

## Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 08 Ago 2009 13:23

---

Comentar que han sacado desde hace unos meses un versión beta (la 0.86) reciente del mod para BI, que ha equilibrado el sistema de combate y lo ha hecho mucho más realista, ajustando también el equilibrio a la campaña. Al ajustar el precio de las unidades y el número de soldados de cada una, ha salido un mod bastante equilibrado. Por supuesto mantiene su ambiente musical particular.

La pena es el factor del Rome hardcoded, "todos contra el humano", ya que llevando SPQR absolutamente todo el mundo fronterizo va a por mí: Etruscos, Sabelli, Umbríos, Sabinos y Samnitas, aunque es posible hacerles frente, creando dos ejércitos cargados, con un buen general, e ir reinstruyendo las unidades. Los pilum y proyectiles hacen el daño justo, y sobre todo desde atrás mina moral. Como el proyectil incendiario mina más lo que han hecho ha sido bajar el número de arqueros de las unidades, manteniendo el de las de honderos, que más bien produce bajas. Salen combates de caballería interesantes, contra carros (los generales etruscos y sabinos llevan carros), luchas de hostigadores y caídas de pilum sin cesar, combates de "legiones" contra hoplitas muy férreos, aunque sin la disciplina de los griegos, etc.

Sin embargo, llevando a los etruscos en la campaña, es todo más fácil y no se abalanzan todas las fronteras contra el humano.

Para más información:

[url:4mai3w2u] [www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=91](http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=91) [/url]

Para más información:

=====

## Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma

Publicado por CeltiberoEspartiata - 04 Nov 2009 00:27

---

@Pozo.

Claro que es posible establecer alianzas con tribus que no son tus vecinos, precisamente son los que aceptarían ser tus aliados o lo que sea.

@Asdrubal .

Tus desembarcos sorpresa son muy acertados, minas la resistencia enemiga y ganas muuuucha pasta. Esa política tiene un complemento que luego comento.

Vamos al lio ;)

Has de tener cuenta que la frontera este es la mas segura. Los Sabinos, los Sabelli son poco agresivos haci ti. Tienen muchos problemas y rara vez serán una amenaza. Además sus ciudades son poco rentables por la falta de habitantes y lo poco avanzadas, amén del grave problema de pertenecer a otra cultura y estar rodeadas de muchas regiones de esa cultura enemiga y eso produce muuuuchos desordenes la obligación de mantener muchas tropas y generales dentro. EN general el este es un lugar donde si entras en largas guerras contra sabinos sabelli etc empantanaras muchas tropas y generales con limitados beneficios. Lo adecuado es dar audaces golpes de mano de los que hablaremos después.

La Frontera Sur es muy segura al principio porque los sabelli tienen un gran problema y es el imparable avance de los Italiotae o en su defecto los Apulii o Messapios ( estos 2 rara vez son los predominantes) Descuida al principio las tropas allí si quieres, pero a largo plazo el sur será tu principal problema.

Tu primera amenaza seria ocurrirá en el norte. Los Etruscos te atacarán los primeros a menos que concentres muchas tropas en tus 2 principales ciudades del norte. Si consigues esto puedes tener la suerte de ver a los Etruscos y Umbrios enzarzados en una atroz guerra que te dejará las manos libres para realizar la tecnica del golpe/Chantaje que después comentaré y además el tener las manos libres en el sur y el Este.

Las mayores alegrías las verás en el norte, es el frente mas agradcido porque tus tropas etruscas ( has de usar etruscos en l norte) cuando conquistan una ciudad etrusca pueden ser repuestas en seguida en la propia ciudad, con lo que enseguida vuelve a ser operativo. La ciudad etrusca se asimila enseguida porque tiene tu mism cultura y por ello precisa pocas guarniciones y generales.

Las mayores molestias las veras en el Este. Tendrás que mantener muchas tropas cada vez que tomes una ciudad porque cultura hostiles y regiones vecinas con culturas tambien hostiles te impiden mover esas tropas por lo que pierdes la movilidad de un ejercito que ya os comenté SIEMPRE estará en inferioridad de efectivos con respecto a los enemigos por lo que la movilidad lo es todo.

EL mayor peligro viene del sur. lo normal es que los Italiotae tomen el ontrol muy rapido de un enorme imperio en el sur. PAra colmo el sur no es homogeneo en tropas y deberás usar tropas romanas que reclutas en Roma pero que has de reponer en el propio sur y para ello precisas construir costosas colonias en las ciudades que tardan mucho en completarse. Es muy importante que construyas una colonia en capua cuanto antes para tener una base de reposicion de tropas romanas cuanto antes. La idea es luchar y reponer en el mismo turno. EL problema es que te vendrá una avalancha y repondrás tnto que te comerás toda la pobación de Capua y su compañera, Teanum siculum. LA solución podria ser avanzar pero si conquistas has de masacrar para poder controlar una población de cultura hostil y eo te dará pocas tropas que para mas inri solo podrás reponer previo pago de la mucha pasta que cuesta la colonia y esperar muchos turnos. PAra entonces los Italiotae te habran jodido.

Después hablaremos de estrategias concretas.

=====

## Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma

Publicado por Pozo - 04 Nov 2009 00:45

---

@Asdrubal

Tus descripciones de las campañas son impresionantes y muy completas. Me gustaría seguir tu ejemplo cuando empiece con la mía, pero desgraciadamente no tengo tanto tiempo libre y creo que voy a ir muy despacio.

Voy a empezar con los romanos, y a ver como va la cosa. Voy a intetar en la medida de lo posible seguir con las fases históricas de la conquista de Italia por los romanos, desde la II guerra samnita hasta la unificación total.

@Espartiata

O sea, que lo primero que se podría hacer es empezar focalizando la atención hacia el norte, para posteriormente pasar a otros frentes, que parecen más aguerridos. Por cierto, no me ha dado tiempo a mirarlo, pero, no hay pueblos griegos por ningún lado?, porque en Siracusa y en el sur de Italia debería haberlos, y, si los hay, ¿qué tal se comporta estos pueblos?

=====

## Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma

Publicado por CeltiberoEspartiata - 04 Nov 2009 01:01

---

Comienza la partida

HAs de conseguir que te regalen Teanum Siculum y despues impedir que se rebele. Para ello mueve todos los generales posibles al sur pero no te acerques demasiado a Teanum Siculum porque si te tropiezas con tropas SAbelli no conseguiras que acepten entregar la ciudad a cambio de la paz. Cuando ocurra deberás introducir tropas y generales para garantizar el control y que no se rebele. SI se rebela lo hara volviendo a los Sabelli y no solo perderás una ciudad, te enzarzaras en una prematura e innecesaria guerra.

Vacileo en el Norte Cuanto mas tarde la guerra mejor para ti y cuanto mas tardes en tener una guerra en 2 frentes mejor aún. Lo peor es guerra en 3 frentes... Para ello acumula tropas en el norte y si los sabinos o umbrios traen un ejercito trae otro tu sacado de donde sea y se llevaran sus tropas.

Golpes de mano y chantaje en el este. Si tienes paz vigila a los sabelli y demas tribus del este para extirpar ciudades concretas(no a los sabinos. Cuando las veas enzarzadas en guerras obstinadas ´con sus vecinostoma a traición ciudades del este con un ejercito plagado de generales y a continuación pide una paz que te darán de rodillas, incluso al coste de darte otra ciudad.

Retrasar la marea del surCon la partida a medio avanzar has de dar golpes de mano con poderosos ejercitos a la potencia del sur cuando NO son tus vecinos aún. Nunca tomes una ciudad, solo ataca a una tropa y después exige muuuuuucho dinero por la paz y te lo darán. Habras conseguido experiencia para tus tropas y dinero para reconstruirlas retrasando el avance imparable Italiotae. Solo harás golpes de mano por mar a las ciudades Italiotae si ya son tus vecinos pero evacua enseguida esas tropas o las perderás. No olvides vender todo lo vendible y masacrar a la población.

Cuando Ya luches contra ellos como vecinos te impresionará el numero de tropas que trae. Tu objetivo es que no destruya tus experimentadas unidades por lo que las mantendras juntas y alrededor de Capua para su rapida reposición. La idea es avanzar tomando ciudades por el norte y aguantar en el sur.

¿Que esperamos en el sur? la llegada de los amos de Sicilia. Normalmente los de Siracusa ganan a los Cartagineses pero aveces eso varia. EL caso es que con la partida mas avanzada los amos de Sicilia desembarcarán en Italia y atacará brutalmente por la espalda a los poderosos Italiotae. Ese es el momento para avanzar por el sur.

Una terrible arma es la peste... la primera en usarla como arma será la IA...yo no la uso ya porque es demasiado poderosa. Legiones de espías infectados pueden poner de rodillas cualquiera...

Hay formas de aumentar rapidamente la veterania de las tropas. Despues de una batalla usa las unidades mas experimentadas para rellenar a las menos experimentadas y mantendrás el nivel en la donante pero crecerá enormemente en la receptora. Nunca agotes del todo a la donante, es el producto destilado de mil batallas y es vital reponerla en una ciudad.

=====

## Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma

Publicado por CeltiberoEspartiatia - 04 Nov 2009 01:13

---

@ Pozo.

Desgraciadamente la única facción griega son los siracusianos. Poseen tropas de una gran calidad, es un enemigo temible y debe encontrarte muy crecido y con tropas poderosas.

Mas cosas. No uses el mar de diferentes tropas de las ciudades del sur, no podras reponer las unidades experimentadas con la suficiente eficiencia y encima son de mala calidad.

EN el sur y este primero masacra y despues repuebla cuando la cultura ya sea romana. PARA repoblar usa las unidades mas populosas y económicas posibles.

No uses unidades que no puedas reponer de forma agil en los respectivos campos de batalla. Recuerda que en el norte has de usar tropas etruscas.

No uses principes, ni hastatis, usa triarios. Aunque al rinipio tienes las tropas que tienes tiende a llenar tu ejercito homogeneamente con triarios y una caballeria pesada etrusca en el norte y romana en el sur. A medio y largo plazo los hastati y principes no darán la talla contra las hordas italiotae.

Por el Norte aparecerán los poderosos venetos ya muy avanzada la partida pero son controlables.

EL este ira cayendo con calculados golpes de mano.

Si llegas al final habras disfrutado de una rabiosa lucha de fuerza y astucia como pocos mods te habran dado en el Total war

=====

## Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma

Publicado por Pozo - 04 Nov 2009 01:20

---

Muchas gracias tío. Aplicaré estos consejos tan sabios que me has revelado para ver como evoluciona mi conquista. Un saludo.

=====

## Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 04 Nov 2009 05:47

---

Apunto más sugerencias que podrían ser útiles:

De vez en cuando las ciudades Sabelli (sobre todo) y alguna etrusca, se rebelarán, cuando aumenten el nivel de población. Puede verse como un incordio, pero tú puedes decidir el momento de tomarlas de nuevo. El hecho de tomarlas y exterminar a la población da jugosos beneficios que puedes aprovechar en reinstaurar o crear nuevas tropas en los diferentes frentes.

En los golpes de mano, cuando se tome una ciudad de momento que juzgues indefendible, al exterminar a la población, es aconsejable destruir todos los edificios destruibles, incluso los puertos, que es lo de lo que más dinero da a la IA. Además siempre interesa que no cree muchas naves que te impidan futuras incursiones marítimas de desembarco.

Como decía Esparti, esos golpes de hostigamiento contra las potencias predominantes en el norte o en el sur, se deberían ir dando, por tierra o por mar, cuando aun no son colindantes las provincias, y hay alguna facción interpuesta (que hace de barrera para la IA), ya que sino te viene una avalancha de tropas y una invasión en toda regla. Ese momento solo puede venir, que vendrá inevitablemente, cuando estés del todo preparado.

Las tropas mercenarias, de diversos lugares, también es útil llevarlas a reinstaurarlas, consume varios turnos a veces, pero dadas las relativamente cortas distancias, no cuesta mucho hacer un rápido ejército de mercenarios experimentados uniendo esas fuerzas de nuevo, que pueden servir para disuasión o algun determinado ataque.

Las fuerzas etruscas son buenas en combate, como decía Espati, con lo que en el frente norte resultan indispensables los apoyos de la infantería y caballería etrusca, además de la poderosa fuerza mercenaria que puede reclutarse en la ciudad de Faleri. Lo ideal (e histórico) serían legiones mixtas de

tropas autóctonas romanas y en un 40-60% tropas estuscas de de Faleri. Tener siempre algun hondero o arquero no viene mal, sobre todo si se juegan las batallas en plan personalizado. Desde los flancos y reaguardia pueden ser terribles, e incluso los arqueros con flechas incendiarias pueden ir minando la moral de las poderosas fuerzas de infantería en combate frontal, detalle que te puede hacer a la larga ganar el combate frontal de infantería, al menos por un flanco, lo que puede resultar crucial.

=====