

Mods en emperador edition?

Publicado por VicSkyline - 17 Sep 2014 16:15

Acabo de encontrar este foro por casualidad y la verdad que me gusta un montón. enorme trabajo.

Mi duda es:

En el juego original, al darle desde Steam a jugar al Rome II me salía otra pantalla donde podía ver los mods que tenía activos (si tenía más de 40 activos no me dejaba lanzar el juego x cierto), borrarlos etc, o continuar y empezar a ejecutar el juego.

Con la nueva versión, esta pantalla ya no me sale, no sé cómo administrar mis mods, y en el juego no está activo ninguno, nada de units packs, mods de juego etc. Alguno sabría decirme cómo solucionar esto?

PD: me fijé que los mods a los que estaba suscrito sigo estándolo...

PD2: Es gracioso, yo juego con un macbook pro, con una partición de windows, y el juego me iba bastante lento con los gráficos a un nivel decente. Con la misma configuración de todo, en la partición de mac me corre con muchísima más fluidez. 🤖

=====

Re: Mods en emperador edition?

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 17 Sep 2014 16:24

Buenas compañero,

Los mods se administran de la misma pantalla que antes, al menos a mí no me ha cambiado nada.

Respecto al número de mods activos y demás... ¿40? ¿De verdad te intentabas meter con 40 mods a la vez? Me sorprende que 40 mods sean compatibles entre sí. En todo caso si vas a la carpeta del Rome (C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\Total War Rome II\data) y eliminas CUIDADOSAMENTE los archivos "pack" de los mods que no quieres, podrás reinstalarlos o

lo que quieras... Es un poco a las bravas, pero funciona si no eliminas los propios del juego (los mods suelen tener nombres identificativos).

Por ultimo lo de jugar en Mac... soy antimac asi que no te voy a decir nada bueno salvo que como son ellos los que se lo gisan y se lo comen, estan 100 optimizados.

=====

Re: Mods en emperor edition?

Publicado por VicSkyline - 17 Sep 2014 16:29

Si, cuando uno no era compatible lo borraba y el juego corria bien, hasta ahi no tenia problema)la mayoría eran units packs, uno de 12 turnos por año, y los típicos de rodios etc.

Se mas o menos lo que dices, creo que e la misma carpeta donde copiaba el archivo del UPC en Español, la cosa es que en esa carpeta sigo teniendo mis mods de siempre (que antes funcionaban), solo que ahora no lo hace ninguno, están sin estar.

Como administran ustedes sus mods? igual es que yo no lo he hecho bien desde el principio...

=====

Re: Mods en emperor edition?

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 17 Sep 2014 16:32

Al abrir en STEAM el juego sale el launcher de los juegos de Total War. Ahi tienes el boton de administrar los mods, si no te sale ese menu el juego lo tienes fastidiado (reinstala, comprueba caché...)

=====

Re: Mods en emperor edition?

Publicado por VicSkyline - 17 Sep 2014 16:38

Claro eso es lo que antes me pasaba, me salía el empire, el napoleon y este, y ahi podia gestionar mods, leer noticas etc. Estoy haciendo pruebas, bajando nuevos mods de unidades al azar (son los mas fáciles de comprobar para ver si funciona) y es como si nada, me suscribo pero ningún efecto.

Con comprobar la caché a que te refieres? soy un noob completamente en estas cosas, lo admito.

=====

Re: Mods en emperor edition?

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 17 Sep 2014 16:42

¿Y ahora no se te abre nada? ¿Se abre pero sin ningún mod?...

Verificar la cache es:

Biblioteca de juegos->Boton derecho en el Rome->Propiedades->Archivos Locales-> Verificar Integridad de Cache de Juego.

Si esto no te va solo te puedo decir que reinstales todo.

=====

Re: Mods en emperor edition?

Publicado por VicSkyline - 17 Sep 2014 16:43

No, ahora solo me sale un recuadro negro con el águila dorada y el nombre del juego, desaparece a los pocos segundos y lanza el juego directamente, sin pasos intermedios, que es lo que me extrañaba. estoy reinstalando, que con la conexión de internet que tengo es relativamente rápido de descargar, a ver que pasa

=====

Re: Mods en emperor edition?

Publicado por VicSkyline - 17 Sep 2014 16:46

Por cierto, así da gusto, plantear una duda y que prácticamente al momento ya tenga respuesta, mil gracias

Sigo leyendo cosas de foro y la verdad que me gusta mucho, creo que me veréis bastante por aquí ;)

=====

Re: Mods en emperor edition?

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 17 Sep 2014 17:02

jajajaja Has tenido suerte que estoy delante de la pantalla haciendo cosas ;)

Si quieres alguna noche darle al multy pasate por la sala "Celtiberia"; (Arriba a la izquierda tienes un icono/boton que te enlaza si quieres o la buscas en steam), solemos estar a partir de las 22:00.

=====

Re: Mods en emperador edition?

Publicado por VicSkyline - 17 Sep 2014 17:06

Es el que es un chat de steam verdad?? pues en cuanto pueda me pasare. son los mismos nicks que en el foro verdad? la reinstalación va por el 70%, ahora te comento si se arregló.

=====

Re: Mods en emperador edition?

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 17 Sep 2014 17:17

Sí, el mismo. Ahora con la salida de la Emperor Edition estaremos mas con el juego... pero te advierto que no todas las noches le damos jajajaja

=====

Re: Mods en emperador edition?

Publicado por VicSkyline - 17 Sep 2014 17:21

Nada, no hay manera... reinstale el juego y verifique la caché y sigue igual, arranca directamente, sin el gestor de mods, y el juego sigue "liso";, con las 4 unidades básicas por facción y fuera...

NO se que hacer la verdad 🤔

=====

Re: Mods en emperador edition?

Publicado por VicSkyline - 17 Sep 2014 17:30

esto es todo lo que me sale.... es decir, donde antes tenia listas de mods y demás, ahora solo tengo esto (captura de pantalla), es decir, es como si me suscribo los mods y en vez de ir a su carpeta y tal se quedan en otro lado.

=====

Re: Mods en emperador edition?

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 17 Sep 2014 17:40

Vic, sube la foto a una página online de fotos y pon el enlace, no se ve como las has subido.

=====

Re: Mods en emperador edition?

Publicado por VicSkyline - 17 Sep 2014 17:42

-->Basicamente esto

blood_rome2.pack

boot.pack

campaigns

data_rome2.pack

data.pack

encyclopedia

gaul.pack

language.txt

local_sp_rome2.pack

local_sp.pack

manifest.txt

models_rome2.pack

models.pack

models2_rome2.pack

models2.pack

movies_rome2.pack

movies.pack

music_rome2.pack

music_sp_rome2.pack

music_sp.pack

music.pack

nomadic.pack

punic.pack

sound_rome2.pack

sound.pack

terrain_rome2.pack

terrain.pack

terrain2_rome2.pack

terrain2.pack

text

tiles_rome2.pack

tiles.pack

tiles2_rome2.pack

tiles2.pack

tiles3_rome2.pack

tiles3.pack

tiles4_rome2.pack

tiles4.pack

UI

=====