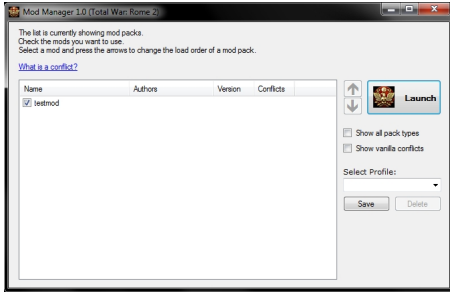


Mod Manager para Rome II

Publicado por CeltíberoClearco - 23 Sep 2013 11:25

El gestor de mod específico para el Rome II. Algo que va pareciendo imprescindible.



www.twcenter.net/forums/showthread.php?6...ighlight=mod+manager

Enlace de descarga a la v2

www.dropbox.com/s/s1mwo5dd9ffxpal/Rome2%20Mod%20Manager.zip

=====

Re: Mod Manager para Rome II

Publicado por CeltíberoHSAT - 23 Sep 2013 12:03

Sí que hacía falta, sí.

El segundo enlace no funciona... 🤖

=====

Re: Mod Manager para Rome II

Publicado por CeltíberoClearco - 23 Sep 2013 12:14

A mi me funcionan los dos.

=====

Re: Mod Manager para Rome II

Publicado por CeltíberoHSAT - 23 Sep 2013 13:32

Ha de ser cosa mía, sigo sin verlo. Me sale n error de conexión SSL.. a saber.

=====

Re: Mod Manager para Rome II

Publicado por CeltiberoEspartiata - 23 Sep 2013 17:20

Entiendo pues que este es un programa que permite cargar uno u otro mod en el Rome 2 ¿Es correcto?

=====

Re: Mod Manager para Rome II

Publicado por VideogamerElCelta - 24 Sep 2013 12:55

Una pregunta.

He usado muchos Mod Manager en mi vida, y varios de ellos lo que hacian era cortarme la conexión con Steam.

Pasa lo mismo con este?

Un saludo

=====

Re: Mod Manager para Rome II

Publicado por CeltiberoClearco - 24 Sep 2013 16:49

CeltiberoEspartiata escribió:

Entiendo pues que este es un programa que permite cargar uno u otro mod en el Rome 2 ¿Es correcto?

Correcto. Pero ten en cuenta que hay unos tipos de mod que no necesitan activarse por el modmanager, estos simplemente por estar en la carpeta data, se ejecutan siempre con el juego.

Otra cosa, asegurate de tener arrancado steam antes de lanzar el juego con el mod-manager. Si no esta arrancado te puede dar errores.

He usado muchos Mod Manager en mi vida, y varios de ellos lo que hacian era cortarme la conexión

con Steam.

A mi, ninguno me ha cortado la conexion.

En principio el mod-manager ni siquiera "sabe" que estas conectado.... no se como te puede desconectar steam.

=====

Re: Mod Manager para Rome II

Publicado por VideogamerElCelta - 24 Sep 2013 17:01

CeltiberoClearco escribió:

CeltiberoEspartata escribió:

Entiendo pues que este es un programa que permite cargar uno u otro mod en el Rome 2 ¿Es correcto?

Correcto. Pero ten en cuenta que hay unos tipos de mod que no necesitan activarse por el modmanager, estos simplemente por estar en la carpeta data, se ejecutan siempre con el juego.

Otra cosa, asegurate de tener arrancado steam antes de lanzar el juego con el mod-manager. Si no esta arrancado te puede dar errores.

He usado muchos Mod Manager en mi vida, y varios de ellos lo que hacian era cortarme la conexión con Steam.

A mi, ninguno me ha cortado la conexion.

En principio el mod-manager ni siquiera "sabe" que estas conectado.... no se como te puede desconectar steam.

No me refiero a que me desconecte de Steam. Si no a que te desvincule el juego y no puedas acceder a la comunidad. (mientras estás jugando).

De hecho hay un mod, el nuevo SweetFX, en una de sus versiones que tiene este problema, pierdes la sincronización con Steam. No es el primer juego al que le pasa, me ha pasado muchas veces y no me gustaría que me pasara con Rome.

Como ocurría con según que actualizaciones de FMM, y al usar un desbloqueador de Ram en 64 bit con Fallout 3.

De todos modos ya lo comprobaré yo, no te preocupes

=====