broken crescend
Publicado por pepo_kactus - 11 Mar 2010 08:41

_____

me baje este mod, la verdad es que aparentaba mucho, comence varias partidas, los gráficos que le han metido, algunos de ellos, no me gustan nada, el colmo es cuando decido jugar con el paisito mas a la izquierda del mapa, uno Indio, y cada vez que le doy a entablar batalla con un Rebelde, se va a tomar por ...., bueno un desastre, ¿me gustaría saber si han tenido el mismo problema?.

un saludo y gracias.... :cry:

==========

Re: broken crescend
Publicado por CeltíberoMencey - 11 Mar 2010 14:05

_____

no pepo, no lo hemos tenido, debieras verificar que has actualizado a la versión 2.0.2

Aquí estamos jugando una campaña multijugador con el Mod Broken Crescent:

==========

Re: broken crescend
Publicado por pepo_kactus - 11 Mar 2010 14:21

_____

ya la he visto, supongo, que al iniciar la partida se fastidió algo, algunas veces me ha pasado con el RTW y el MTW2.

un saludo y gracias.... :S

==========

Re: broken crescend
Publicado por CeltíberoMencey - 11 Mar 2010 14:56

_____

verifica que tengas la 2.0.2

==========

Re: broken crescend
Publicado por pepo_kactus - 12 Mar 2010 08:43

CeltíberoMencey escribió:

verifica que tengas la 2.0.2

¿de donde lo puedo bajar?

gracias.... :)

==========

Re: broken crescend
Publicado por CeltíberoMencey - 12 Mar 2010 10:27

En el post número 5 del hilo del Mod. Pincha aquí:

http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=274922

==========

Re: broken crescend
Publicado por Annibal - 29 Abr 2010 20:57

Muy buenas; al apuntarme a la campaña Hotseat que esta en marcha, y para aprender rapido y familiarizarme con el Broken crescent, he decidido jugar una campaña por mi cuenta contra la IA, pues bien, tras unos turnos y jugando con Jerusalem me encuentro con un problema; NO puedo construir Cuadras ni en castillos ni en ciudades; ¿que hay que hacer para construir cuadras?.

Tengo el mod actualizado y jugando perfectamente la campaña hotseat. Ademas me hize con el castillo de Gaza de la faccion ayyubi y estos si tenian cuadras en el castillo.

Ayuda pó favó

==========

Re: broken crescend
Publicado por CeltíberoMencey - 29 Abr 2010 21:24

_____

mándame el .sav para echarle un vistazo a ver... :wowowo:

==========

Re: broken crescend
Publicado por Annibal - 29 Abr 2010 22:32

_____

No hace falta Mencey :D ; Efectivamente se pueden construir cuadras, pero son cuadras especiales, es decir no viene como simples cuadras, sino que has de construir el hospital de san juan y ya dispones de caballeria; esto en las ciudades, en los castillos tambien hay cuadras pero son carisimas, por eso no podia construirlas;

Solucionado ;)

PD;Si es que no hay como avanzar e ir aprendiendo de nuevo, (lo tenia todo olvidado)

==========

Re: broken crescend
Publicado por Annibal - 03 May 2010 21:06

_____

Tengo una última cuestión sobre el Broken Crescent, y que concierne a los castillos;

Me encuentro; en mi partida contra la IA, que tengo tres castillos en verde (con la cara que aparece) pero en rojo en cuanto a disminución de población; con lo que los ingresos se me reducen a cada turno que pasa; y he probado lo siguiente sin resultado;

-Mandar un general (me aumenta los ingresos, pero sigue en negativo la población).

-Construir edificios que benefician el orden publico (nada)

-Construir edificios que aumentan la felicidad (negativo, tampoco dan resultado)

entonces; ¿que es lo que hay que hacer para poner en positivo el crecimiento de la población en los castillos?,

Un jamón
a quien me de alguna pista..

==========

Re: broken crescend
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 03 May 2010 21:13

_____

Si te sirve de algo, yo en la hotseat tengo ese problema en El Kerak... la verdad es que la única solución factible es subir al máximo los cultivos, llevar un general que proclame el día de la Reproducción (como coño un general puede aumentar la tasa de natalidad? XD) y tal...

Un factor muy muy importante y que sube mucho pero cuesta mucho de obtener es la "Gloria". Que aumenta el orden público y la natalidad de forma muy importante. Además, si la tasa de crecimiento es alta, también mejora el orden público lo que mejora aún más la situación. Así va mi capital de guay :D

Si descubro algo más te pondré al día.

==========

Re: broken crescend
Publicado por CeltíberoMencey - 03 May 2010 22:01

_____

papeo - agricultura

caballerosidad - generales con muchos yelmos

==========

Re: broken crescend
Publicado por Annibal - 03 May 2010 23:10

_____

Okay :D , Gracias Ismaylive (claro que me vale) y Mencey, ya lo estoy poniendo en practica y funciona, se me han puesto en naranja la población, por lo menos no pierdo población, ahora sera cuestión de poner cultivos de irrigación, para ponerlos es positivo..

Nos vemos en el Hotseat, un saludo

==========

Re: broken crescend

Publicado por CeltíberoIsmaylive - 03 May 2010 23:16

_____

El problema es que como ya sabéis todos, las edificaciones tienen unas precios muy elevados en este mod, y los cultivos se llevan la palma hasta replantearse muy muy mucho su uso, pues los beneficios van a tardar muuuuucho en costear los gastos xD

==========