

Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Alaurusu - 24 Mar 2008 08:33

Un primer objetivo es eliminar edificios claramente anacrónicos o que no nos aporten nada relevante. Mi interés fue directamente a los gremios (guilds), ya que me parece que es algo típicamente medieval. También a las órdenes militares de San Juan, Santiago, Temple y Hospital.

Hola, Ramiro,

después de leer esto en tu blog firki-modder, se me ha ocurrido si es posible adaptar estos edificios anacrónicos a otros edificios/barrios más acordes con la época. Por ejemplo, el "gremio de mercaderes" en "colonia griega/barrio griego". Con bonus en comercio, malus en orden público, y posibilidad de reclutar algún tipo de unidad semi-helénica.

O sea, transformar estos edificios del MTW2 en colonias o asentamientos de refugiados que dieran beneficios y perjuicios.

Como siempre... tiro a ciegas...

Ni idea de si lo comentado es interesante ni aplicable...

Salut!

(y con la esperanza de que en un futuro cercano se puedan modificar los edificios... que putada...)

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoRamiroI - 29 Mar 2009 23:48

CeltiberoEmberrado escribió:

¿No se sabe nada del SDK que pretenden sacar?

Lo mismo no hay que estar averiguando el formato de las cosas y los de CA tienen el detalle de soltar eso.

Pues como lo saquen igual que para el M2TW. :roll:

Yo creo que bastante tienen con solucionar los problemas del juego para ir ayudando a tanto "listillo" que hay por ahí, demostrando lo que podría dar de sí el motor del juego. :mrgreen:

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoViriato - 01 Abr 2009 13:00

Nada, no he conseguido extraer los modelos del Empire, me dice que "no se puede establecer ruta"; o algo así. Y los del Medieval tampoco lo he conseguido.

Una lástima porque el momento para empezar a chafardear un mod es el idóneo, no hace ni un mes que salió el juego y se dan todos los factores para trasladarlo al siglo XVI-XVII :(. Incluso tenía pensado sacar la música de Europa Universalis II :(.

Os dejo mi preferida:

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoRamiroI - 01 Abr 2009 13:19

CeltiberoViriato escribió:

Nada, no he conseguido extraer los modelos del Empire, me dice que "no se puede establecer ruta"; o algo así. Y los del Medieval tampoco lo he conseguido.

Una lástima porque el momento para empezar a chafardear un mod es el idóneo, no hace ni un mes que salió el juego y se dan todos los factores para trasladarlo al siglo XVI-XVII :(. Incluso tenía pensado sacar la música de Europa Universalis II :(.

Hombre pues extraerlos creo que sí es posible. En cuanto lo confirme te lo digo.

El problema, como ocurría con el mesh del M2TW, es que el formato no es propio de CA, sino que tendrán licencia para su uso, pero no pueden dar información ni el conversor a max o m3d.

Yo también tenía en mente hacer algo para el s. XVII (aquello de la guerra de los 30 años), pero de momento es inviable, tanto en batalla como en campaña.

Y lo malo es que, efectivamente, es el momento adecuado para empezar. :S

=====