'est certainement pas une fin en soi. Étudions le code d'une région ligne par ligne :

1. C'est le nom de code de votre province. Évitez les espaces et autres signes particuliers et terminez par « \_Province ».  
Vous devez respecter la casse !
2. Ensuite, c'est le nom de code de votre ville. Même chose, pas d'espace ni de signes particuliers. Ne vous inquiétez pas, dans le jeu vous pouvez faire apparaître des espaces si vous le souhaitez, on verra comment tout à l'heure. 😊
3. La faction d'appartenance de la région (en anglais !).
4. Les rebelles pouvant en prendre le contrôle (en anglais aussi).
5. Ensuite, c'est la valeur RVB de la région, que vous avez notée tout à l'heure.
6. Les ressources disponibles. Je vous conseille de copier une région proche de la vôtre géographiquement.
7. La productivité de votre région (de 1 à 10). Laissez 5 si vous voulez, c'est suffisant. Laissez le chiffre de dessous inchangé.
8. La dernière ligne, vous l'aurez deviné, concerne les religions. Le total doit être égal à 100.

Voici donc pour mon exemple de Brest :



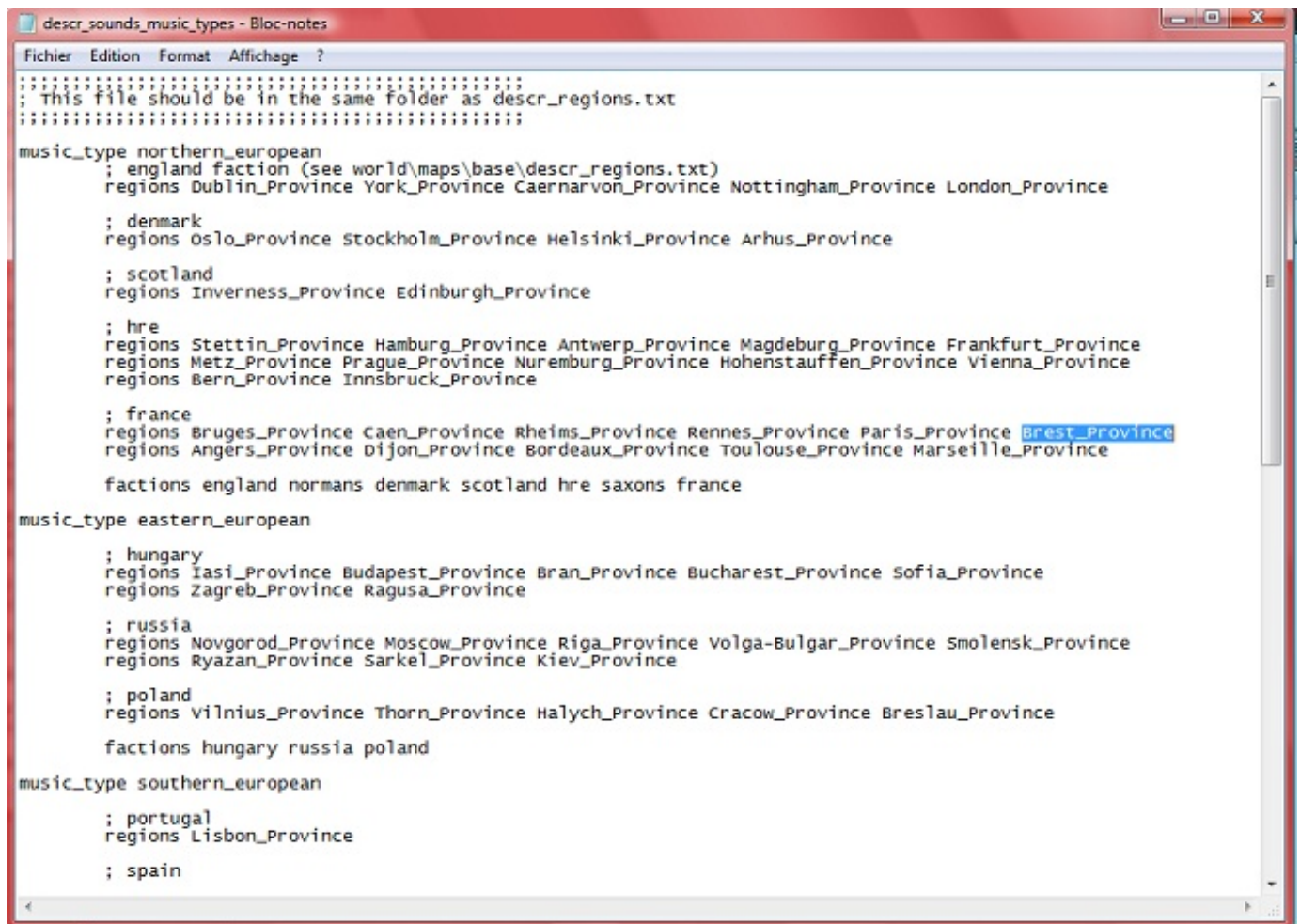
```

descr_regions - Bloc-notes
Fichier Edition Format Affichage ?
Arguin_Province
  Arguin
  moors
  saharan_Rebels
  244 171 13
  gold, ivory, slaves, atlantic, explorers_guild, arguin
  5
  2
  religions { catholic 0 orthodox 0 islam 80 pagan 20 heretic 0 }
Timbuktu_Province
  Timbuktu
  moors
  saharan_Rebels
  244 13 138
  gold, ivory, slaves
  5
  1
  religions { catholic 0 orthodox 0 islam 3 pagan 97 heretic 0 }
Cairo_Province
  Cairo
  egypt
  Fatimid_Rebels
  122 13 244
  sugar, cotton, jihad, crusade
  5
  6
  religions { catholic 0 orthodox 5 islam 80 pagan 5 heretic 10 }
Dongola_Province
  Dongola
  egypt
  saharan_Rebels
  42 232 77
  ivory, slaves
  5
  4
  religions { catholic 0 orthodox 10 islam 80 pagan 5 heretic 5 }
Brest_Province
  Brest
  france
  French_Rebels
  201 87 87
  atlantic, wine, explorers_guild
  5
  4
  religions { catholic 95 orthodox 0 islam 0 pagan 5 heretic 0 }

```

Ouvrez ensuite votre copie de **descr\_sounds\_music\_types.txt**. Ajoutez votre région à la liste de votre faction afin que les mêmes thèmes musicaux s'y appliquent :





```

descr_sounds_music_types - Bloc-notes
Fichier  Edition  Format  Affichage  ?
: This file should be in the same folder as descr_regions.txt
:
music_type northern_european
; england faction (see world\maps\base\descr_regions.txt)
regions Dublin_Province York_Province Caernarvon_Province Nottingham_Province London_Province

; denmark
regions Oslo_Province Stockholm_Province Helsinki_Province Arhus_Province

; scotland
regions Inverness_Province Edinburgh_Province

; hre
regions Stettin_Province Hamburg_Province Antwerp_Province Magdeburg_Province Frankfurt_Province
regions Metz_Province Prague_Province Nuremburg_Province Hohenstauffen_Province Vienna_Province
regions Bern_Province Innsbruck_Province

; france
regions Bruges_Province Caen_Province Rheims_Province Rennes_Province Paris_Province Brest_Province
regions Angers_Province Dijon_Province Bordeaux_Province Toulouse_Province Marseille_Province

factions england normans denmark scotland hre saxons france

music_type eastern_european

; hungary
regions Iasi_Province Budapest_Province Bran_Province Bucharest_Province Sofia_Province
regions Zagreb_Province Ragusa_Province

; russia
regions Novgorod_Province Moscow_Province Riga_Province volga-Bulgar_Province Smolensk_Province
regions Ryazan_Province Sarkel_Province Kiev_Province

; poland
regions Vilnius_Province Thorn_Province Halych_Province Cracow_Province Breslau_Province

factions hungary russia poland

music_type southern_european

; portugal
regions Lisbon_Province

; spain

```

Voilà déjà une bonne chose de faite. Mais le travail est très loin d'être terminé !

## Les aspects de votre région

Vous devez maintenant définir à qui appartient votre ville, quel est son nombre d'habitants, sa garnison, etc. Pour cela, copiez dans votre dossier du bureau le dossier *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\data\world\maps\campaign\imperial\_campaign*.

Rapidement, ouvrez votre copie du fichier **descr\_mercenaries.txt**. Ajoutez votre région à votre faction :



```

descr_mercenaries - Bloc-notes
Fichier Edition Format Affichage ?

pool Poland
regions Cracow_Province vilnius_Province Thorn_Province Halych_Province Riga_Province
unit merc cog, exp 0 cost 200 replenish 0.36 - 1.0 max 1 initial 1 religions { cat
unit Mercenary Frankish Knights exp 0 cost 1000 replenish 0.02 - 0.10 max 1 initial 1
unit Mercenary German Knights exp 0 cost 950 replenish 0.01 - 0.06 max 1 initial 0 start_year 1300 end_ye
unit Landschneckt Pikemen exp 0 cost 530 replenish 0.04 - 0.13 max 2 initial 0 start_year 147
unit Mercenary Crossbowmen exp 0 cost 860 replenish 0.04 - 0.13 max 2 initial 2 end_year 1400
unit Mercenary Arquebusiers exp 0 cost 830 replenish 0.04 - 0.13 max 2 initial 0 start_year 140
unit Mercenary Spearman exp 0 cost 660 replenish 0.08 - 0.25 max 4 initial 1 end_year 1480
unit Flagellants exp 0 cost 90 replenish 0.18 - 0.5 max 5 initial 1 start_year 1260
unit Crusader Knights exp 0 cost 220 replenish 0.12 - 0.28 max 3 initial 1 end_year 1300 religio

pool Steppes
regions Volga-Bulgar_Province Sarkel_Province Kiev_Province Caffa_Province Ryazan_Province
unit Cuman Horse Archers exp 0 cost 620 replenish 0.04 - 0.13 max 2 initial 1
unit Alan Light Cavalry exp 0 cost 830 replenish 0.04 - 0.13 max 2 initial 1
unit Mercenary Rocket Launcher exp 0 cost 1650 replenish 0.03 - 0.06 max 2 initial 0 events { gunpowder_d

pool Mexico
regions Tlaxcala_Province Cholula_Province Tenochtitlan_Province
unit Tlaxcalan Mercenaries exp 0 cost 400 replenish 0.36 - 1.0 max 12 initial 4
unit Native Mercenaries exp 0 cost 300 replenish 0.36 - 1.0 max 12 initial 4

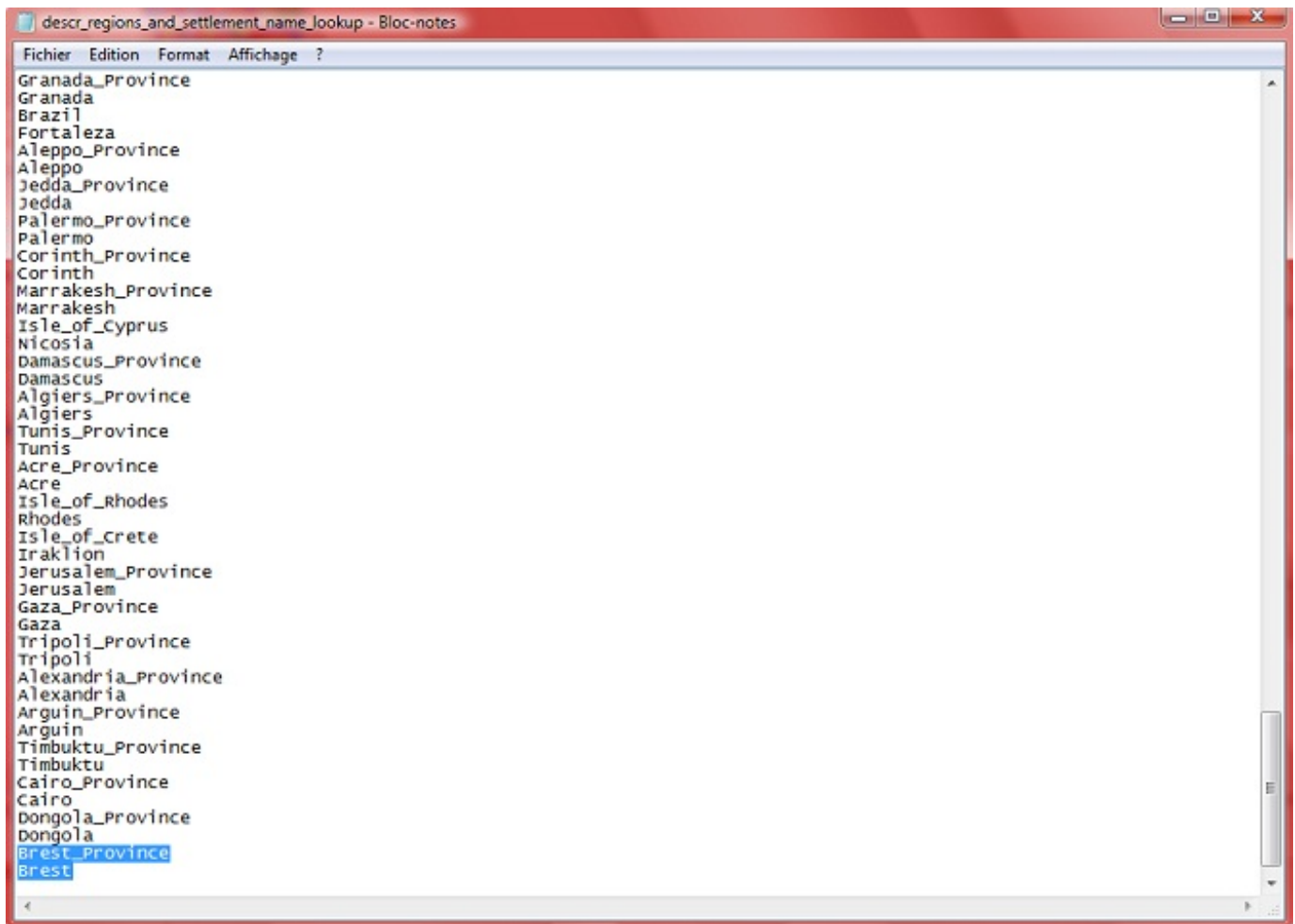
pool France
regions Paris_Province Angers_Province Brest_Province Caen_Province Bordeaux_Province Marseille_Province Re
unit merc cog, exp 0 cost 200 replenish 0.36 - 1.0 max 1 initial 1 religions { cat
unit merc cog, exp 0 cost 1000 replenish 0.02 - 0.10 max 1 initial 1
unit Mercenary Frankish Knights exp 0 cost 1080 replenish 0.02 - 0.10 max 2 initial 0 end_year 1300
unit Mercenary Knights exp 0 cost 870 replenish 0.02 - 0.10 max 2 initial 0 start_year 1300 end_ye
unit Mercenary Crossbowmen exp 0 cost 860 replenish 0.08 - 0.25 max 4 initial 2 end_year 1300
unit Mercenary Pavise Crossbowmen exp 0 cost 930 replenish 0.08 - 0.25 max 4 initial 0 start_
unit Mercenary Arquebusiers exp 0 cost 830 replenish 0.08 - 0.25 max 4 initial 0 start_year 140
unit Mercenary Spearman exp 0 cost 660 replenish 0.04 - 0.13 max 2 initial 2 end_year 1480
unit Free Company Longbowmen exp 0 cost 930 replenish 0.04 - 0.13 max 2 initial 0 start_year 1338 end_ye
unit Free Company Men at Arms exp 0 cost 710 replenish 0.04 - 0.13 max 2 initial 0 start_year 1338 end_ye
unit Pilgrims exp 0 cost 35 replenish 0.36 - 1.0 max 8 initial 2 religions { cath
unit Crusader Knights exp 0 cost 220 replenish 0.15 - 0.35 max 3 initial 1 end_year 1300 religio
unit Crusader Sergeants exp 0 cost 110 replenish 0.15 - 0.35 max 3 initial 1 end_year 1300 religio
unit Mercenary Ribault exp 0 cost 600 replenish 0.04 - 0.08 max 2 initial 0 events { gunpowder_di

pool Burgundy
regions Dijon_Province Metz_Province Rheims_Province
unit Mercenary Frankish Knights exp 0 cost 1080 replenish 0.01 - 0.06 max 1 initial 0 end_year 1300
unit Mercenary German Knights exp 0 cost 950 replenish 0.01 - 0.06 max 1 initial 0 start_year 1300 end_ye

```

Ça concerne les mercenaires disponibles dans votre région : ce seront les mêmes que ceux de votre faction.

Ensuite, ouvrez votre copie du fichier `descr_regions_and_settlement_name_lookup.txt` et, en bas, ajoutez votre nom de code de région et de ville :



Facile, hein ? Ben c'est fini les choses faciles. 🤖

Maintenant, on attaque le fichier le plus complexe : **descr\_strat.txt**. Ouvrez la copie que vous en avez faite.



Pour arriver à la France rapidement, cliquez sur édition, rechercher, et tapez « france » pour arriver aux aspects de la faction France. Si votre région n'est pas en France c'est évidemment le même principe, mais n'oubliez pas que les noms de code des factions sont en anglais. 😊

Vous trouvez là une rapide description de la faction, et enfin une longue description des villes (Paris, Angers, Toulouse, etc.).

Les villes dont la description commence par settlement\_castle sont en fait des châteaux. Nous allons ajouter Brest à la France (drôle d'idée, je sais, mais c'est pour l'exemple, nous verrons plus tard comment ajouter une ville aux rebelles). Prenez exemple sur une autre ville et copiez un peu plus bas, juste avant la description des personnages de la faction.

Alors, prenons le temps de tout décortiquer :

Vous devrez choisir settlement si c'est une ville, settlement\_castle si c'est un château. Ensuite, c'est le niveau de la ville ou du château : town, large\_town, city, large\_city... Je vous suggère de créer une ville de niveau town ou large\_town, sinon votre ville sera un peu énorme pour le début du jeu.

Vous avez ensuite le nom de code de la région, l'année de fondation (on s'en fiche), et la population (il y a des paliers selon le niveau de votre ville - copiez sur une autre de même niveau !).

Vous avez enfin le nom de la faction créatrice puis la liste des bâtiments. Copiez là encore une ville de niveau similaire ayant les mêmes caractéristiques : ville, ville avec port, château, château avec port... en l'occurrence, pour Brest, c'est un château avec port.

```

descr_strat - Bloc-notes
Fichier Edition Format Affichage ?
{
    type hinterland_farms farms
}
building
{
    type barracks town_watch
}
}
settlement castle
{
    level large_town
    region Brest_Province

    year_founded 0
    population 3400
    plan_set default_set
    faction_creator France
    building
    {
        type core_castle_building castle
    }
    building
    {
        type equestrian stables
    }
    building
    {
        type missiles bowyer
    }
    building
    {
        type castle_port c_port
    }
}

character Philip, named character, male, leader, age 40, x 113, y 131
traits Factionleader 1 , GoodCommander 2 , Intelligent 2 , Austere 1 , PublicFaith 1 , BattleChivalry 1 , StrategyC
army
unit NE Bodyguard exp 1 armour 0 weapon_lv1 0
unit Crossbow Militia exp 1 armour 0 weapon_lv1 0
unit Peasant Archers exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit Spear Militia exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit Spear Militia exp 0 armour 0 weapon_lv1 0

```



La première ville de la faction dans ce fichier est la capitale par défaut de la faction dans le jeu.

Vous savez quoi ? C'est presque fini !

## Les noms en jeu

Bon, c'est bien joli, mais on ne s'est toujours pas servi du Binconverter ! Ce serait dommage. 😊

Maintenant, pour que le jeu puisse marcher, il faut lui indiquer quoi afficher en jeu. Allez dans *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\data\text* et copiez le fichier **imperial\_campaign\_regions\_and\_settlement\_names.txt.strings.bin** dans votre dossier du bureau.

Vista, Seven, vous ne le trouvez pas ? Il est ici, dans le Virtualstore : *C:\Users\ VOTRE NOM DE COMPTE\AppData\Local\VirtualStore\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\data\text*. Pour l'ouvrir, il va falloir le convertir.



Le Binconverter doit être dans le même dossier que votre copie de **imperial\_campaign\_regions\_and\_settlement\_names.txt.strings.bin** sinon ça ne marchera pas.

Ouvrez le Binconverter, tapez *imperial\_campaign\_regions\_and\_settlement\_names* et convertissez de *Bin à Txt*. N'ajoutez rien après la dernière ligne. Ouvrez le fichier .txt nouvellement créé dans votre dossier.



Ce fichier commence par une série de 4 nombres : normalement, le 3<sup>e</sup> est 224. Il faut incrémenter ce nombre pour chaque paire qu'on ajoute : nous allons en ajouter 2. Remplacez 224 par 226.

Descendez tout en bas et observez la logique du fichier :

1. Nom de code de la ville
2. Nom de la ville en jeu
3. Nom de code de la région
4. Nom de la région en jeu

Dans mon cas, j'ajoute donc ceci :

```

imperial_campaign_regions_and_settlement_names.txt.strings - Bloc-notes
Fichier Edition Format Affichage ?
Tripoli
Tripoli_Province
Région de Tripoli
Tunis
Tunis
Tunis_Province
Région de Tunis
Valencia
Valence
Valencia_Province
Région de Valence
Venice
Venise
Venice_Province
Région de Venise
vienna
Vienne
Vienna_Province
Région de Vienne
Vilnius
Vilnius
Vilnius_Province
Région de Vilnius
Volga-Bulgar_Province
Région de Volga-Bulgarie
Yerevan
Erevan
Yerevan_Province
Région d'Erevan
York
York
York_Province
Région d'York
Zagreb
Zagreb
Zagreb_Province
Région de Zagreb
Zaragoza
Saragosse
Zaragoza_Province
Région de Saragosse
Brest
Brest
Brest_Province
Région de Bretagne
  
```

Sauvegardez et rouvrez le Binconvert. Cette fois, il va falloir convertir dans l'autre sens, en tapant *imperial\_campaign\_regions\_and\_settlement\_names*, puis en cliquant sur *de Txt à Bin*. Ne vous trompez pas sinon vous allez tout simplement annuler vos changements.

Bon ! Vous devez maintenant avoir dans vos dossiers 7 fichiers que vous avez modifiés :

- **map\_regions.tga** dans *base*
- **descr\_regions.txt** dans *base*
- **descr\_sounds\_music\_types.txt** dans *base*
- **descr\_mercenaries.txt** dans *imperial\_campaign*
- **descr\_region\_and\_settlement\_name\_lookup.txt** dans *imperial\_campaign*
- **descr\_strat.txt** dans *imperial\_campaign*
- **imperial\_campaign\_regions\_and\_settlement\_names.txt.strings.bin**

Si c'est le cas, vous êtes prêt pour les étapes suivantes.

## Créer son répertoire de mod



Vous allez maintenant devoir créer un répertoire dans le jeu, dans lequel vous mettrez vos fichiers modifiés : c'est la partie la moins amusante et surtout, c'est la partie dans laquelle il ne faut surtout pas se tromper. Vous allez devoir créer plein de dossiers et de sous-dossiers pour reconstituer l'apparence du jeu de base. Soyez attentifs !! Ensuite nous ajouterons un raccourci pour lancer directement votre mod.

Allez maintenant directement au sous-chapitre qui concerne votre type d'installation :

## XP et le jeu de base (vanilla)

### Secret (cliquez pour afficher)

Il faut créer un nouveau dossier : c'est **brestmod** dans mon exemple, mais choisissez comme vous le voulez. Créez-le dans votre répertoire Medieval II Total War. Si vous n'utilisez pas le nom brestmod, vous devrez bien sûr remplacer chaque occurrence du mot dans ce chapitre par le nom que vous aurez choisi.

Ensuite, ouvrez le fichier **medieval2.preference.cfg**, situé dans le répertoire du jeu, et enregistrez-le sous le nom **brestmod\_preference.cfg**, toujours dans le répertoire du jeu. Ouvrez-le avec un bloc-note. Rajoutez à la fin :

#### Code : Autre

```
[features]
mod = brestmod

[log]
to = logs/system.log.txt
level = * error
```

Pour faire marcher votre mod mettez les dossiers suivants, que vous avez modifiés, dans votre nouveau répertoire :

*data/world/maps/base*  
*data/world/maps/campaign/imperial\_campaign*

Vous devez reconstituer la structure et vous obtenez ainsi quelque chose du style : *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\brestmod\data\world\maps\base*  
 Et *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\brestmod\data\world\maps\campaign\imperial\_campaign*.

Les fichiers son :

*C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\data\sounds\* **events.dat** et **events.idx** sont à copier dans *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\brestmod\data\sounds*.

Et votre fichier **imperial\_campaign\_regions\_and\_settlement\_names.txt.strings.bin** dans :

*C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\brestmod\data\text*.

Maintenant, copiez votre raccourci de lancement du jeu, et faites clic droit/propriétés. Ajoutez à la cible : **"@brestmod\_preference.cfg"** (n'oubliez pas un espace devant le premier guillemet). Vous pouvez aussi le renommer pour le différencier du raccourci du jeu.

Vous pouvez passer au chapitre suivant.

## XP et le jeu avec Kingdoms

### Secret (cliquez pour afficher)

Il faut créer un nouveau dossier : c'est **brestmod** dans mon exemple, mais choisissez comme vous le voulez. Créez-le dans votre répertoire Medieval II Total War, dans le dossier "mods". Si vous n'utilisez pas le nom brestmod, vous devrez bien sûr remplacer chaque occurrence du mot dans ce chapitre par le nom que vous aurez choisi.

Ensuite, ouvrez le fichier **medieval2.preference.cfg**, situé dans le répertoire du jeu, et enregistrez-le sous le nom **brestmod\_preference.cfg**, toujours dans le répertoire du jeu. Ouvrez-le avec un bloc-note. Rajoutez à la fin :

#### Code : Autre

```
[features]
## relative mod path
mod                = mods/brestmod
[log]
to = logs/system.log.txt
level = * error
```

Pour faire marcher votre mod mettez les dossiers suivants, que vous avez modifiés, dans votre nouveau répertoire :

*data/world/maps/base*  
*data/world/maps/campaign/imperial\_campaign*

Vous devez reconstituer la structure et vous obtenez ainsi quelque chose du style : *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\mods\brestmod\data\world\maps\base*  
 Et *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\mods\brestmod\data\world\maps\campaign\imperial\_campaign*.

Les fichiers son :

*C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\data\sounds\ events.dat* et *events.idx* sont à copier dans *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\mods\brestmod\data\sounds*.

Et votre fichier **imperial\_campaign\_regions\_and\_settlement\_names.txt.strings.bin** dans :

*C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\mods\brestmod\data\text*.

Maintenant, copiez votre raccourci de lancement du jeu, et faites clic droit/propriétés. Ajoutez à la cible : **"@brestmod\_preference.cfg"** (n'oubliez pas un espace devant le premier guillemet). Vous pouvez aussi le renommer pour le différencier du raccourci du jeu.

Vous pouvez passer au chapitre suivant.

## Vista/Seven et le jeu de base (vanilla)

### Secret (cliquez pour afficher)

Il faut créer un nouveau dossier, **brestmod** dans mon exemple, mais choisissez comme vous le voulez. Créez-le dans votre répertoire Medieval II Total War ET dans le Virtualstore. Si vous n'utilisez pas le nom brestmod, vous devrez bien sûr remplacer chaque occurrence du mot dans ce chapitre par le nom que vous aurez choisi.

Ensuite, ouvrez le fichier **medieval2.preference.cfg**, situé dans le répertoire du jeu, et enregistrez-le sous le nom **brestmod\_preference.cfg**, toujours dans le répertoire du jeu. Ouvrez-le avec un bloc-note. Rajoutez à la fin :

#### Code : Autre

```
[features]
mod = brestmod

[log]
to = logs/system.log.txt
level = * error
```

Pour faire marcher votre mod mettez les dossiers suivants, que vous avez modifiés, dans votre nouveau dossier du répertoire



:

*data/world/maps/base*  
*data/world/maps/campaign/imperial\_campaign*

Vous devez reconstituer la structure et vous obtenez ainsi quelque chose du style : *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\brestmod\data\world\maps\base*  
 Et *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\brestmod\data\world\maps\campaign\imperial\_campaign*.

Les fichiers son :

*C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\data\sounds\* **events.dat** et **events.idx** sont à copier dans *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\brestmod\data\sounds*.

Et votre fichier **imperial\_campaign\_regions\_and\_settlement\_names.txt.strings.bin** dans :

*C:\Users\VOTRE NOM DE COMPTE\AppData\Local\VirtualStore\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\brestmod\data\text*.

Maintenant, copiez votre raccourci de lancement du jeu, et faites clic droit/propriétés. Ajoutez à la cible :  
**"@brestmod\_preference.cfg"** (n'oubliez pas un espace devant le premier guillemet). Vous pouvez aussi le renommer pour le différencier du raccourci du jeu.

Vous pouvez passer au chapitre suivant.

## Vista/Seven et le jeu avec Kingdoms

### Secret (cliquez pour afficher)

Il faut créer un nouveau dossier, **brestmod** dans mon exemple, mais choisissez comme vous le voulez. Créez-le dans le dossier "mods" de votre répertoire Medieval II Total War ET dans le dossier "mods" du Virtualstore. Si vous n'utilisez pas le nom brestmod, vous devrez bien sûr remplacer chaque occurrence du mot dans ce chapitre par le nom que vous aurez choisi.

Ensuite, ouvrez le fichier **medieval2.preference.cfg**, situé dans le répertoire du jeu, et enregistrez-le sous le nom **brestmod\_preference.cfg**, toujours dans le répertoire du jeu. Ouvrez-le avec un bloc-note. Rajoutez à la fin :

#### Code : Autre

```
[features]
## relative mod path
mod           = mods/brestmod

[log]
to = logs/system.log.txt
level = * error
```

Pour faire marcher votre mod mettez les dossiers suivants, que vous avez modifiés, dans votre nouveau dossier du répertoire :

*data/world/maps/base*  
*data/world/maps/campaign/imperial\_campaign*

Vous devez reconstituer la structure et vous obtenez ainsi quelque chose du style : *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\mods\brestmod\data\world\maps\base*  
 Et *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\mods\brestmod\data\world\maps\campaign\imperial\_campaign*.

Les fichiers son :

*C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\data\sounds\* **events.dat** et **events.idx** sont à copier dans *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\mods\brestmod\data\sounds*.

Et votre fichier **imperial\_campaign\_regions\_and\_settlement\_names.txt.strings.bin** dans :

*C:\Users\VOTRE NOM DE COMPTE\AppData\Local\VirtualStore\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\mods\brestmod\data\text.*

Maintenant, copiez votre raccourci de lancement du jeu, et faites clic droit/propriétés. Ajoutez à la cible : "**@brestmod\_preference.cfg**" (n'oubliez pas un espace devant le premier guillemet). Vous pouvez aussi le renommer pour le différencier du raccourci du jeu.

Vous pouvez passer au chapitre suivant.

## Le moment de vérité

### Lancer le mod

Maintenant, le moment décisif. Il faut vérifier que ça marche ! Vous allez lancer votre raccourci tout beau tout neuf. Voilà ce que vous devez faire :

Démarrez une nouvelle campagne. Elle va mettre un petit moment à se lancer, c'est normal le jeu doit générer la nouvelle carte. Je vais être franc, il y a peu de chance que ça marche du premier coup : dans ce cas, voyez les erreurs standards, dans les annexes, mais surtout revérifiez bien les étapes de la création du répertoire de mod.

Si ça marche : bravo ! Appuyez sur « ù » (oui oui, « ù », la touche à droite de « m ») dans la carte de campagne. Une bande grise s'affiche : c'est la bande des codes.

Placez le curseur de la souris au-dessus de votre ville et tapez **show\_cursorstat**. Ça vous donne les coordonnées de votre pointeur (donc de votre ville !), soit pour Brest dans mon exemple : 88, 134.

Notez-les, ça vous permettra d'ajouter une garnison. Si votre ville est aux rebelles ou à une autre faction et que vous ne la voyez pas sur la carte à cause du brouillard de guerre, tapez **toggle\_fow** afin de le dissiper et de dévoiler votre ville. C'est beau, hein ?

Allez, je vous accorde 10 minutes de pause pour admirer votre oeuvre.



Pour faire des captures d'écran, appuyez sur la touche **impr écran syst** de votre clavier. L'image se retrouvera dans le dossier « tgas » du jeu (qui est dans le Virtualstore si vous n'êtes pas sous XP).



Si jamais ça marche en carte de campagne, mais que dès que vous lancez un combat, le jeu crash, allez voir dans la partie Annexes comment résoudre ce bug. Il est très fréquent et facile à résoudre !

### Ajouter une garnison

Ayé ? Ah, quel grand moment, votre première ville. Mais elle est vide ! 😞

Pas de panique, on va ajouter un général dedans et quelques unités pour la défendre ! 🧑🏻‍🎖️



Vous pouvez maintenant modifier les fichiers directement dans votre répertoire de mod... mais faites des copies au cas où ça foire !

Ouvrez votre cher fichier **descr\_strat.txt**. Descendez jusqu'à votre faction et, entre deux généraux, ajoutez le vôtre :



Vous ne pouvez pas mettre n'importe quel nom. Pour la liste des noms de votre faction, ouvrez le fichier **descr\_names.txt** (data/text). Vista et Seven, devinez où il est ? Dans le Virtualstore, bien joué. 😊

Nous ne créerons ici qu'un simple général, le but de ce tutoriel n'étant pas de rajouter des lignes à l'arbre généalogique royal de votre faction. Entre deux personnages, ajoutez une ligne en copiant un autre général. Voici comment s'organise cette ligne :

Prénom Nom, named character (pour dire que c'est un général et pas juste un chef d'armée), male (non, je n'ai jamais essayé female), age (je ne vous traduis pas), x et y (coordonnées qui doivent être celles que vous avez notées).

```

descr_strat - Bloc-notes
Fichier Edition Format Affichage ?
unit      Peasant Archers      exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
character Etienne Tristram, priest, male, age 37, x 100, y 114
traits NaturalPriestSkill 2 , GoodDenouncer 2 , PriestLevel 1
character Raoulet Poitevin, named character, male, age 40, x 119, y 133
traits NaturalMilitarySkill 2 , LoyaltyStarter 1 , Energetic 1 , Drink 1 , ReligionStarter 1
army
unit      NE Bodyguard        exp 1 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Town Militia        exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Spear Militia       exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Spear Militia       exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Peasant Archers     exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
character Perrin Gassou, named character, male, age 20, x 120, y 99
traits LoyaltyStarter 1 , NaturalMilitarySkill 1 , ReligionStarter 1
army
unit      NE Bodyguard        exp 1 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Peasant Archers     exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Sergeant Spearman   exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Sergeant Spearman   exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Peasant Archers     exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
character Arthur de Montfort, named character, male, age 25, x 88, y 134
traits LoyaltyStarter 1 , NaturalMilitarySkill 3 , ReligionStarter 1
army
unit      NE Bodyguard        exp 1 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Peasant Archers     exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Sergeant Spearman   exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Sergeant Spearman   exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Sergeant Spearman   exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
character Guillemot de Lyon, named character, male, age 32, x 102, y 126
traits LoyaltyStarter 1 , NaturalMilitarySkill 2 , Drink 1 , Bloodthirsty 1 , ReligionStarter 1
army
unit      NE Bodyguard        exp 1 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Peasant Archers     exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Sergeant Spearman   exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Sergeant Spearman   exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Peasant Archers     exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
character Pierre, general, male, age 32, x 121, y 126
army
unit      Mailed Knights      exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Spear Militia       exp 0 armour 0 weapon_lv1 0
unit      Spear Militia       exp 0 armour 0 weapon_lv1 0

```

Les « traits » sont les spécificités de votre général. Comme d'habitude, un petit c/c devrait suffire. Vous pouvez jouer avec les chiffres et admirer les effets sur votre général sans souci. N'oubliez pas les Bodyguard (gardes du corps du général, c'est OBLIGATOIRE), et ajoutez quelques unités pour faire bonne mesure.

Voilà le résultat dans mon cas :







## Annexes, bugs et questions

### Annexes

#### Ajouter la faction aux Rebelles

Vous avez fait des essais en ajoutant la ville à une faction, mais finalement vous préféreriez la donner aux rebelles et aller la prendre par les armes ? Pas de souci !

Tout se passe dans le **descr\_strat.txt**. Au lieu d'ajouter la description de votre région dans une faction, ajoutez-la à la faction « slave » (c'est à dire Rebelles – c'est à la fin du fichier, faites édition et rechercher). Pour la garnison, de la même façon, ajoutez-la plus bas avec les autres chefs de guerre rebelles. Il y a quelques différences sur la ligne du général :

Vous devez supprimer la ligne *traits*.

Dans mon exemple :

**Code : Autre**

```
character      sub_faction france, Arthur de Montfort, named character, male, a
army
[...]
```

## Erreurs ou questions fréquentes



Vous lancez une nouvelle campagne, tout à l'air de fonctionner, mais dès que vous lancez un combat, le jeu crash et vous ramène au bureau.

Rien de très grave : il suffit de supprimer (ou de déplacer) les deux fichiers **descr\_geography\_new.txt** et **descr\_geography\_new.db**, situés dans le dossier data du répertoire (le dossier data du Virtualstore sous Vista/Seven).



Vous avez placé une ville, essayé, ça marchait, mais vous avez voulu simplement la déplacer plus loin... Et plus rien ne marche ou la ville ne bouge pas !

Il faut supprimer le fichier **map.rwm**, situé dans *C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War\data\world\maps\base* (Vista et Seven, c'est dans le Virtualstore). Il s'agit de la carte qui est générée avec le **map\_regions.tga**. Mais elle ne se génère que si elle est absente. 🤔



Tout semble en ordre et pourtant quand je lance une nouvelle campagne ça ne marche pas !

Vérifiez que vous n'avez pas fait de faute d'orthographe dans vos fichiers modifiés, le jeu ne les supporte pas ; vérifiez aussi que chacun des fichiers modifiés est à la bonne place, que l'arborescence des dossiers est bonne. Vérifiez enfin que, dans le fichier **imperial\_campaign\_regions\_and\_settlement\_names.txt.strings.bin**, vous n'avez pas oublié d'augmenter de 2 le troisième nombre pour chaque ville que vous avez ajouté.



Je n'arrive pas à utiliser le Binconverter ! Il m'indique que le fichier est introuvable !

Il faut que le Binconverter soit dans le même dossier que votre fichier .bin à modifier. De plus, vous devez entrer le nom du fichier sans ses extensions (avant .names).



J'ai tout essayé, je ne comprends pas, ça ne marche vraiment pas... Je suis désespéré !

Vous vous rappelez (ou pas), dans le fichier des préférences, on a ajouté une partie "logs". Ce code crée un fichier .txt lorsque le jeu crash en vous indiquant d'où vient le problème. Ce fichier est situé dans le dossier logs du répertoire du jeu (Virtualstore sous Vista/Seven).



J'ai découvert d'autres tutoriels sur le net où la manière de faire n'est pas la même. Je fais quoi ?

Faites comme vous voulez. L'important c'est le résultat, après tout. La manière que j'utilise est une manière sécurisée, et je crois que c'est le plus important. 😊



Oui, mais pourquoi ne faut-il pas modifier le jeu de base, ce serait quand même beaucoup plus pratique que de créer un répertoire de mod pour une seule ville...

En cas d'erreur, vous ne pourriez plus jouer du tout, et si vous voulez supprimer un changement, il faut tout réinstaller, alors qu'avec le répertoire particulier, vous pouvez à tout moment rejouer au jeu original, et de plus, celui-ci ne risque rien à vos manœuvres. L'autre avantage c'est que ça vous habitue au répertoire de mod, pour le cas où vous voudriez créer un mod plus avancé.



Peut-on placer deux personnages dans la même ville ?



Non. Le jeu ne peut pas marcher si vous placez deux personnages, deux généraux ou un personnage et un général dans la même ville (c'est à dire aux mêmes coordonnées). Vous pouvez par contre placer un autre personnage tout près de la ville, en faisant légèrement varier les coordonnées.

## Pour aller plus loin

Ce tutoriel vous a semblé d'une simplicité époustouflante et vous voulez aller plus loin ? Sachez qu'il existe de nombreux mods déjà faits pour Médiéval II. Peut-être pourrez-vous trouver votre bonheur parmi eux. Ils vous sont proposés gratuitement au téléchargement sur [jeuxvideopc.com](http://jeuxvideopc.com), ou sur [Mundus Bellicus.fr](http://MundusBellicus.fr).

Vous trouverez également d'autres tutoriels de modding pour Médiéval II sur [Mundus Bellicus.fr](http://MundusBellicus.fr), en français, ou sur [Total War.org](http://TotalWar.org), en anglais.

Je sortirai également sous peu un nouveau mod pour ajouter une faction au jeu, toujours avec seulement The Gimp et le Binconvert, et toujours pour des Zér0s !

Et voilà ! Vous avez désormais toutes les clefs pour créer vos propres villes dans Médiéval II. Je vous rappelle le principe de base : essayez, tentez des choses ! Au bout de 1, 2, 10 essais, ça finira par marcher. Soyez patients et procédez bien étape par étape.

## Partager

