

VIKING INVASION II

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 05 Oct 2008 14:26

Revisando mods liberados recientemente para el Rome y BI, he descubierto este mod, que parece está teniendo mucha aceptación en el TW center: Desde el 23 de Septiembre lleva 14 páginas de posts.

A mi personalmente me está gustando por varias razones, además de que atrae la época vikinga:

1. Mapa ambientado en las islas británicas.
2. Dos facciones vikingas y otras seis de las islas británicas, incluyendo galeses y celtas irlandeses. Este bajo número de facciones hace que los turnos sean rápidos y haya poco lag en las campañas.
3. Mod para el BI, con sus formaciones y ventajas.
4. Música basada casi totalmente en el Medieval I, lo que le da un ambiente óptimo. La música me parece más idónea que otras para esta temática. También hay alguna pieza basada en el Medieval II.
5. Sale Noruega y Dinamarca como islas alejadas en el este del mapa, de donde pueden proceder las invasiones.
6. Mapas bastante bien reproducidos, simulando fiordos
7. Sistema de combate bastante realista, que apoya a los defensores, por el efecto centro urbano, pero con bajas visibles por proyectiles y melée. Hace que las batallas se alarguen, pero sin llegar a ser algo fantástico como luchar unidades minutos y minutos sin caer nadie.
8. Berserkers para los vikingos (guerreros en trance), pero sin mucho poder sobrenatural (se les ha bajado la fuerza con respecto a los de BI).
9. Sistema de religiones que hace que para los vikingos lo más práctico muchas veces sea arrasar y exterminar, para evitar las rápidas rebeliones por diferencia cultural y religiosa, destruyendo edificios y recuperando su valor, como hicieron la realidad, hasta que cogieron fuerza para empezar a asentarse.
10. Han tocado incluso algo los sonidos, suprimiendo los discursos del general (de las facciones del BI), añadiendo un sonido descriptivo vikingo para la unidad de jefes normandos (siempre de infantería).
11. Situación realista de los ejércitos al dar poca capacidad de reclutar unidades de caballería a los vikingos (no llevaban caballos en los drakkars ni les daba tiempo a domar caballos ni a alimentarlos).
12. Unidades bastante realistas en los campos de batalla, con los típicos escudos redondos de madera, algunas basadas en el Arthurian Total War.

Por sacarle algún defecto me hubiera gustado que se hubiera empleado algún script, para hacer emerger alguna horda de vikingos, etc, ya que no hay misiones ni scriptin, ni nada por el estilo.

Enlace de descarga y más explicaciones (en la lengua de Shakespeare) en:

<http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=194253>

=====

Re: VIKING INVASION II

Publicado por CeltiberoSet - 05 Oct 2008 22:37

Buena pinta, gracias. Descargando :D

=====

Re: VIKING INVASION II

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 08 Oct 2008 01:38

Hay que reconocer que está, dentro de lo que cabe, bastante bien logrado, plasmando el ambiente de revolución y saqueo de la Inglaterra de esos tiempos, con luchas entre condados sajones, y todos contra los normandos. Algo parecido a los reinos de taifas de la península ibérica de aquellos tiempos y los reinos cristianos.

Tenía esas cosas la Edad Media.

Saludos

=====

Re: VIKING INVASION II

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 13 Oct 2008 14:12

Desde el ITW y el EB no me lo pasaba tan bien con un mod.

He iniciado una campaña con los vikingos noruegos y me está gustando.

Me gustan varias cosas:

1. Han conseguido que la IA ataque normalmente con generales, y de alto rango, al menos irlandeses y escoceses (Men of Alba), lo cual da aliciente.
2. En un enfrentamiento por mar ganan siempre los vikingos, como sucedió en la realidad en esa época, con lo que puedo trasladar tropas entre Noruega, Escocia, Irlanda y las islas Orcadas y de Man, como me da la gana.

3. Hay que cuidar también el nivel de población. Probé a jugar una campaña con la sajona Mercia y descuidé este asunto, y fui reclutando tropas con nivel de impuestos elevado, hasta que me quedé sin población y no podía reclutar más que mercenarios.
4. Estoy intentando realzar, muy poco a poco, el paganismo en las islas británicas, pero eso lleva tiempo y dedicación. Cuando consigo que las poblaciones sean menos hostiles, cambiando la ubicación de mi capital, aumentando el número de tropas, destruyendo algún edificio, etc, entonces construyo el altar pagano.
5. Según he leído a partir de un determinado año, basado en la Historia, los vikingos pueden hacerse cristianos, y ya habrá miembros de familia que salgan cristianos, algo similar a los godos y romanos, etc en el BI original.
6. Han habilitado, en caso de extrema necesidad, y siendo las últimas poblaciones que queden poder formar una horda a las facciones vikingas: Daneses y Noruegos, lo que hace que no puedan desaparecer del mapa funcionando como IA (como ocurrió realmente).
7. En tema batallas también me encanta: Animaciones de espadas y hachas adaptadas, poco peso y variedad de la caballería para los vikingos (basado en la historia), arqueros importantes para causar bajas y hacer perder moral al enemigo, escudos de madera con adornos como los históricos, etc.
8. No se ve ni una sola imperfección en sprites, figuras de batalla, etc, o al menos yo no la he visto hasta ahora.
9. Han incorporado para el mapa de campaña sonidos ambiente: de Ventisca para cuando se pasa en invierno por cumbres y territorios nevados, y de naturaleza y bosque para el verano.

Incluso, yo, a título personal, he metido temas musicales que dan más variedad y sintonía a las campañas. Viendo esto he descubierto que el BI permite una nueva cultura, no prevista, para el tema del sonido, la "hun", además de las conocidas "barbarian", "nomad", y "roman".

Creo que, hoy por hoy, los mods siguen siendo mejores en el Rome-BI que en el Medieval II, y no sé si algún día cambiará.

Por eso me da igual, hoy por hoy, no tener comerciantes o sacerdotes, o que haya unidades tipo clon.

=====

Re: VIKING INVASION II

Publicado por Durin5000 - 13 Oct 2008 22:04

Hola, he probado en VH/VH con Mercia y me han dado una paliza. En la primera no he reclutado nada al principio para mejorar económicamente pero me han atacado Gales, Northumbria y los sajones casi al mismo tiempo. He empezado de nuevo otra vez con Mercia pero reclutando desde el principio, me atacan otra vez los mismos mas o menos en el mismo turno, con un ejército de 10-12 unidades he ido derrotando ejércitos enemigos uno detrás de otro pero ahí me he quedado estancado porque mi economía no me permite reclutar mas y tampoco puedo capturar poblaciones enemigas porque tengo que defender continuamente las mías.

Saludos.

=====

Re: VIKING INVASION II

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 14 Oct 2008 02:06

A ver, yo también hice unas probatinas con Mercia, y he comprobado que si atacas la poblacion rebelde fronteriza a Gales tarde o temprano te ataca la facción galesa, lo mismo con los sajones del sur de Essex, y no lo he comprobado con Northumbria, pero puede ocurrir igual.

Las facciones que te atacan dependen de las poblaciones rebeldes que tomen, por eso, puedes tener una guerra en uno, dos o tres frentes. Con esto quiero decir, que igual interesa, antes de atacar una población reforzar los recursos y la población, antes de meterse uno en guerras, aunque se pierda algún turno. Hay que tener en cuenta que los sajones del sur se hallan ocupadillos con los vikingos daneses y no irán tan pronto a por la población fronteriza rebelde. Desde luego Northumbria no lo hace con la fronteriza rebelde del norte, y Gales tampoco, hasta al menos un número de turnos razonables.

=====

Re: VIKING INVASION II

Publicado por Baal Catalunya - 16 Oct 2008 11:52

Me he bajado el mod y hace pinta de estar bien. Pero cuando he mirado los inicios en el mapa de campaña de cada facción he visto que en muchas no hay concordancia entre el dinero que tu tienes en la realidad y el que supone que tienes la tabla financiera (en el caso de Northumbria tu tienes 2000 pero segun la tabla tienes 15000), ¿a alguien mas le sucede?

=====

Re: VIKING INVASION II

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 16 Oct 2008 21:24

Yo personalmente no he observado tal cosa, en cualquier caso yo me organizó, como en la vida real, con el dinero real del que dispongo, valga la redundancia, y en esa campaña me suena que lo que vale es el dinero real :D

=====

Re: VIKING INVASION II

Publicado por Baal Catalunya - 23 Oct 2008 02:10

Bueno, después de varios intentos a nivel Difícil/Muy Difícil y todos fracasados (mas que derrota total llegar a situaciones que desembocaban a guerras inútiles o que quedaba mas atrasado que nadie) :oops: :oops: , quería hacer tres preguntas:

- ¿Cual es el mejor reino para que un novato empiece?

- ¿Mi política inicial exactamente cual tiene que ser? (Porque con Mercia que empieze con menos 2000 de shilings intentente aplicar los consejos de aquí pero mientras yo me quedaba con crecimientos de solo 500 por turno, los Sajones del Sud ya habían conquistado los dos pueblos rebeldes que tienen al norte y los galeses al 858 ya habían unificado casi todas Gales).

- ¿Si pongo el nivel normal sera demasiado fácil?

=====

Re: VIKING INVASION II

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 24 Oct 2008 13:00

A ver, por lo que he leído en el foro de TWcenter, los desarrolladores han incluido por script refuerzos de las facciones de la IA, en plan implementos económicos, con lo cual es normal que se desarrollen más que el humano, y precisamente se ha buscado esto para aumentar la dificultad de las campañas. También he observado que los generales de familia de alto número de estrellas de mando proliferan en las facciones de la IA, más que los que se le generan al humano y de más alto grado de mando, creo que esto también lo han conseguido por script.

Yo empíricamente lo que hago es desarrollar una provincia o dos iniciales bien, y antes de dar el paso de apoderarme de otra ciudad creando tropas intento tener los edificios avanzados y la población lo más posible incrementada. Si no se invaden poblaciones rebeldes es más difícil que te declaren la guerra las facciones de la IA, el ocupar una población fronteriza rebelde con ellas, lo consideran una provocación, por así decirlo, o un acto hostil del humano para limitar su influencia o poder futuro. Contra menos facciones como tales fronteras tenga el humano menos posibilidades de guerra tiene el humano.

Ya sé que se puede pensar que el desarrollar una población sin crear ejércitos de momento o tomar otras es lento, pero en este mod hay tiempo para todo, y eso es lo que me gusta precisamente, que no hay límites de tiempo, etc.. Además, en la vida real las facciones emergieron así, primero desarrollándose económicamente a si mismas y luego, como último paso, creando ejércitos y expandiéndose.

Desde luego, para un novato yo recomendaría nivel de dificultad de campaña moderado, nunca difícil o muy difícil, ya que en estas dos posibilidades incluso los rebeldes pueden ser agresivos y asediarte ciudades más o menos desguarnecidas, cosa que no ocurre en nivel moderado de campaña. Como en las batallas es otra cosa yo me pongo nivel de dificultad muy difícil para que ya se juega contra la máquina, aunque mejorada por las formaciones de Darth, etc, el nivel de dificultad de batalla sea el máximo.

Y como facción inicial más fácil a mi me parecen las que no tienen muchas facciones fronterizas, o al menos tienen una retaguardia a salvo, por el tema de "final del mapa". Así los irlandeses sería una buena facción, con sólo una población vikinga amenazante y el resto rebeldes, o las vikingas, especialmente los noruegos, que parten con provincias a salvo de la acción agresiva de la IA: Dos en Noruega, una en las islas Orcadas, al norte de Escocia y otra en las islas Sethland, todas a salvo en principio. Jugando mal se puede perder la posesión en Irlanda o incluso las escocesas, pero siempre se pueden gestar nuevas invasiones desde Noruega creando nuevas tropas. Además a nivel naval, cualquier encuentro o batalla favorece a los vikingos, como fue históricamente, y suelen ganar dichas batallas siempre. El inconveniente es la diferencia religiosa, base de tumultos en las islas británicas, con lo que no recomiendo cambio de edificio religioso (de iglesia hasta altar pagano) hasta que no se tenga claro el nivel de satisfacción de la población, lo que hace que el juego sea más lento. No emergen vikingos cristianizados aleatoriamente, tipo los godos del BI, hasta un año histórico inicial, donde los vikingos empezaron algunos a cristianizarse, aunque nunca podrán construir iglesias.

Otra facción en teoría fácil para el humano es Escocia (Hombres de Alba), ya que sólo tiene dos enemigos iniciales, los vikingos, que podría arrojar al mar de su base escocesa, y luego ya Northumbria.

Desde luego las más difíciles son Mercia, los sajones del sur y Galés, por estar todas próximas entre sí, y además con el hostigamiento, potenciado por el script de la IA, de los normandos daneses.

La tendencia es en los desarrolladores de mods, sobre todo en el Medieval II, es a potenciar la IA. Incluso en algunos mods del Medieval II, como el Sicilian Vespers y el Reconquista alemán, llegan a hacer aumentar siempre los defensores de una ciudad asediada por el humano, para aumentar la dificultad y/o las posibilidades de derrota. Además en el Sicilian Vespers penalizan económicamente al humano por turno si saca a los personajes generales-gobernadores de las poblaciones, ya que sí se nota refuerzo moral significativo en las batallas.

=====

Re: VIKING INVASION II

Publicado por Baal Catalunya - 24 Oct 2008 23:56

Gracias por los consejos :D D .

=====

Re: VIKING INVASION II

Publicado por Arthras - 13 Nov 2008 14:03

Tiene buena pinta descargando :-))

=====