

Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por Celtiberoldibil - 26 Sep 2009 22:24

Bien, después de hablar con Ramiro largo y tendido en una conversación de más de dos días, hemos barajado la posibilidad de volver a llamar a filas al equipo de ITW y hacer un relanzamiento con ciertas mejoras:

- Todo integrado en un sólo instalador: ITW GOLD + ITW SOUND SYSTEM + VIDEOS
- Reforma del Sistema de batalla, seguirá siendo realista, pero agilizará los combates y solucionará el problema de los asedios (espero)
- Retoque de algunas unidades para hacerlas más históricas (si convencemos a Caesar). básicamente cambiar algunos cascos y armas, o quitar los petos.
- Depuración de algunos sonidos (si convencemos a Asdrubal). Mejorar la calidad de algunos sonidos.
- Eliminación de los elefantes con torre para Cartago (se sabe que usaban hombres montando elefantes, no con torre)
- Cualquier otra cosilla que se nos ocurra y apetezca, que seguramente serán varias mejoras.

Deseamos que votéis con sinceridad, si os apetece, obviamente nos animaréis y nos embarcaremos en la empresa, pero si no os apetece, nos ahorrarréis el trabajo (que no va a ser poco)

Gracias y un saludo

=====

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por Celtiberolismaylive - 26 Sep 2009 22:27

Sí!! Lo estoy deseando!!

Si sale incluso propondría abrir una campaña iberia!!

=====

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 27 Sep 2009 02:57

Aprovechando este post, diré que coincido en esta idea. Además enlazando con el post que he puesto sobre el Empire, que para mi el Rome es un juego distinto al Medieval II y al Empire, y como tal ni está desfasado ni pasado de moda, en mi opinión.

Por mi cuenta reconozco que en mi versión del ITW gold he retocado el sistema de combate, simplemente quitando la doble y triple vida, y es un juego mucho más entretenido y las batallas campales tampoco pierden tanto. Los asedios se terminan en un tiempo más razonable y otorga horas aseguradas de diversión histórica, aunque es posible que haya quizá que reducir algo la defensa en general de las unidades, porque sí es válido y resulta basado en hechos históricos para batallas campales, que las unidades se den la vuelta y haya más huidos que muertos, pero por el dichoso hardcoded del Total War para asedios y cerca de la plaza central, las unidades defensoras no se dan la vuelta y aguanta y aguantan, como las pilas Duracell, a veces incluso pierde la moral y se da la vuelta una fuerza atacante notablemente más numerosa, pero el efecto peor es que se eternizan las tomas de ciudades, con lo que creo que ha podido ser un factor para que la gente deje las campañas o resuelva automáticamente los asedios. También en los asedios, la escala muy grande de unidades no resulta muy estética, ya que les cuesta un verano a una unidad de caballería en formación de 200 hombres meterse por una calle, cosa que por supuesto no ocurre en campo abierto que funciona a la perfección.

También reconozco que el sistema de sonidos el pulible. De hecho creo que la innovación-experimento de poner sonido en lugar de la música de fondo en el combate no queda bien, porque la maquinaria del Rome no estaba pensada para eso. Las batallas sonaban igual habiendo cinco peleando que 1000. He estado viendo el sistema de sonidos del EB y queda bastante bien, sin tocar la musica del momento del combate. Si no se quiere música creo que es preferible dejar los sonidos de la marcha en las batallas, y dejar en silencio (sonido vacío) en el combate, para que no haya espadas estruendosas, etc.... Por otra parte he observado que el impacto y realismo es mayor si el tono de las voces es menor (como en el EB), y ya había hecho pruebas al respecto en el ITW, de hecho lo tengo ya modificado en mi versión personal. Creo que no por mucho potenciar los sonidos queda la batalla ambientada mejor, es mejor que sean bajos de tonos o medios, y no resta inmersividad e incluso parece todo más realista.

Estoy convencido de que el sistema de combate y esas disonancias en los sonidos ha restado jugadores a unas campañas que parecen magníficas, de hecho hoy por hoy nadie ha recreado la segunda guerra púnica así de histórica (ni mod ni juego). Si el mapa fuera más amplio, quiero decir, con el mismo territorio geográfico, pero con más espacio entre las poblaciones, para interponer poblaciones rebeldes con ejércitos potentes entre las facciones, tipo EB, sería perfecto para los desarrolladores de facciones e imperios, porque no se tendría que estar combatiendo con la IA desde el principio, salvo el que quiera grado de dificultad elevada, donde sí atacan los rebeldes, y dependería más del humano el desarrollo de la partida de campaña, pero también soy consciente, como comentaba Ramiro, que esto llevaría mucho trabajo (seleccionar nuevos campos de batalla, etc.).

Desde luego estoy de acuerdo con el proyecto. Eso sí los tests hechos para las campañas salían para el Rome, no para el BI, para la IA y su comportamiento.

=====

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por CeltiberoEspartata - 27 Sep 2009 12:36

Solo he jugado a otro mod tan completo y dibertido como el ITW y es el Paeninsula TW. LA gran diferencia es que con el segundo juego una partida y empiezo otra y otra y otra ¿porque? pues porque no he sufrido ni una caida de escritorio. Parece una tonteria y hay quien sufre pocas caidas pero en mi caso eran tantas que me quito las ganas de seguir jugando a un mod que me encanta como es e ITW.

=====

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por Celtiberoldibil - 28 Sep 2009 21:47

Hum, resulta curioso que tuvieses tantos problemas. En la edición Gold intentaron depurarse al máximo los errores. Si la votación sale adelante y retomamos el tema, y te parece bien, quedamos un día al msn y miramos los problemas, a ver si los pulimos jeje

=====

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 28 Sep 2009 21:54

Mi voto seria un si, pero...Antaño estaba en el Instituto y tenia mas tiempo y sobretodo mas sacrificio. Ahora toy desentrenado(sigo teniendo el 3D, pero casi no lo toco) y al estar en la uni tengo "epocas", hay meses en los que apenas saco un par de horas a las noches para echarme un partidita y hay meses que me aburro soberanamente como actualmente.

Asi que si puedo echaros una mano porsupuesto que estoy aqui, pero esos dias que me pegaba hasta las 3 o 4 haciendo retoques nosotros dos solo ldibil...los veos dificil.

=====

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por Celtiberoldibil - 28 Sep 2009 23:01

CeltiberoCaesarAug escribió:

y al estar en la uni tengo "epocas", hay meses en los que apenas saco un par de horas a las noches para echarme un partidita

Esas fiestas erasmus que daño están haciendo :rolf:

=====

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 28 Sep 2009 23:03

) miercoles erasmus, jueves universitario, crazyviernes , sabado san sabado.... jejejeje

=====

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por CeltiberoKarmipoka - 30 Sep 2009 00:53

Hombre, ánimo!

=====

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por CeltiberoSet - 30 Sep 2009 19:03

¡Si quiero :mrgreen: !

=====

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por CeltiberoMandonio - 30 Sep 2009 19:04

Yo tambien!

=====

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por zankrist - 30 Sep 2009 20:27

:amr: Por supuesto que si :amr:

=====

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por Stelios - 01 Oct 2009 01:28

¡¡'Aro que jí, cohoneee!! :)

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por Callacois - 01 Oct 2009 18:14

Pues claro que sí! 🏰

Desde luego, mis sugerencias:

1) Agilizar el movimiento de las tropas, pues a mí me parece excesivamente lento para las unidades a caballo e incluso para las unidades a pie, se llega a perder la paciencia jugando. Ciertamente que la impedimenta pesa, pero si acudimos a algún escritor antiguo y leemos las descripciones de las campañas de las legiones romanas, las distancias que debían recorrer con todo ese equipo y lo que tardaban...resulta sorprendente. Más velocidad=mayor jugabilidad.

2) Desde luego las batallas acortarlas, y si se puede, eliminar el conocido factor de "defensa numantina" en los asedios. Reducir la defensa de las unidades y sus puntos de vida es fundamental. Se perdería rigor histórico, pero se ganaría en jugabilidad.

3) Puestos a pedir, incluir la facción galaica o astur o galaico-astur (como prefiráis) como yo he hecho modeando el ITW. Históricamente, la última parte de la península en ser conquistada por Roma fue donde estaban asentados estos pueblos...cierto que la orografía ayudó a su aislamiento, pero si no los conquistaron antes, sería por que se defendieron eficazmente.

4) Retocar los sonidos en batalla. Una música que impacte al inicio (sonidos de trompetas llamando a la batalla, cánticos bárbaros,etc.) y luego durante la misma limitarse a los sonidos del entrecocar de metales y gritos de los combatientes con un volumen moderado como aquí apuntaba Celtibero Asdrúbal.

Un saludo y suerte.

=====

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por CeltiberoRamiroI - 01 Oct 2009 20:36

Callacois escribió:

Pues claro que sí! 🏰

Desde luego, mis sugerencias:

1) Agilizar el movimiento de las tropas, pues a mí me parece excesivamente lento para las unidades a caballo e incluso para las unidades a pie, se llega a perder la paciencia jugando. Ciertamente que la impedimenta pesa, pero si acudimos a algún escritor antiguo y leemos las descripciones de las campañas de las legiones romanas, las distancias que debían recorrer con todo ese equipo y lo que tardaban...resulta sorprendente. Más velocidad=mayor jugabilidad.

2) Desde luego las batallas acortarlas, y si se puede, eliminar el conocido factor de "defensa numantina" en los asedios. Reducir la defensa de las unidades y sus puntos de vida es fundamental. Se perdería rigor histórico, pero se ganaría en jugabilidad.

3) Puestos a pedir, incluir la facción galaica o astur o galaico-astur (como prefiráis) como yo he hecho modeando el ITW. Históricamente, la última parte de la península en ser conquistada por Roma fue donde estaban asentados estos pueblos...cierto que la orografía ayudó a su aislamiento, pero si no los conquistaron antes, sería por que se defendieron eficazmente.

4) Retocar los sonidos en batalla. Una música que impacte al inicio (sonidos de trompetas llamando a la batalla, cánticos bárbaros,etc.) y luego durante la misma limitarse a los sonidos del entrecuchar de metales y gritos de los combatientes con un volumen moderado como aquí apuntaba Celtibero Asdrúbal.

Un saludo y suerte.

Algunos comentarios:

1) El cambiar el movimiento de unas unidades respecto a otras requiere el cambio completo de la animación, y sería largo y costoso :S (aunque no imposible). Si alguien sabe de algún mod en el que se hayan retocado las velocidades, por ejemplo metiendo mayor número de velocidades de caballo o de infantería, que lo diga para estudiarlo y si fuera preciso pedir permiso para usarlo.

2) La defensa numantina es intocable. Se intentaría con lo apuntado por Asdrúbal para que al menos

sea jugable en un tiempo razonable.

3) ¿Podrías compartir con nosotros tus ficheros modificados? :mrgreen:

4) Asdrúbal dirá qué es posible y qué no lo es, ya que es el "Master of Sounds" ;)

=====