

Mount & Blade: Warband

Publicado por CeltiberoLeonidas - 24 Mar 2010 23:00

Señores, ya esta a punto de caramelo la continuacion el gran Mount & Blade, la version Warband.

Como ya sabreis su principal novedad es la inclusion de modos Multijugador, y ademas ha mejorado visualmente y tacticamente.

Saldra a la venta el dia 31 de marzo de 2010 al precio de 29,90.

Yo lo he precomprado por Steam y me he ahorrado 3 eurillos.

Nos vemos en los campos de batalla :acdc: .

=====

Re: Mount & Blade: Warband

Publicado por Celtiberoldibil - 28 Ago 2011 22:11

Nuevo Patch 1.37, que repara algunos problemillas, como el de los campesinos:

forums.taleworlds.com/index.php/topic,191546.0.html

=====

Re: Mount & Blade: Warband

Publicado por CeltiberoKeke - 29 Ago 2011 12:06

Como vi ayer noche en el foro taleswrold,y antes de que le preguntemos a Idibil, este bugfix es compatible con los savegames de la version 1.36.

Muchas Gracias Idibil.

Por Ciertó, ayer Conseguí hacerme Rey

[Nota: Con muchísima suerte, pillé Seaburg con 30 en la guarnición recién conquistada y me dije... vamos a probar... y Mira tú que la conquisté!!!]

Y es Jodidamente Difícil!!! mis subditos me odian pq soy cristiano, me paso todo el día mandando mensajeros pidiendo treguas y como no he trabajado mucho mi "Red Contactos de Señores" pues Claro nadie quiere ser mi Vasallo... Así que aquí estoy luchando por sobrevivir y haciéndome un mega-ejército a costa de mi Ciudad y sus 4 villas \$\$\$

cualquier consejo será bienvenido.

Un saludo

Keke de hispania; Rey del reino de Hispania (super original oiga XD)

=====

Re: Mount & Blade: Warband

Publicado por Celtiberoldibil - 29 Ago 2011 19:08

recluta cántabros jaja 🤔

Realmente, es muy difícil que sostengas tu reino en esa situación. Al ser débil y no haber forjado previamente buena relación con los reinos, te atacarán para conquistarte y las cosas se pondrán feas.

Envía regalos a todo el que te interese... y espías. Y entrena una buena guarnición.

Si las cosas se ponen imposibles puedes bajar el nivel de dificultad, pero Warband pierde la gracia si no juegas con dificultades altas.

Ya nos contarás si consigues prosperar.

=====

Re: Mount & Blade: Warband

Publicado por CeltiberoKeke - 29 Ago 2011 21:38

Los único cantabros que he visto ha sido pa patearme el culo XD

La situacion es muy complicada, pero de momento Sostenible.

He conseguido tener un Señor a mis Ordenes, me lo encuentre en el castillo que ponía su espada a mi disposición... Me quede un poco flipado pero bueno, bienvenido Sea.

Por lo demás soy el Rey recadero, estoy haciendo todas las misiones posibles para mejorar relaciones y cuando estoy en guerra con algún reino pero con una relación muy cercana a 0 (estilo -1 -2) si encuentro algún lord rival lo derroto y lo libero, Así voy consiguiendo mejorar relaciones con ellos.

El resto del tiempo es mandar mensajes de treguas a los reinos mas grandes e intentar mejorar el ejercito lo mas posible para guarecerlo en Seaburg.

En cuanto a la Religion.... Cuando miro como va el tema de la Fe en mis tierras me dicen que tengo 140 conversos... pero si se tienen que convertir la ciudad y 3 aldeas.... cuantos necesito? XD

Bueno ya os contare.

Un Saludete

Kekecrack

=====

Re: Mount & Blade: Warband

Publicado por Breoghan - 19 Sep 2011 11:21

Hola a todos

Fantástico mod, aunque para mí es casi imposible jugar...

Enn las escenas de batalla o en los poblados me da un lag muuuuy raro como si se atascara a trompicones (incluso con los más bajos detalles gráficos-rendimiento al 130%). A veces se soluciona con ctrl+alt+supr y después restaurar la ventana del juego, pero es bastante recurrente...

La única forma en la que puedo jugar es bajándolo a Directx 7, lo cual empeora bastante los gráficos, y aún así hay bastantes ctds...

Espero poder jugar al siguiente versión, pero de toda formas, parece un excelente trabajo.

Enhorabuena Idíbil y cía.

=====

Re: Mount & Blade: Warband

Publicado por Celtiberoldibil - 19 Sep 2011 20:29

Parece un problema de configuración, si puedes postear tu rgl_config.txt (warbanddocuments) y rgl_log.txt (warband), quizás pueda ayudarte.

Estás usando WSE?

=====

Re: Mount & Blade: Warband

Publicado por Breoghan - 20 Sep 2011 09:05

Hola Idibil, aquí te dejo los contenidos e los archivos:

rgl_log:

Starting new log file.

Version: 1.143

-- OS: Microsoft Windows XP Professional Service Pack 3 (build 2600)

-- RAM: Available physical RAM: 2545MB/3327MB

-- CPU: AMD Athlon(tm) II X4 640 Processor (AuthenticAMD)

- L1 cache size: 64K

- L2 cache size: 512K

- CPU Features: FPU MMX SSE SSE2 SSE3 HTT 3DNow! Ex3DNow! MmxExt
- Number of CPUs: 4 (Speed: ~3013MHz / ~3013MHz / ~3013MHz / ~3013MHz)

-- GPU:

- D3D9 Adapter: 0 / Driver: ati2dvag.dll / Description: ATI Radeon HD 5700 Series
- Texture Memory: 1024 (Available Texture Memory: 1014)

Received stats and achievements from Steam

Processing Ini File {

Module_name = Brytenwalda

Num Hints = 12

Setting Map Min X = -178.012619

Setting Map Max X = 185.339508

Setting Map Min Y = -232.722122

Setting Map Max Y = 197.089081

Setting Time Multiplier = 0.250000

Setting Seeing Range Multiplier = 6.500000

Setting Track Spotting Multiplier = 0.800000

Setting player_wounded_treshold = 5.000000

Setting hero_wounded_treshold = 15.000000

Setting Skill Prisoner Management Bonus = 5

Setting Skill Leadership Bonus = 3

Setting Base Companion Limit = 20

Setting player_xp_multiplier = 2.000000

Setting hero_xp_multiplier = 2.000000

Setting regulars_xp_multiplier = 3.000000

Setting damage_interrupt_attack_treshold = 3.000000

Setting damage_interrupt_attack_treshold_mp = 3.000000

Setting armor_soak_factor_against_cut = 0.800000

Setting armor_soak_factor_against_pierce = 0.450000

Setting armor_soak_factor_against_blunt = 0.500000

Setting armor_reduction_factor_against_cut = 0.800000

Setting armor_reduction_factor_against_pierce = 0.250000

Setting armor_reduction_factor_against_blunt = 0.650000

Setting horse_charge_damage_multiplier = 1.000000

Setting couched_lance_damage_multiplier = 0.650000

Setting fall_damage_multiplier = 1.000000

Setting shield_penetration_offset = 30.000000

Setting shield_penetration_factor = 3.000000

Setting missile_damage_speed_power = 1.900000

Setting melee_damage_speed_power = 2.000000

Setting multiplayer_walk_enabled = 0

Setting mission_object_prune_time = 180

Scan Module Textures = 1

Scan Module Sounds = 1

Loading Resource test

Loading Module Resource textures_face_gen

Loading Resource shaders

Loading Resource textures

Loading Resource materials

Loading Module Resource materials_face_gen

Loading Resource uimeshes

Loading Module Resource meshes_face_gen

Loading Resource helpers

Loading Resource map_tree_meshes

Loading Resource map_icon_meshes

Loading Resource particle_meshes

Loading Resource skeletons

Loading Resource tree_meshes

Loading Resource xtree_meshes

Loading Resource grass_meshes

Loading Resource plant_meshes

Loading Resource body_meshes

Loading Resource object_meshes

Loading Resource object_bodies

Loading Resource goods_meshes

Loading Resource item_meshes1

Loading Resource horse_a

Loading Resource arabian_castle

Loading Resource food

Loading Resource beards

Loading Resource village_houses

Loading Resource village_houses_a

Loading Resource village_houses_b

Loading Module Resource hair

Loading Resource interiors_a

Loading Resource interiors_b

Loading Resource interiors_c

Loading Resource arena

Loading Resource map_icons_b

Loading Resource castle_a

Loading Resource dungeon

Loading Resource stone_houses

Loading Resource snowy_houses

Loading Resource snowy_castle

Loading Resource castle_b

Loading Resource square_keep

Loading Resource anim_b

Loading Resource weapon_meshes_c

Loading Resource xtree_meshes_b

Loading Resource map_icons_c

Loading Module Resource pictures

Loading Module Resource user_interface_b

Loading Resource user_interface_c

Loading Resource scene_encounter_spot

Loading Resource interior_thirsty_lion

Loading Resource scene_small_tavern

Loading Resource weapon_meshes1

Loading Resource weapon_meshes_b

Loading Resource houses1

Loading Resource wall_meshes1

Loading Resource town_houses

Loading Resource doors

Loading Resource churches

Loading Resource town_houses_b

Loading Resource castle_c

Loading Resource castle_d

Loading Resource castle_e

Loading Resource castle_f

Loading Resource castle_g

Loading Resource castle_h

Loading Resource castle_i

Loading Resource gatehouse

Loading Resource viking_houses

Loading Resource fake_houses

Loading Resource town_houses_c

Loading Resource particles_2

Loading Resource prisons

Loading Resource prisons_b

Loading Resource interiors_d

Loading Module Resource op_terrain_borders_textures

Loading Module Resource op_terrain_borders_materials

Loading Module Resource op_terrain_borders

Loading Module Resource op_terrain_borders_b

Loading Resource skyboxes

Loading Resource object_b

Loading Resource tree_e_meshes

Loading Resource destroy

Loading Resource xtree_meshes_c

Loading Resource grass_meshes_b

Loading Resource interiors_steppe

Loading Resource grooming_horse

Loading Resource town_houses_d

Loading Resource horses_b

Loading Resource ani_horse_mounted

Loading Resource deneme2

Loading Resource horse_skeleton

Loading Resource steppe_fake_houses

Loading Resource tableau_shields

Loading Resource instruments

Loading Resource custom_banner

Loading Resource simple_primitives

Loading Resource ani_man_walk

Loading Resource ani_twohanded

Loading Resource ani_onehanded

Loading Resource ani_death

Loading Resource ani_stand_guardisman

Loading Resource ani_human_mounted

Loading Resource ani_lady_stand

Loading Resource ani_poses

Loading Resource ani_stand_shopkeeper

Loading Resource ani_man_cheer

Loading Resource ani_stand_onhorse

Loading Resource ani_throw_stone

Loading Resource ani_strikes

Loading Resource ani_equip_arms

Loading Resource ani_run_p

Loading Resource ani_run_forward_left_right

Loading Resource uni_strikes3

Loading Resource ani_walk_sideways

Loading Resource ani_run_sideways

Loading Resource ani_stand

Loading Resource ani_crouch_down

Loading Resource ani_low_walk

Loading Resource ani_turn_man

Loading Resource ani_attacks_single

Loading Resource ani_lancer

Loading Resource ani_attacks

Loading Resource ani_kicks

Loading Resource ani_parry_attack

Loading Resource ani_walk_backward

Loading Resource ani_run_lookingsides

Loading Resource ani_defends

Loading Resource ani_walk_lookingsides

Loading Resource ani_jump

Loading Resource ani_wedding

Loading Resource arabian_props

Loading Resource uni_jump

Loading Resource uni_stances

Loading Resource uni_equip

Loading Resource uni_strike

Loading Resource uni_throws

Loading Resource uni_fistswing

Loading Resource uni_lord_stand

Loading Resource uni_defence

Loading Resource uni_sideways

Loading Resource dart

Loading Resource armors_new_b

Loading Resource armors_new_arena

Loading Resource rock

Loading Resource raw_materials

Loading Resource gauntlets_new

Loading Resource bride_dress

Loading Resource ui_server_filter

Loading Resource ship

Loading Resource arabian_houses

Loading Resource object_c

Loading Resource tree_f

Loading Resource interiors_arabian

Loading Resource arabian_village

Loading Resource valleyProps

Loading Resource workshops

Loading Resource barrier_primitives

Loading Resource town_houses_e

Loading Module Resource animalesdecaza

Loading Module Resource animals

Loading Module Resource animals2

Loading Module Resource otrositems

Loading Module Resource arcosyflechas

Loading Module Resource armadurasmedias

Loading Module Resource armadurasmedias2

Loading Module Resource armaduraspesadas

Loading Module Resource armaduraspesadas2

Loading Module Resource armaduraspesadas3

Loading Module Resource armaduraspesadas4

Loading Module Resource battlebanners

Loading Module Resource botasycalzado

Loading Module Resource capasycabeza

Loading Module Resource capasycabeza2

Loading Module Resource coronas

Loading Module Resource hachas

Loading Module Resource desnudos1

Loading Module Resource desnudosypantalones

Loading Module Resource escudos1

Loading Module Resource escudos2

Loading Module Resource escudos3

Loading Module Resource escudos4

Loading Module Resource escudos5

Loading Module Resource espadas1

Loading Module Resource sail

Loading Module Resource espadas2

Loading Module Resource espadas3

Loading Module Resource gorros1

Loading Module Resource std_banners

Loading Module Resource std_banners_default

Loading Module Resource std_flags_vertical

Loading Module Resource gorros2

Loading Module Resource seaxycuchillos

Loading Module Resource iconos1

Loading Module Resource lanzasyhastas

Loading Module Resource Companions_Overview_mesh

Loading Module Resource sceneprops1

Loading Module Resource sceneprops2

Loading Module Resource sceneprops3

Loading Module Resource Tempered_mat

Loading Module Resource Tempered_mesh

Overwritten module resource is ignored due to the module switching: core_ui_meshes

Loading Module Resource command_cursor

Loading Module Resource tunicalarga

Loading Module Resource tunicas1

Loading Module Resource tunicas2

Loading Module Resource tunicas3

Loading Module Resource tunicas4

Loading Module Resource tunicas5

Loading Module Resource tunicas6

Loading Module Resource tunicasyropavaria

Loading Module Resource yelmos1

Loading Module Resource yelmos2

Loading Module Resource yelmos3

Loading Module Resource vegetacion

Loading Module Resource vestuariomujeres

} //Processing Ini File Finished

Loading Music...

Loading Textures...

Finished Loading Textures...

L8 Format is unsupported

WARNING: UNABLE TO MAP GAME PRESENTATION CODE: prsnt_game_start

WARNING: UNABLE TO MAP GAME PRESENTATION CODE: prsnt_game_escape

Loading Module...

Loading item kinds...

Loading dialogs...

Loading mission templates...

Loading party templates...

loading time: 54293

Finished All...

StoreStats - success

Loading tracks

load_map_data complete.

Init_map complete.

init_meta_mission complete.

map mesh built.

get_ideal_sun_color.

get_ideal_fog_color.

962 parties added.

launch complete.

HERR_BUFFER_LOCK_FAILED!

5108

HERR_BUFFER_LOCK_FAILED!

5108

HERR_BUFFER_LOCK_FAILED!

5108

HERR_BUFFER_LOCK_FAILED!

5109

HERR_BUFFER_LOCK_FAILED!

5109

HERR_BUFFER_LOCK_FAILED!

5110

HERR_BUFFER_LOCK_FAILED!

5110

HERR_BUFFER_LOCK_FAILED!

5111

HERR_BUFFER_LOCK_FAILED!

5111

HERR_BUFFER_LOCK_FAILED!

5112

HERR_BUFFER_LOCK_FAILED!

5112

HERR_BUFFER_LOCK_FAILED!

5113

HERR_BUFFER_LOCK_FAILED!

5113

HERR_BUFFER_LOCK_FAILED!

5114

Saving Game... Creating new savegame file... Saving header... Saving game state... Closing new save game file... Starting checksum control... Performing checksum control... Savegame checksum control succeeded...

Backing up old file name... Removing old backup file. Renaming old savegame to backup file. Renaming new savegame file. Savegame succeeded...

StoreStats - success

StoreStats - success

StoreStats - success

StoreStats - success

StoreStats - success

StoreStats - success

StoreStats - success

StoreStats - success

StoreStats - success

StoreStats - success

StoreStats - success

StoreStats - success

StoreStats - success

StoreStats - success

StoreStats - success

Saving Game... Creating new savegame file... Saving header... Saving game state... Closing new save game file... Starting checksum control... Performing checksum control... Savegame checksum control succeeded...

Backing up old file name... Removing old backup file. Renaming old savegame to backup file.

Renaming new savegame file. Savegame succeeded...

rgl_config:

first_time = 0

texture_detail = 70

render_buffer_size = 512

max_framerate = 120

start_windowed = 0

use_pixel_shaders = 1

use_vertex_shaders = 0

fake_reflections = 1

show_framerate = 0

use_ondemand_textures = 1

use_ondemand_textures_mt = 1

disable_music = 0

disable_sound = 0

disable_frequency_variation = 0

cheat_mode = 0

enable_blood = 1

enable_edit_mode = 0

force_single_threading = 1

debug_mode = 0

display_width = 1024

display_height = 768

display_bits = 32

antialiasing = 0

sample_quality = 0

alpha2coverage = 0

force_vsync = 1

shadowmap_quality = 0

shader_quality = 1

postfx_dof = 0

postfx_hdr = 1

postfx_autoexp = 0

flora_degrade_distance = 100.0000

flora_lod_detail = 1

use_instancing = 0

use_secure_connection = 0

max_number_of_connections = 16

look_for_server_on_this_machine = 0

music_volume = 0.4000

sound_volume = 1.0000

mouse_sensitivity = 0.5000

invert_mouse = 0

enable_lighting = 1

enable_particles = 1

enable_blood = 1

enable_character_shadows = 1

enable_accurate_shadows = 1

number_of_corpses = 3

grass_density = 50

combat_speed = 2

friend_combat_difficulty = 0

adapter_format = 0

reduce_combat_ai = 2

reduce_campaign_ai = 2

combat_difficulty = 0

display_labels = 1

display_targeting_reticule = 1

display_attack_direction = 0

turn_camera_with_horse_in_first_person = 2

verbose_damage = 1

verbose_shot_difficulty = 1

battle_size = 0.3422

attack_direction_control = 2

defend_direction_control = 2

lance_control = 0

anisotropic_filtering = 1

enable_environment_shadows = 1

verbose_casualties = 1

verbose_experience = 1

realistic_shadows_on_plants = 0

number_of_ragdolls = 3

gamma = 2.2000

character_detail = 0.0000

character_shadow_detail = 0.0000

control_mouse_movement_y_scale = 1.5000

blood_stains = 1

use_winmm_audio = 0

enable_version_check = 1

enable_aspect_ratio_control = 1

realistic_headshots = 0

auto_gfx_quality = 2

Por cierto...qué es WSE???

Muchas gracias por tu ayuda!!!

=====

Re: Mount & Blade: Warband

Publicado por Celtiberoldibil - 20 Sep 2011 12:46

Tienes un problema de HERR_BUFFER_LOCK_FAILED, puedes ver algunas soluciones aquí:

forums.taleworlds.com/index.php/topic,183782.0.html

No obstante, intenta probar esto antes:

render_buffer_size = 12

use_vertex_shaders = 1

=====

Re: Mount & Blade: Warband

Publicado por Breoghan - 21 Sep 2011 00:20

Gracias Idibil...he intentado todo lo que me has aconsejado, pero sigue dándome todo tipo de problemas...creo que me quedaré sin jugar a tu espléndido mod...por lo menos hasta que cambie mi f#@ñ tarjeta gráfica (ATI, por supuesto) y vuelva al redil de nvidia...

=====

Re: Mount & Blade: Warband

Publicado por Celtiberoldibil - 22 Sep 2011 19:00

Es rarísimo, no tienes tan mala tarjeta. Supongo que has echado ya un ojo a esto:

forums.taleworlds.com/index.php/topic,136401.0.html

forums.taleworlds.com/index.php/topic,183782.0.html

=====

Re: Mount & Blade: Warband

Publicado por Breoghan - 23 Sep 2011 11:47

Ya te digo...estuve probando, probando, probando, y cuando ya estaba aburrido (después de instalar M&Blade y volver a reinstalar, etc...)desactivé el sonido y la música por hacer algo y...¡el juego se muestra mucho más estable!. Al cabo del tiempo también acaba por hacer el maldito lag, pero es bastante jugable...¿Te parece significativo?

=====

Re: Mount & Blade: Warband

Publicado por Celtiberoldibil - 23 Sep 2011 16:28

Había un problema en muchos equipos con la música del warband en versiones anteriores, pero creo que se reparó en la 1.143

Intenta jugar con sonidos al menos a ver. Igual es la música que tiene algún conflicto con tu equipo.

Este finde es posible q saquemos la 1.38, a ver si te va mejor.

=====

Re: Mount & Blade: Warband

Publicado por Breoghan - 24 Sep 2011 01:53

De todas formas ya me deja jugar sin colgarse seguido (en versión muda)y cuando se cuelga, dándole a ctrl+alt+supr vuelve normalmente...en realidad el juego va bien con los settings gráficos altos, el problema es cuando se queda atascado, por lo que no sé si será un problema gráfico...Creo que tendrá que ver con el sonido casi seguro, pero nunca tuve problema con el sonido del Native, e incluso el With fire and Sword me va de lujo...Esperemos al 1.38, pero de todas formas, ¡enhorabuena por vuestro magnífico trabajo!

=====

Re: Mount & Blade: Warband

Publicado por Celtiberoldibil - 25 Sep 2011 21:40

Ya tienes las version 1.38 arriba

forums.taleworlds.com/index.php/topic,196338.0.html

=====

Re: Mount & Blade: Warband

Publicado por Breoghan - 26 Sep 2011 12:00

Gracias Idibil! descargando...a ver si hay suerte!

=====