

Preguntas y criticas

Publicado por FREDREX - 14 Mar 2008 15:05

Yo hace 2 semanas descargue el iberio total war 1.5 y me gusto mucho los sonidos, todo, pero tenia muchos CTD y script sin terminar, ahora me descargue el gold, veo que arreglaron los script ahora si aparece anibal cosa que no pasaba en el otro, pero ya no tiene musica ni sonidos, y las batallas ahora son aburridisimas por que lo hicieron asi?

Como haria para poner los sonidos del 1.5 en el open beta?

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por FREDREX - 18 Mar 2008 22:30

Es una openbeta, la version final el iberia gold no ha salido

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Antigono Kargedonio - 31 Mar 2008 22:49

Hola a todos :D . Soy nuevo por aqui, y no sabia dónde poner mi saludo inicial, así que lo he puesto aquí que no molesta mucho.

Llevo años jugando a los TW y me encanta el Iberia TW. En la antigua página de Celtiberos intente registrarme, pero nunca lo logré, así que aunque haya sido una putada su caída, por lo menos ya me he podido registrar.

Un saludo a todos, y felicidades a los creadores del mod. 🏰

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Celtiberoldibil - 31 Mar 2008 23:07

Bienvenido Antigono y gracias ;)

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por CeltiberoKarmipoka - 31 Mar 2008 23:45

Antigono Kargedonio escribió:

Hola a todos :D . Soy nuevo por aqui, y no sabía dónde poner mi saludo inicial, así que lo he puesto aquí que no molesta mucho.

Llevo años jugando a los TW y me encanta el Iberia TW. En la antigua página de Celtiberos intente registrarme, pero nunca lo logré, así que aunque haya sido una putada su caída, por lo menos ya me he podido registrar.

Un saludo a todos, y felicidades a los creadores del mod. 🏰

Cómo me gusta que te hayas puesto ese avatar emporitano!

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Antigono Kargedonio - 01 Abr 2008 11:20

CeltiberoKarmipoka escribió:

Cómo me gusta que te hayas puesto ese avatar emporitano!

Jeje ;) . Os lo "robé" hace ya mucho, y es el avatar que uso en otros foros de TW. Saludos.

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Javi_Wan - 24 Abr 2008 02:01

A mi me gusta el sistema de batallas basado en la moral, ya que da lugar a mas opciones estrategicas, lo que no me acaba de convencer es la velocidad y vigor de las tropas, la velocidad de las tropas es realmente lenta, la animacion de hecho va un poco mas rapido y esta como desincronizado con la velocidad y respecto al vigor al poco tiempo están reventados, lo que hace que al final vayan muyyy lento.

Por lo demás me está gustando bastante, además que esta vez (no se si será suerte o que) la ia esta

algo mas espabilada y no han hecho un "todos contra el humano" en los turnos que llevo he sufrido una traicion, que de hecho tenia cierta logica

Edito, tengo una preguntilla sobre varias facciones que no aparecen en la campaña, pero que sin embargo si estan en el descr_strat, son facciones emergentes? hay algunas facciones que pertenecen a regiones que se les ha puesto inicialmente rebeldes, xk no las habeis puesto en el mapa al final?

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Genghis_Khan - 25 Abr 2008 15:30

Ante todo quiero decir, que a pesar de haverme descargado varias veces el ITW, este es el primero he instalado y viciado. :oops:

Al tema, me ha sorprendido mucho los stats de las unidades, entiendo que se pongan unos valores bajos de ataque, para que las batallas se decidan mas por el sistema de moral. Pero realmente son muy bajos, considereando que hay muchas unidades con 2 puntos de golpe y una gran defensa. Ayer jube una partida con Roma, entre en guerra con los Galos. En una batalla donde ambos estabamos cargados de unidades y despues de pelear media hora o mas. El resultado fue que solo murieron 50 romanos. Algo exagerado creo yo. Tambien cuesta bastante cargarse a las unidades que estan huyendo, cuando representa que estas ni se defienden.

Otra cosa es que creo que las unidades a pie, sobre todo los de ostigamiento, corren demasiado, a veces cuesta pillarlos con la caballeria.

En general, las campañas son muy guapas, la idea esa de las campañas de provincias, esta muy buien pensada, para los dias que no te apetece empezar de 0.

Despues de jugar al EB, he de decir que se agradece el que las unidades y edificios no sean tan caros, sobretodo el mantenimiento del ejercito.

Para acabar, decir que aún no he tenido ningún bug. Cosa que me llena de alegría.

En fin, os felicito por el mod, aunque la poca variedad de unidades aburre un poco.

Saludos

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por TotalChambon - 29 Abr 2008 13:26

Apoyo totalmente lo dicho respecto al mod por Genghis_Khan.

En ocasiones es desesperante ver como el enemigo a pesar de estar siempre estremecido sigue defendiendose y al no tener bajas aguanta de tal modo que suele terminar el jugador con sus unidades poniendo pie en polvorosa.

la caballeria incluso en retirada le cuesta coger a unidades de a pie y batirlas.

Los arqueros otro tanto, no hacen tantas bajas, cuando en unidades que van a cuerpo descubierto ,deberian caer como moscas y minarsele la moral al instante. Bien es cierto que en caso de unidades como principes, sus lanzas hacen bastantes bajas en cada turno de ataque.

Debería ajustarse un poco más los stats de ataque y defensa, sin llegar a pecar al juego de arcade. Creo que quitando y poniendo aqui y alla, sin mucha diferencia, se lograría ese equilibrio.

Y la variedad de unidades en algunas facciones es bastante pobre, aunque si es rigor historico pues no deberia tocarse.

A pesar de la superioridad de unidades de los romanos frente a galaicos y cantabros, no veo por ninguna parte esa superioridad. Se supone que deberian machacarlos, y no es así, quizas por lo mencionado antes, los altos niveles de defensa impuestos.

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Keltol - 29 Abr 2008 14:52

La verdad es que aveces si que cuesta matar a las unidades de infanteria que huyen, a la caballeria sin embargo se la mata mucho mejor.

Para hacer que el enemigo huya pues nose, rodeala con caballeria hostigadora y machacales por detras... realiza cargas desde su retaguardia... si tienes arqueros (aunque los honderos matan mas) lanzales alguna salva de flechas incendiadas para bajarles aun mas la moral... y sobretodo manten a tu general en los puntos "criticos" del frente, donde esten con la moral mas baja y el enemigo te este comiendo mas terreno. La caballeria juega un papel fundamental en el ITW diria yo, cuando la batalla se estanca una buena carga de caballeria te puede aliviar de mas de un mal, por no hablar de los elefantes claro (la de batallas que me habran hecho ganar).

Yo si que aumentaria un poco mas la velocidad de las unidades, pero bueno, es solo un punto negativo frente a la gran cantidad de buenos. En su conjunto es un mod espectacular.

EDITO: Es cierto que los romanos eran superiores, pero la conquista de hispania no fue un paseo ni mucho menos, sufrieron muchas y muy grandes derrotas. Ya sabes, "los primeros en ser invadidos... los ultimos en ser dominados";

Re: Preguntas y criticas

Publicado por TotalChambon - 30 Abr 2008 14:32

Ya, pero en la realidad esas derrotas fue gracias al terreno de dificil acceso que tenia Hispania, y al conocimiento de este por parte de las tribus autoctonas.

Y una pregunta, ¿por qué los galaicos no están disponibles en ninguna de las campañas?

Re: Preguntas y criticas

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 30 Abr 2008 21:42

TotalChambon escribió:

Y una pregunta, ¿por qué los galaicos no están disponibles en ninguna de las campañas?

Dados el planteamiento del mapa y las limitaciones de la IA de campaña, el multiplicar las facciones peninsulares hace que la probabilidad de que una llegue a triunfar es muy baja, sabiendo que el número de denarios obtenidos en cada turno, es decir, los recursos que a la postre se pueden invertir en el reclutamiento de tropas, humanos y de la IA, dependen del número de provincias.

Me refiero a que una faccion uniprovincial tiene muy pocas probabilidades de sobrevivir en campaña.

De todas formas, Ramiro seguro que puede aportar más razones técnicas.

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Baal Catalunya - 30 Abr 2008 23:15

El problema es cuando el desgraciado se retira a la plaza central en un asedio te resisten hasta el fin y unidades ligeras (como caballeria ligera) te pueden rechazar hasta a SEIS GRUPOS DE INFANTES ROMANOS.

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Stelios - 01 May 2008 02:55

Baal Catalunya escribió:

El problema es cuando el desgraciado se retira a la plaza central en un asedio te resisten hasta el fin y unidades ligeras (como caballeria ligera) te pueden rechazar hasta a SEIS GRUPOS DE INFANTES ROMANOS.

Hombre, ten en cuenta que no les queda retirada posible. Es el unico bastión que les queda para defender sus hogares, sus familias. En esa época estaba de moda eso de los asedios "Morir luchando, Rendirnos o Suicidio colectivo" (lo cual se practico en Numancia, Sagunto(no estoy seguro de esa) y otras muchas, siento no acordarme de mas nombres ahora :D twisted:), asi que explicaria el super bonus de moral y quizas el bonus de moral. Pero de hay, hasta 6 unidades... aunque quizas el relieve importara. Estabas subiendo y ellos cargando? una contracarga asi lo explicaria todo jajaja

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Alaurusu - 01 May 2008 08:43

Buenas!

Sí, el efecto de super-moral+stats del ITW hace que conquistar la plaza de la ciudad cuerpo a cuerpo sea tarea muuuuy difícil.

Como defiende Stelios, no parece mala idea: por muy infantería ligera que sean, representa que los defensores estan absolutamente desesperados. No hay sitio a donde huir. Perder significa que pasen a cuchillo a su familia, que saqueen sus casas y violen a sus mujeres. Así que... aunque sea un tipo desnudo con un cuchillo, va a dar toda la guerra posible contra un atacante que, lo más lógico, es que procurara sobrevivir.

Así que el concepto no me parece mal.

Si lo de TW hicieran su trabajo mejor, habría alguna opción, en el mapa de batalla, para exigir la rendición o algo similar. Si la inferioridad del enemigo és mucha, estaría muy bien poder pedir la rendición/que te pidiesen clemencia (quizá a cambio de alguna condición, como dejarlos huir, no saquear la ciudad, etc...)

O la que sugiere Steilos: quemar/destruir la propia ciudad y dejar la población al mínimo, en plan Numancia.

Si no recuerdo mal, a Sagunto los pasaron a cuchillo. Eso sí, se defendieron de manera muy destacable (sobretudo teniendo en cuenta quien era el atacante).

Y de canibalismo, solo recuerdo el caso del sitio romano a Alesia. Si mi memoria no me falla, uno de los caudillos galos sugirió matar a los que no podían luchar y comérselos. Pero los demás se negaron rotundamente. Cosa que, dicho por César, es mucho decir (siempre pinta como "bárbaros crueles y traidores" a los galos).

Ahora bien... volviendo al juego, recuerda una cosa muy útil: los proyectiles no distinguen la moral... Yo solo ataco la plaza de la ciudad a cuerpo a cuerpo cuando la superperiodidad es aplastante (y acelero al máximo la velocidad, porque aún así tardan bastante rato).

Salut!

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 01 May 2008 14:59

Yo lo que hago es cargas-retiradas-contracargas, si es posible desde varias calles a la vez, a la plaza central. Si se les ataca desde un solo punto, el hecho de tener unidas las unidades defensivas aún creo que les da más moral, además de la del centro urbano.

Con las cargas consigo que vengan a por mi, salgan de la zona "segura" de la plaza central, y cuando hayan salido lo suficiente les ataco para causarles las mayores bajas posibles. Es bueno que las cargas no sean con muchas unidades, porque si se ponen en fuga a la vez, aunque guardes unidades de reserva para repeler el ataque pierden moral por el efecto de ver muchas unidades amigas huir.

Lo que ha demostrado ser efectivo es, por ejemplo: Carga con dos unidades de infantería, cuando pierdan moral o antes huir, no atacar hasta que no se hayan alejado los perseguidores lo suficiente del centro urbano, y en ese momento lanzar la caballería, que es lo más rápido, y proyectiles, si es que quedan, para que pierdan moral rápido. En la huida a su Centro urbano-plaza central es cuando más

caen, jeje. Eso sí, luego hay que volver a retirarse. Sólo cuando la superioridad es abrumadora, del orden de 5 o 6 a 1 es cuando ataco ya de frente, y si es posible, por varios sitios a la vez, para dar automoral a mis fuerzas atacantes.

=====