Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por CeltiberoIdibil - 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). basicamente 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 CeltiberoAsdrúbal - 01 Oct 2009 23:37

Respecto a los sonidos, lo que se me había ocurrido, habiendo visto lo que han hecho otros mods como el EB, era mantener nuestro sistema (o algo más depurado) de sonidos en el despliegue (trompetas,cánticos, entrechocar de escudos, etc) y en la marcha, y en el combate dejar solo los propios de las unidades. La filosofía inicial era no incluir música propiamente dicha en las batallas, en ninguna de sus fases, pero si alguien opina lo contrario que lo diga (y que lo argumenté si es posible) (de cualquier forma también se podría hacer).

Desde luego respecto a las voces variadas en idiomas respectivos de las unidades creo que ningun mod nos ha superado en variedad, sí quizá en calidad de las grabaciones, pero a volumen bajo, que es como deberían de ir, de acuerdo al sistema del Rome, no es que se note mucho, eso sí igualando los tonos de todas, para que no resuenen destacadamente más unas que otras.

==========

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War
Publicado por Callacois - 02 Oct 2009 03:37

_____

CeltiberoRamirol escribió:

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

Pues por supuesto, pero simplemente he retocado lo básico, descr_strat, factions y las imágenes de estandartes y ejércitos en el mapa; además de añadir alguna unidad de la subfaccion astur a la galaica y los típicos detalles en las pantallas de selección de facción(mapas, textos)... Simplemente he recolocado algunas cosas para que funcione, no me parece que eso valga para un mod en condiciones, y más con expertos detrás como es tu caso o el de Celtíbero Asdrúbal. :bow:

Lo dicho, déjame rebuscar y lo subo aquí en otro momento; si encuentro todos los archivos modeados... :winxp:

==========

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War
Publicado por Callacois - 02 Oct 2009 03:48

_____

Callacois escribió:

y más con expertos detrás como es tu caso o el de Celtíbero Asdrúbal.

Perdón, me olvidaba de Celtíbero Idibil... :bow:

==========

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War
Publicado por CeltiberoIdibil - 02 Oct 2009 15:53

_____

Callacois escribió:

Perdón, me olvidaba de Celtíbero Idibil... :bow:

Nada nada, ahora las unidades galaicas van a ser la maría del mod, con valores de defensa de 1 :twisted:

==========

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War
Publicado por (HG)Super - 02 Oct 2009 16:29

_____

Por supuesto,en esta época de cierta apatía TW,un mod de tamaña calidad tendria mucho tirón :D

==========

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War
Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 02 Oct 2009 17:32

_____

Igual no funciona tan mal añadir en este mapa alguna facción uniprovincial, si se le dota de alguna ayuda económica y/o de recursos + ejércitos iniciales, aunque sí que es cierto que funcionarían mejor con al menos dos provincias (viendo por ejemplo el mod PI), pero la parte negativa es que si no hay poblaciones rebeldes, el conflicto va a estallar desde el inicio con el humano al menos, y no va a haber mucho tiempo para desarrollo económico, etc.

El hecho de que haya astures, galaicos, cantabros, vacceos, celtiberos, oretanos, etc estaría muy bien históricamente, pero igual en esa campaña no debería haber potencias de ultramar en la península (dícese romanos y cartagineses sobre todo) y limitar todas las facciones peninsulares a un número de provincias iniciales y potencial económico similar.

==========

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War
Publicado por JDomingo el cántabro - 02 Oct 2009 18:57

_____

Ante todo, hola a todos. Me llamo Juan Domingo y soy nuevo en esta página.

Llevo varios años jugando con la serie TW: Roma, Invasión Bárbara, Shogun, Invasión Mongola, Medieval, Invasión vikinga y Alejandro Magno. No he probado los siguientes.

Hace meses me descargué el Iberia y lo he probado durante este tiempo. Estoy de acuerdo con que se modifique, y os escribo para hacer una propuesta sobre lo que se decía en el mensaje anterior al mío.

Habla de la posibilidad de crear facciones uniprovinciales y de las modificaciones que habría que hacer para que fuera jugable. Sé que lo que voy a decir os sonará a mucho jaleo pero, ¿sería posible hacer que las facciones fueran, con la mayor aproximación posible, como fueron en la vida real? Ya sé que eso supondría que habría facciones con enormes ventajas sobre otras pero, y aquí es donde propongo la mayor modificación, eso se podría subsanar a través de las alianzas entre pueblos. Ya sé que en todos los juegos de la serie TW se pueden hacer alianzas pero no son efectivas, militarmente hablando. Pides ayuda a tus aliados y, con decirte que no ven qué beneficio van a sacar de eso, se quedan tan frescos. Lo que propongo es que todos los pueblos que estén aliados tengan la obligación de ayudar, dentro de sus posibilidades, a los aliados que lo soliciten. En caso contrario, serán expulsados de la alianza. Y si un aliado ataca a otro, lo mismo, aunque entonces los demás aliados tendrán que decidir con quién se quedan, si con el atacante o con el atacado.

En resumen, darle mayor peso a la diplomacia,que era la baza de los pueblos pequeños para enfrentarse a los grandes: como los galos contra César, por ejemplo: muchos pueblos independientes pero se unen contra un enemigo común.

Si eso no es posible (yo de informática no tengo ni repajolera idea), seguiría optando porque cada pueblo fuera como en la historia real, y el que escoja facción sabrá con qué se va a encontrar y decidirá si lo quiere tener más fácil o más difícil según la facción que decida jugar. Sería una especie de división del juego en distintos niveles de dificultad, representado cada nivel por una o varias facciones, según el poder real (militar y económico) que tuvieron en su momento. Evidentemente, sería muy fácil jugar con Roma o con Cartago, y muy difícil jugar con pueblos como los cántabros, que no tenían ningún poder económico aunque sí cierta fuerza militar.

Desde mi punto de vista, se ganaría muchísimo en realismo y le daría más emoción al juego. Aunque sea prácticamente imposible que los cántabros, o los astures, o los galaicos, o casi cualquier pueblo peninsular, lleguen a dominar el mundo, la emoción estaría en ver lo lejos que se es capaz de llegar con esa facción.

En cuanto a lo de no incluir a Roma ni a Cartago, se me ocurre otra idea. Jugar en el mapa peninsular hasta que algún pueblo peninsular se imponga a los demás de la península (no a Roma ni a Cartago) y, a partir de ahí, iniciar el mapa principal de RomaTW con esa facción como dueña de la península para intentar llevarla al control de Europa. No creo que sea imposible, pues ya se ha hecho: cuando comienzas a jugar en el juego de Roma TW puedes jugar el Prólogo y, cuando lo acabas, te da la opción de seguir la partida enlazando con la Campaña Imperial. Pues algo así, pero decidiendo, en esa especie de "prólogo hispano", qué facción hispana va a ser la que luche por la construcción de un imperio europeo.

Bueno, me imagino que cuando leáis esto vais a pensar que estoy loco y que cómo se nota que no lo voy a tener que hacer yo... Ya os he dicho que no tengo ni idea de informática, así que, perdonadme si lo que propongo es complicadísimo o irrealizable... Pero, si no lo es... ¡sería la leche! ¡jejeje!

Por último, añadir que soy historiador y que, si creéis que puedo ayudar en algo, no dudeis en decírmelo.

Saludos a todos, y gracias por vuestra paciencia al leer esto.

==========

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por Callacois - 03 Oct 2009 01:33

_____

Celtiberoldibil escribió:

Nada nada, ahora las unidades galaicas van a ser la maría del mod, con valores de defensa de 1 :twisted:

Jajajaja...vale, pero de paso ponle valor 20 a los puntos de golpe ;)

Otro comentario. Me parece que quizá sería aconsejable reducir los territorios iniciales de la facción de los galos transalpinos, lo digo porque desde su posición NO tienen de inicio al lado ninguna facción que les estorbe para expandirse. En muchas campañas me he encontrado con que atraviesan los Pirineos o los Alpes y se terminan merendando a facciones más pequeñas que sí tienen que guerrear con sus vecinos; acaban fácilmente constituyendo un auténtico imperio. Tal vez con darle 2 o como mucho 3 provincias de inicio...se podría valorar.

==========

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por CeltiberoIdibil - 03 Oct 2009 12:22

_____

@Jdomingo

JDomingo el cántabro escribió:

¿sería posible hacer que las facciones fueran, con la mayor aproximación posible, como fueron en la vida real?

En las campañas provinciales tienes una aproximación histórica con scripts que emulan las guerras púnicas, la defensa ilergete, las invasiones galas etc... Es decir, una aproximación a lo que pudo ser ;)

En la campaña imperial, todas las facciones comienzan en igualdad de condiciones.

JDomingo el cántabro escribió:

y aquí es donde propongo la mayor modificación, eso se podría subsanar a través de las alianzas entre pueblos.

Esto lo estudió Asdrubal en profundidad y creo que se aplicó a las provinciales. Se trata de diplomacia forzada. Lo que es el sistema de diplomacia del Rome no se puede cambiar y es como la IA, pura "ilógica".

JDomingo el cántabro escribió:

En resumen, darle mayor peso a la diplomacia,que era la baza de los pueblos pequeños para enfrentarse a los grandes: como los galos contra César, por ejemplo: muchos pueblos independientes pero se unen contra un enemigo común.

Jeje, precisamente César conquistó la Galia en 10 años debido a que los galos no se ponían de acuerdo ni para ir al baño juntos. Incluso cuando Vercingetorix pareció unirlos (a los que pudo, q no a todos), ya en el momento más desesperado, tenían una descordinación enorme.

En Hispania-Iberia la cosa era mil veces peor, Roma usó a su antojo a unos pueblos contra otros; casi la mitad de los efectivos que escipión usó para tomar Numancia eran íberos por ej.

A Índibil le costó sudor reunir a los pueblos de la costa catalana junto a sus ilergetes contra los romanos, y si los reunió fue gracias a la situación desesperada.

No se detallan muchos casos de pueblos luchando juntos contra el invasor, aunque los hay, pero sin abarcar grandes alianzas.

JDomingo el cántabro escribió:

Si eso no es posible (yo de informática no tengo ni repajolera idea), seguiría optando porque cada pueblo fuera como en la historia real, y el que escoja facción sabrá con qué se va a encontrar y decidirá si lo quiere tener más fácil o más difícil según la facción que decida jugar.

Ese es uno de los temas que se trataran, si compensa poner por ejemplo jugables a galáicos y astures, como ha demandado mucha gente, pero sabiendo que sus opciones de superviviencia son muy límitadas al no tener territorios "rebeldes" alrededor, con cierta facilidad de conquista.

JDomingo el cántabro escribió:

En cuanto a lo de no incluir a Roma ni a Cartago, se me ocurre otra idea. Jugar en el mapa peninsular hasta que algún pueblo peninsular se imponga a los demás de la península (no a Roma ni a Cartago) y, a partir de ahí, iniciar el mapa principal de RomaTW con esa facción como dueña de la península para intentar llevarla al control de Europa.

Hum, personalmente pienso que suprimir a Roma y Cartago en la historia de ese momento es imposible, ya que gran parte de los acontecimientos históricos que conocemos giran en torno a ellos.

De cualquier manera, para conquistar Europa en igualdad de condiciones que Roma con por ej los cántabros, tienes la campaña provincial.

Si quieres algo más histórico, afrontando verdaderos retos de estrategia, tienes las provinciales.

Recuerdo que jugar con los ilergetes era un desafio digno de Alejandro Magno, cuando de repente en tus costas aparecían varias legiones completas romanas en su llegada a Hispania.

En general, yo creo que lo que comentas, lo tienes en las campañas provinciales. Igual es que sólo has

jugado la Imperial, que es a la que estamos acostumbrados por el Rome.

Yo personalmente no he jugado la imperial del ITW jeje, me encantan los retos que tiene cada facción en las provinciales, o cruzar los Alpes con Aníbal.

JDomingo el cántabro escribió:

Por último, añadir que soy historiador y que, si creéis que puedo ayudar en algo, no dudeis en decírmelo.

Gracias, pero cuidado con lo que ofreces, recuerdo que Asdrubal dijo una vez lo mismo, y terminó montando todo el sistema de sonidos :twisted:

En serio, cualquier corrección histórica que creas precisa y critica constructiva será bien recibida.

@Callacois

Callacois escribió:

Me parece que quizá sería aconsejable reducir los territorios iniciales de la facción de los galos transalpinos, lo digo porque desde su posición NO tienen de inicio al lado ninguna facción que les estorbe para expandirse. En muchas campañas me he encontrado con que atraviesan los Pirineos o los Alpes y se terminan merendando a facciones más pequeñas que sí tienen que guerrear con sus vecinos; acaban fácilmente constituyendo un auténtico imperio. Tal vez con darle 2 o como mucho 3 provincias de inicio...se podría valorar.

Los Galos pasaron los Pirineos alguna vez a repartir leña, hay incluso un río de los Galos en territorio de los antiguos celtíberos. Igual es que los arévacos hicieron carniceria allí de galos o que se asentó un grupo de aquitanos.

De todas maneras, es testearlo, si se hacen superpoderosos rapidamente sin ayuda del jugador humano en las campañas provinciales (en la imperial todos van con igualdad de condiciones), hay que revisarles.

==========

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 04 Oct 2009 15:24

_____

Respecto a la diplomacia y ya que se abre un debate público, decir que se ensayaron multitud de test con la maquinaria del Rome. Algo importante se modificó, y es conseguir, por ejemplo, que en las

campañas provinciales las colonias griegas y Roma no se ataquen entre sí, que los galos transalpinos no ataquen por debajo de los Pirineos, lo cual no es muy histórico, y además con la gran cantidad de provincias que tienen les resultaría muy fácil. También se consiguió que la IA de los cartagineses no se extienda demasiado pronto por territorio turdetano y que se enfoque en la toma de Sagunto y las luchas contra el desembarco de Roma en las costas de la actual Cataluña, ya que eso es lo que sucedió inicialmente históricamente (aparte de razzias puntuales que sí que se dieron por territorio celtíbero, etc), así como tambien se consiguió que llevando el humano cartagineses no le ataquen de sorpresa los turdetanos si se enfoca en la lucha contra Roma y sus aliados íberos. También se consiguió, que no es poco, que la IA de Roma se expanda hacia la peninsula ibérica en lugar de hacia territorio transalpino, que históricamente se dio décadas más tarde, y que mande tropas para desembarcar en Iberia.

Lo que no se puede conseguir desgraciadamente son alianzas duraderas entre pueblos íberos si el humano lleva una de estas facciones. Ya nos gustaría a todos, en la maquinaria del Medieval II es más factible, pero en la del Rome imposible por el hardcoded de todos contra el humano. En resumen las alianzas en el sistema Rome no valen nada y estan programadas las facciones a ponerselo dificil al humano desde el comienzo entre todas.

Ya comenté también en su día que hay que contar con efecto borde del mapa, es decir, me explico, que las facciones que no esten totalmente rodeadas por potenciales enemigos lo tienen más facil, como galaicos, cantabros, galos, porque desde el mar no se les va a atacar y pueden concentrar las tropas hacia el interior.

==========

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War
Publicado por CeltiberoRamirol - 05 Oct 2009 11:36

Y apostillar que todo eso se consiguió a través de "trucos" particulares para cada campaña provincial, y que por eso se dividieron, ya que no es lo mismo codificar comportamientos para el humano jugando de romano, de cartaginés o de lusitano.

==========

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War
Publicado por Javi_Wan - 12 Oct 2009 14:28

Yo voto que si! es un mod que me gustó mucho y volvería a jugarlo, aunque es verdad el problema de los asedios eternos, no habeis pensado en solucionarlo retocando los planos de ciudades? por ejemplo usando las plazoletas pequeñas de los niveles inferiores de ciudades o incluso haciendolas inaccesibles

==========

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War
Publicado por CeltiberoRamirol - 12 Oct 2009 18:39

Javi_Wan escribió:

Yo voto que si! es un mod que me gustó mucho y volvería a jugarlo, aunque es verdad el problema de los asedios eternos, no habeis pensado en solucionarlo retocando los planos de ciudades? por ejemplo usando las plazoletas pequeñas de los niveles inferiores de ciudades o incluso haciendolas inaccesibles

La verdad es que no lo habíamos pensado.

¿Tienes información de cómo hacerlo?

==========

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 13 Oct 2009 18:39

_____

Oye, igual no es mala idea, haciendo la plaza que solo la puedan ocupar muy pocos soldados para que no estén influidos por el efecto reforzador infinito de moral, y mientras se desbandan hacia alli el atacante puede hacer estragos por la espalda si les cuesta mucho ir. Igual se puede estudiar cual el radio de acción del efecto centro urbano para diseñar los planos. Y mejor aun si son inaccesibles, pero entonces las victorias se ganarían sólo por K.O. total, lo cual no suena mal, en lugar de por ocupar el centro urbano, pero si es así los soldados no deben aguantar tanto sin morir, aunque si se desmoralizan se les liquida mucho antes.

==========

Re: Encuesta: relanzamiento Iberia Total War

Publicado por CeltiberoIdibil - 13 Oct 2009 20:03

_____

Hombre, si anulamos el centro urbano cerrandolo con una valla, los asedios durarían como las campales. Y sólo habría que empujar al enemigo desmoralizado fuera del mapa, solucionariamos el problema del viejos sistema de batalla. La verdad es que es buena idea, aunque el atacante sólo ganaría cuando todos los enemigos estuviesen muertos o fuera del campo de batalla (lo cual solía ser lo habitual de todos modos).

Ahora bien, lo que hay que tocar para cerrar el centro urbano yo no tengo ni idea xD

==========