Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released

Publicado por sertorio67 - 21 Abr 2008 23:40

---

bueno aqui teneis el link

http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=159996

==========

Re: Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released

Publicado por CeltiberoThormes - 24 Jul 2008 08:06

@Space:

Efectivamente el mod que se está desarrollando del universo Warhammer tendrá modo campaña, cada día se ven imagenes mas alucinantes :)

@Legionario:

No pasa nada, en el post de arriba tienes los mismos enlaces a los mini-mods que el que había en Filefront ;)

==========

Re: Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released

Publicado por celtíberoAlba - 28 Jul 2008 14:28

Hola!!

Estoy hecho un mar de dudas. Ya que no se a que jugar. Por un lado todavía tengo el mono del Conan, aunq llevo días queriendo volver a batallear a nivel de comandante, aunque no me decido si en multiplayer o en modo campaña. Tengo instalado en Retrofit y ayer estuve jugando una partidita, pero me gustaría tener tb el SS 6.0, por si me decido a por una campaña. ¿Son compatibles? O sea, ¿puedo tener ambos instalado y así no tener ahora q decidirme por uno de los dos?

==========

Re: Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released

Publicado por CeltiberoThormes - 28 Jul 2008 21:01

_____

para poder jugar a los mods que dices necesitas tener instalado la expansión del Kingdoms, con que dices que jugaste al Retrofit pues supongo que ya dispones de este, entonces solo queda decir que los mods se instalan de manera independiente creando un acceso directo cada uno de ellos sin interferir el uno con el otro, para borrarlos una vez te canses de ellos solo tienes que darle al botón "uninstal" en programas y listo.

P.D:Alba para un enamorado de la estrategia napoleónica como tu, y como aperitivo hasta que salga el Empire te recomendaría encarecidamente el mod para el rome Napo 1.0, si quieres mas información acerca de este dilo y te facilito todos los enlaces y lo necesario para jugar en red ;)

==========

Re: Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released

Publicado por Carlos de Habsburgo - 31 Jul 2008 02:44

_____

Saludos nobles generales! Soy nuevo en este pedazo de foro, desde las sombras os llevo siguiendo hará un tiempo para informarme sobre mods del medieval II y demás. Bien, tengo que decir algunas cosas referente al BYG III que tantos y tantos quebraderos de cabeza me da, y que supongo, a alguno le dará también.

Nada mas instalarlo, e iniciar partida con el reino de Castilla/León, el consejo me pide capturar la plaza de Burgos. Automáticamente a los 2 turnos, el general que se encuentra en la plaza de Toledo, en sus atributos pone "average recruitment ability" es decir, baja en cuestión de 2 turnos sin mover al general ni tocarlo del sitio, de "full recruitment ability" :S shock: A lo que digo, bueno, menos mal que es el "war council"... total, que por ultimo hago la prueba de sacar al buen rey Alfonso sito en la muy noble y muy leal plaza de León para enviarlo al castillo de Toledo a ver si allí el buen hombre con su buen hacer puede reclutar caballeros con cota de malla y...claro!!! el "fresh forrage" de los coj! hasta el rey pierde la habilidad de reclutar caballeros!!!!! Entonces, me veo con 3 inútiles inclusive el rey, con 4 monjes y un ejército de levas cochambroso que no es capaz ni de ir a la guerra acompañado ni de 30 míseros caballeros de la mísera alta edad media. Eso sí, dinero consigues un montón, pero.. ¿de qué sirve si no puedes reclutar hombres de armas ni hidalgos?? :?

La pregunta aquí en cuestión es, caballeros: Han querido darle un realismo un tanto confuso. Cada Adalid de frontera contaba con milicias locales de sus terrenos y cuanto menos 70 lanzas, es decir 70 caballeros armados leales al señor. Ya fuese señoría, baronía, condado, ducado o marquesado que el rey, podía llamar a las armas cuando fuese voluntad de tal (o de sus arcas) rápidamente, una vez concluída la campaña, las mesnadas o huestes, se deshacían y éstos volvían a los campos o al señorío en cuestión (hasta la llegada de los ejércitos profesionales como las coronelías de Gonzalo Fernández de Córdoba (el Gran Capitán). Entonces ¿Que se pretende con este mod? que tengamos un ejército de inútiles campesinos únicamente y que el rey diga "he aquí mis huestes?"

Concluyo: ¿podrían explicarme como leches me lo monto para sacar aunque solo fuese un mísero, uno,

si es que no pido mas... y por caridad xDDD caballero con su cota de malla todo lustroso el? Muchísimas gracias, y ah, si he puesto el archivo DATA que elimina los bugs entre el RR y el BYG. Un saludo y mi mas sincera enhorabuena por esta maravilla de foro y de clan, sois unos cracks! :D

==========

Re: Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released
Publicado por CeltiberoThormes - 31 Jul 2008 15:48

_____

) La verdad es que llevas razón el BYGIII complica mas de la cuenta las cosas aunque no me decido a desinstalarlo y hacer copia nueva aún, en mi caso es parecido al tuyo, la mayoría de generales son unos inútiles que van perdiendo estrellas por nada y son facilmente sobornables, el rey no consigue reclutar ni a un colín, solo un general de los del Concilio de Guerra me recluta las unidades que yo quiero, antes de su muerte por vejez, por que no lo voy a sacar a combatir para que se me muera XD, le transferiré el titulo de War Council a otro general.

==========

Re: Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released
Publicado por Carlos de Habsburgo - 09 Ago 2008 14:46

_____

Tengo un problema, a ver si podeis echarme un cable. Cuando envío cargas de caballería los caballos se dispersan cada uno por un lado, hasta el punto, que usar caballería resulta muy costoso y poco eficaz, ¿a qué es debido este problema? gracias.

==========

Re: Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released
Publicado por CeltiberoEspartiata - 10 Ago 2008 09:15

_____

Yo he abandonado el mod por las excesivas esperas entre turno y turno. No se puede tardar una hoa para avanzar 12 turnos... Hasta que no lo arreglen mejor espero. Ya direis algo si hay mejora ;)

==========

Re: Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released
Publicado por Carlos de Habsburgo - 10 Ago 2008 17:33

_____

http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=165749

Échale un vistazo a esto entonces, quizás sirva de algo. Saludos.

==========

Re: Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released
Publicado por Genghis_Khan - 23 Sep 2008 14:27

_____

Buenas, tengo un CTD en el juego y es de esos que te dan ganas de pegarle a alguien. Cuando voy por el turno 89 con la Corona d'Aragó, cuando paso turno y les toca el turno a los bizantinos, el juego "peta" y hay un CTD. Esta campaña la empece no hace mucho, pero creo recordar que cuando jugaba antaño me paso algo muy similar. Si alguien le a pasado lo mismo o sabe solucionarlo, me haría un favor.

Gracias

==========

Re: Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released
Publicado por Madari - 16 Oct 2008 17:08

_____

Hola antes de nada decir que soy nuevo en este foro y felicitaros por todo el trabajo que abeis echo recopilando la informacion acerca de este fantastico mod. Sobretodo felicitar a los creadores del mod.

Ahora mismo no estoy jugando pero espero comprar el kingdoms el mes que viene y una vez que lo tenga descargare el stainlees steel que me a parecido una obra de arte.

Tengo pensado en instalar estos minimods, si creeis que hay algun otro interesante o que alguno de los que e elegido no es adecuado porfavor decidmelo.

Estos son los minimods que e pensado en instalar: Real recruitment, permanent arrows, Total combat, Battle AI y Campaign AI de Lusted, Crimson Tide 4 y el Stone Forts Gold.

Tambien tengo una preguntilla, no creeis que seria mas adecuado jugar la Early campaign con turnos de 1 año en vez de con los de 1,5??

Bueno esto es todo por ahora, espero que me contesteis pronto.

PD: Podeis poner algunas imagenes de vuestras partidas esque me muero de ganas por jugarlo!!

Un saludo :D

==========

Re: Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released
Publicado por CeltiberoMaGoN - 26 Oct 2008 13:20

---

alguien sabe si han sacado algun mini mod nuevo interesante??

Saludos

==========

Re: Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released

Publicado por Alaursu - 06 Nov 2008 12:37

Buenas!

Esto... estoy jugando con el SS con Escocia, y en general me lo estoy pasando mal (lease bien ;)).

Tengo una dudilla... En el MTW2 (y el SS), se puede canviar de religión oficial de la facción?

Pasar de cristiano a pagano? O cualquier otra combinación?

Me suena que no...

Salut!

==========

Re: Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released

Publicado por Genghis_Khan - 06 Nov 2008 12:59

Alaursu escribió:

Buenas!

Esto... estoy jugando con el SS con Escocia, y en general me lo estoy pasando mal (lease bien ;)).

Tengo una dudilla... En el MTW2 (y el SS), se puede canviar de religión oficial de la facción?

Pasar de cristiano a pagano? O cualquier otra combinación?

Me suena que no...

Salut!

Que mas quisiéramos nosotros que poder cambiar la religión :-D D

==========

Re: Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released
Publicado por Alaursu - 06 Nov 2008 18:50

_____

Genghis_Khan escribió:

Que mas quisiéramos nosotros que poder cambiar la religión :-D D

Me lo temía, sí...

==========

Re: Stainless Steel 6.0 is now 'officialy' released
Publicado por Oberst Hessler - 17 Dic 2008 18:51

_____

Me recomendaron ese mod parece que es muy bueno.

==========