# Equilibrado ITW para MTW2

Publicado por Diviciaco - 27 Mar 2008 14:29

---

Buenas

Como últiamente esta muy de moda el tema del ITW en el MTW2, se me ocurrió probar un equilibrado similar al de nuestro gran mod en el Medieval 2 Total war. Así que he tomado un ataque estándar para todas las armas similares, una defensa estándar para todas las armaduras y escudos iguales o similares, y lo mismo con la habilidad defensiva y la moral. El equilibrado sería asi:

**ARMAS**(voy a poner la linea del edu que corresponde a cada arma)

ARCO: 7, 2, arrow, 110, 30, *archery, piercing*, none, 45, 0.25 // -> atributo: ap *(Tomado de los arqueros auxiliares romanos) (los dos comandos que estan en itálica estan tomados directamente del EDU del rome, y pueden variar en el MTW como en las espadas que son algo como melee_slash, en lugar de pircing...)

-COMPUESTO: ataque 8, 2( aunque no entiendo el plus de carga en los proyectiles) y alcance 155 (si según lo que he leído tiene un alcance de 300 m, y tomando como base el alcance del simple 110, que son segun he leido 175-200 metros, y con una regla de tres da aproximadamente 165, como las distancias en combate son menores he reducido a 155)

CUCHILLO/DAGA: 2, 4, no, 0, 0, melee, simple, knife, 30, 0.06 (tomado de los arqueros auxiliares si no recuerdo mal)

JAVALINA: 14, 2, javelin, 65, 8, thrown, *archery, piercing, spear, 50, 0.9// -> atributo: thrown, area (tomado de los velites) *(en el MTW2 es algo como mechanical_proyectile o algo asi)

LANZA: 1, 1, no, 0, 0, melee, simple, piercing, spear, 60, 0.14 // -> atributo: spear, spear_bonus_12 (tomado de los triarii)

PICA: 1, 2, no, melee, simple, piercing, spear, 90, 0.14 // -> atributo: long_pike (o su equivalente MTW), spear, spear_bonus_12 (tomado de la falange cartaginesa)

ESPADA(LARGA) : 3, 6, no, 0, 0, melee, melee_blade, piercing, sword, 55, 0.08 (tomada de los espadachines galos)(está adaptado al MTW)

HACHA(Y POR AHORA MAZA TAMBIEN): stat_sec 2, 3, no, 0, 0, melee, melee_blade, blunt, axe(mace), 55, 0.1 (tomada de los galos también)

LANZA DE CABALLERÍA: 1, 16, no, 0, 0, melee, melee_blade, piercing, spear, 70, 0.14 (tomada de los equites)

Los siguientes no los tengo aun pensados, ya que tienen que estar relacionados con los del ITW, y me gustaria que me aconsejárais para encontrar unos valores adecuados.

MOSQUETE:

ARCABUZ:

BALLESTA:

VOLGUE:

ALABARDA:

ALABARDA DE PICO:

**ARMADURAS**(voy a añadir ejemplos de unidades porque quiza esten mal nombradas las armaduras)

SIN ARMADURA(campesinos): 0

CUERO(hobilars): 3 (tomada de olkades)

BRIGANTINA(soldados italianos por ejemplo): 6

MALLA LIGERA(caballeria miliciana griega): 8

MALLA (caballeros con cota de malla): 10 (tomada de princeps)

MALLA PESADA (ordenes religiosas): 11

CORAZA Y PLACAS (caballeros imperiales o andantes): 12

PETO, ESPALDAR, Y ESCARCELAS (como el de los tercios, vamos :P 13

ARMADURA COMPLETA (ahora que lo pienso los góticos): 14

ARMADURA PESADA (gendarmes, lanceros franceses, y *góticos): 15

JUBÓN DE CUERO (tercios): 3

PIELES(aztecas): supongo que 3

Estas son las armaduras que me he encontrado por el momento, en llegar a los árabes y unidades únicas puede que encuentre más, así que me sería de gran ayuda que sugirierais.

**MORAL**Aquí he dividido en categorías las tropas, pero estoy abierto a que propongais mas categorías:

CAMPESINOS: 5, low, untrained (basado en los pedites auxiliares)

LEVAS: 5, normal, untrained (velites)

MILICIAS: 5, normal, untrained (igual que el anterior, pero quizá tenga algunas excepciones)

CABALLEROS: 6, impetuous, trained

REGULARES(ballesteros y unidades por el estilo): 5, normal, trained

PROFESIONALES (unidades modernas como mosqueteros, tercios, y élites): 6, disciplined, highly_trained

NOBLES (general): 7, disciplined, trained

REGULARES BIZANTINOS: 5, disciplined, highly_trained

ÓRDENES RELIGIOSAS: 7, disciplined, highly_trained

MERCENARIOS: 5, impetuous, trained

**HABILIDAD DEFENSIVA** También está dividido en grupos, a mi parecer...

CAMPESINOS:5

LEVAS: 7

MILICIAS: 7

CABALLEROS: 10

REGULARES: 8

PROFESIONALES: 10

NOBLES: 10

REGULARES BIZANTINOS:8-9, estoy dudando

ÓRDENES RELIGIOSAS:10

MERCENARIOS:8-9-10 (depende del tipo de unidad)

**ESCUDOS**

REDONDO: 3 - 2 para los pequeños (basado en velites si no recuerdo mal)

RODELA: 3

RODELA PEQUEÑA: 2

BROQUEL(si no me equivoco es el de los lanceros :?: ):6

ESCUDO TRIANGULAR(caballería): 6

PAVÉS: 7

ADARGA: 4

RECTANGULAR: 6

Bueno estas serían las primeras bases del equilibrado, del cual llevo ya la mayor parte de la caballería. Como veis además tengo varios grupos con valores iguales, esto lo hago para tener mayor facilidad a la hora de modificar valores.

Estoy abierto a las críticas y los consejos, y me serían de gran ayuda. Conforme vea que hay que modificar lo iré posteando. Y cuando lo termine lo subiré por si queréis probarlo y darme vuestra opinion.

Gracias y perdón por el tostón. Un saludo

P.D: Habría alguna forma para hacer que las mejoras de armadura tuvieran valores diferentes en lugar de simplemente sumar 1 punto de defensa? por ejemplo, si de la armadura de cuero: 3 se mejora a la cota de malla, en lugar de simplemente sumar 1, que tuviera el valor de la cota de malla: 10

2 P.D: Se me olvidaba, alguien podría enseñarme que es una tarja? es que con las descripciones uqe he  leido no me hecho una idea clara...

==========

## Re: Equilibrado ITW para MTW2

Publicado por Bisagrilla - 03 Abr 2008 18:16

_____

en moral ten en cuenta a los tercios. no es por sacar la vena patriota pero son los mejores soldados ke el mundo a visto, no habia retirada, recordad rocroi, los unicos ke no salieron por patas y kedaron a cubrir la retirada de los tercios italianos fueron los españoles.

==========

## Re: Equilibrado ITW para MTW2

Publicado por Diviciaco - 04 Abr 2008 16:47

_____

Si, lo he tenido en cuenta, los tercios tienen 8 de moral, y es más he dividido los tercios en dos tipos, unos con la armadura completa, es decir, peto, espaldar, grebas y morrion, con 13 de defensa por lo tanto pero muy lentos, y otros sin armadura, sino que con jubon, por lo que tienen 3 de defensa por armadura, pero son mucho mas rapidos y maniobrables.

Algo similar he hecho con otros piqueros, los arcabuceros y mosqueteros.

==========

## Re: Equilibrado ITW para MTW2
Publicado por Bisagrilla - 04 Abr 2008 18:18

_____

a vale :D , no esta nada mal, es normal ke con mas armadura tengan mas moral... pues esparando ke este colgado.

==========

## Re: Equilibrado ITW para MTW2
Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 06 Abr 2008 10:57

_____

Me gusta la iniciativa de este experimento. Ya nos contarás.

Puede que el sistema triunfe al final, incluso adaptado para el MTW II, sus expansiones y mods.

==========

## Re: Equilibrado ITW para MTW2
Publicado por CeltiberoRamiroI - 06 Abr 2008 11:48

_____

Interesante experimento, Diviciaco. No sé si ya lo has empezado ni cúanto has avanzado, pero creo que hay una cosa que tendrías que tener en cuenta desde el principio.

Los valores de arma podrían cambiar por un motivo: la animación.

El número de frames para cada arma es diferente y eso modifica la letalidad de la misma por razones evidentes: la que tiene menos frames puede dar "más golpes" que la que tiene más en el mismo tiempo. Así que habría que hacer experimentos de unidad contra unidad con diferentes armas y mismos stats antes de lanzarse abiertamente a modificar todo el fichero.

El tema de las mejoras, es cierto que no tiene mucho sentido con lo que propones. Sería más adecuado mantener el mismo modelo, siendo la mejora sólo de la manufactura o del tipo de material de la armadura, mientras que los modelos mejorados deberían ser una unidad aparte accesible a su reclutamiento con la presencia de la herrería correspondiente.

Lo malo es que un planteamiento así implicaría cambiar todos los modelos de battle_models.modeldb, su asignación en el EDU y el sistema de reclutamiento en EDB. ¡Mucho tajo por hacer!

Ya nos contarás cómo te va. :D

==========

# Re: Equilibrado ITW para MTW2

Publicado por Stelios - 08 Jun 2008 17:40

_____

Una preguntilla algo tonta :roll: :

¿Que estais intentando hacer un mod con la ambientación del ITW para el MTWII o sería el mismo MTWII pero con la IA del ITW, y con el tipo de combate de ITW?

¿Es decir, en el mod podria cogerme a los Lusitanos o seria como jugar con el imperio Bizantino con más dificultad? xD

Muchas gracias, lo siento :mrgreen:

==========