SISTEMA DE SONIDOS: VERSIÓN DEFINITIVA

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 30 Abr 2008 00:30

SISTEMA DE SONIDOS ITW GOLD.

El equipo de ITW ha trabajado durante aproximadamente 2 años en diseñar un nuevo sistema de sonidos que consiga más realismo e inmersión.

Nuestra filosofía ha sido:

1. Apartarnos de la imagen de las batallas de las películas y de la música hollywoodiense, ya que en las batallas antiguas reales no se escuchaban piezas de música, como mucho instrumentos de combate.

2. Intentar recrear el ambiente sonoro de lo que podía ser una batalla de esa época, incluso escuchando voces en idiomas antiguos, etc.

3. Añadir más variedad a la música de campaña.

Medios empleados.

Gracias al Departamento de Documentación Histórica (CeltiberoIdibil y CeltiberoKarmipoka) se han recopilado textos y posible pronunciación en diveros idiomas muertos: Ibero y sus variantes, Griego clásico, Godélico, Púnico-semita, Celtibero, Lusitano, Celta peninsular.

Como hemos considerado que el Latinvoicemod de Shigaware estaba muy bien adaptado al RTW se ha solicitado permiso para su inclusión en este mod, desde la variante 1.5, que ha sido concedido. Asimismo, el departamento histórico ha investigado otros aspectos como la estructuras de los músicos en las legiones romanas, instrumentos de guerra en cada facción, etc.

Una vez recopilada toda la información, muchos miembros del Clan y simpatizantes han colaborado en el doblaje de voces para los respectivos idiomas.

Además de esto, y dada la escasez de textos escritos conservados de aquella época y la ausencia de una exacta norma de pronunciación en algunos idiomas (el fenicio y púnico eran idiomas escritos consonánticos, similares y de raíz común al arameo) se han tomado otra fuentes que permiten aproximar a lo que se podía hablar en aquella época para la lengua púnica, como algunos fragmentos del arameo de la película “La pasión de Cristo”, etc.

Se han recopilado incluso los nombres de las unidades en sus respectivos idiomas. Todo ello ha hecho que nos hayamos decidido incluso a grabar hipotéticos discursos de generales en idioma antiguo de la época para introducir mejor el ambiente sonoro bélico de la época.

Tras la grabación de voces se entró en un proceso de selección de las mismas, depuración y adecuación de volúmenes y formatos sonoros.

Previamente se investigó el sistema de sonidos del Rome Total War, para conocer detalles, por ejemplo, que las voces debían ir grabadas en mono a 8Hz y los sonidos de combate debían ir a 16-32 Hz.

Para el ensamblaje de sonidos se utilizaron diversos medios como los programas Nero, Reproductor de Windows, Winamp, etc. Hemos usado fondos sonoros de libre disposición, como el ofrecido en el Banco de Sonidos del Ministerio de Educación y Ciencia español, etc.

Posteriormente se fue ensayando cada pequeño conjunto de cambios efectuados a través de ir probando en batallas personalizadas a tal fin.

Se decidió inicialmente usar el sistema del warcrymod de Northamer para lo cual se pidió el permiso correspondiente, pero posteriormente se renunció a varios sonidos del mismo, por ser voces reconocibles en inglés o por parecernos algunos sonidos demasiado estrindentes o que no entonaban mucho con el ambiente sonoro del mod.

A final del verano de 2.007 se hizó una prueba de lo que podía ser una liberación, con un testeo interno entre los miembros del Clan, llegando a la conclusión de que algunos sonidos eran algo estridentes o desacompasados, por lo que tras debate en foros se reorientó la filosofía del sistema de sonidos hacia más realismo a expensas de poder perder algo de inmersividad, pero que, afortunadamente, creemos finalmente no ha llegado a eso, tras los cambios efectuados.

El pensamiento más revolucionario aparentemente fue el pensar sustituir la música de fondo de las

batallas por otros escenarios sonoros: Instrumentos, ordenes militares, sonidos de desplazamiento de tropas, sonidos de combates en la lucha, armas, gritos, etc. El problema es que en la música de batalla del Rome sólo hay codificados tres eventos:

Tensión: Justo antes de iniciar el movimiento de las tropas al principio de la batalla.

Marcha: Al desplazar las tropas.

Combate: Cuando se inicia la lucha.

El inconveniente es que estos eventos se ponen en marcha independientemente del número de tropas involucradas, por lo que no puede ser perfecta la adecuación de volúmenes o sincronía, pero sí que hemos comprobado que la batalla gana mucho en inmersión y realismo. Se hizó ya una prueba con este sistema en la versión 1.5, y se ha pretendido pulir y mejorar desde entonces, haciendo desaparecer o mitigar sonidos estridentes, como de espadas medievales, etc. Se ha intentado que los efectos negativos de desincronía, falta de adecuación al número de tropas, etc, en los sonidos que aparecen sean los menos posibles, y creemos que se ha conseguido, pero aun así, y debido a la limitación del propio sistema sonoro del juego, pueden apreciarse algunos defectos ocasionales, que pueden pasar desapercibidos o no, dependiendo del nivel de exigencia del usuario. Aun sabiendo que no es un sistema perfecto y que nos debemos adecuar al diseño sonoro del juego original, creemos que merece la pena probar esta innovación que permite trasladarnos mentalmente a la época en cuestión.

De cualquier forma, hemos de agradecer enormemente a CA la posibilidad de poder modificar y experimentar cambios en el sistema sonoro para recrear posibles ambientes sonoros bélicos de la época.

LISTADO DE INNOVACIONES

EN BATALLAS

1. Eliminada la música de batalla. Sustituida por otros ambientes sonoros, diferenciables por cultura, no por facción (limitación del juego). Hay tres ambientes sonoros, y diversos sonidos que se escuchan en orden aleatorio en los mismos: Así, en la marcha se pueden escuchar: Desplazamiento de tropas, gritos, cánticos, silencio, ordenes, instrumentos musicales de guerra (adecuados por cultura), etc, En el combate se escuchan sonidos de lucha, fragor de batalla, entrecruce de espadas, desplazamientos, etc (aleatoriamente). Se han incorporado incluso fragmentos de la Iliada para los griegos.

2. Eliminadas todas las voces de los soldados en idioma moderno, escuchándose ahora en sus aproximados idiomas antiguos. Cuando ha sido posible la voz seleccionada reflejaba la orden y el contenido en concreto, pero la mayoría de las veces, en idiomas más desconocidos y con escasos

fragmentos escritos conservados, se han usado palabras y expresiones de las que se han conservado aunque sus contenidos no reprodujeran exactamente las voces. En este sentido, se han añadido más voces en latín al latinvoicemod, sobre todo de carga. La entonación griega ha sido revisada por el experto en griego clásico, cuyo nombre no quiere hacer público, pero que todo miembro del clan conoce . Las voces en general, reflejan eventos de la batalla como: Carga, huída, combate, apunte y disparo, carrera, marcha, uso de máquinas de guerra, insultos al enemigo, enardecimiento, etc.

3. Nombres de las unidades escuchados en sus respectivos idiomas al seleccionarlas o clickear sobre las mismas, o en su defecto, audición del instrumento musical de la unidad (aleatoriamente una cosa u otra).

4. Audición de voces **del enemigo** al acercarse en su respectiva cultura.

5. Audición en los momentos de carga en la batalla de sonidos inmersivos como gritos, agonía de heridos alcanzados por proyectiles o armas de filo, ordenes de carga en sus respectivos idiomas (a veces dependientes de la posición de la cámara y a veces no), instrumentos musicales de carga (cuernos, trompas, trompetas, etc) (por cultura), etc

6. Audición de discurso de general en idioma respectivo (por cultura) antes de empezar la fase de despliegue.

7. Potenciados sonidos del Vanilla: Viento, lluvia, trote y galope de caballos, animales, de bosque, de marcha, de lucha, de carga, etc, y otros adecuados y modulados (supresión del bug de la audición de sonidos de flecha en los honderos, etc).

EN CAMPAÑAS Y PANTALLAS INTRODUCTORIAS

1. Añadida nueva música en cada campaña (por culturas) eliminando todo vestigio de la original.

2. Añadidos nuevos efectos musicales al final de cada turno de campaña (aleatorios).

3. Añadidos nuevos efectos sonoros en las pantallas de carga: Al seleccionar tropas, pasar de página, retroceder, etc (basado en sonidos de armas de la época, etc).

4. Añadidas grabaciones de estudio (colaboración del Master de Grabación de estudio CeltiberoLlop) recreando ambientes como desfiles, diezmo de las legiones romanas, etc.

5. Incorporados comentarios y música tras derrotas y victorias de batallas personalizadas y de campaña (en inglés y español).

6. Incorporados ocasionales fragmentos aleatorios documentales de la Historia y Geografía de la cultura de la faccion correspondiente en la Campaña (Ibera, Celta peninsular, Colonias Griegas, Roma, Cartago-Númida o Gala) (en español y en inglés, dependiendo de cada versión)

INSTRUCCIONES PARA UN ADECUADO USO DEL SISTEMA DE SONIDOS ITW GOLD.

1. **SÓLO ES ADMITIDO EN LAS PREFERENCIAS DE SONIDO el Miles 2D.** Otras posibilidades sonoras dan stop y bloqueo en las batallas. Se ignora la razón. Por tanto debe seleccionarse lo primero de todo esta opción. No se pierde mucho de calidas sonora (probado).

2. PARA UN MEJOR DISFRUTE aconsejo estas preferencias sonoras: Voces 80-85%, Música 95%, Efectos especiales 100%. Sonido de fondo 90-85%. Luego, ya cada uno puede ajustarse el volumen a su gusto particular.

3. Debido probablemente al sistema de sonidos y su enorme carga de Megas, el mod tarde en cargarse (unos 5-7 minutos, dependiendo del PC) y al salir de la partida es posible que se escuchen sonidos extraños y repetitivos, tardando algo en cerrarse el juego (un par de minutos como mucho), pero sin más trascendencia.

4. No se ha encontrado en esta versión hasta ahora que los sonidos produzcan lag o bloqueos, ni tampoco CTDs (en las pruebas de hace unos meses sí, hasta que se encontraron y solucionaron las causas).. Ante cualquier duda de CTD o lag inexplicado de mitad de batalla debería probarse la misma batalla sin el sistema de sonidos y comunicar en los foros.

5. Para quien le interese, en cada una de las versiones idiomáticas, al entrar en el apartado créditos, de la pantalla inicial se accede al fondo documental sonoro completo de las campañas.

Gracias al **Master and Commander, Ramiro**, 🥖
ha podido salir esto a la luz finalmente, y con ello la oportunidad de que la gente que le interese pueda reproducir y vivir por traslación en el tiempo, el ambiente sonoro bélico, e incluso civil, de la época y contexto histórico, y tener un fondo documental adecuado.

==========

Re: SISTEMA DE SONIDOS: VERSIÓN DEFINITIVA

Publicado por CeltiberoRamiroI - 30 Abr 2008 01:03

_____

Sólo un par de apuntes.

Para que el personal se haga una idea del trabajo que ha supuesto para Asdrúbal y demás peña el desarrollo de este sistema de sonidos, decir que lleva más de 4700 ficheros, con un "peso total" una vez instalado de casi 1,2 GB. Esta es la razón por la que cuesta un poco la carga del juego. Sin embargo en mi ordenador, que no está mal pero no es de última generación, no cuesta más de allá de un par de minutillos.

Estoy haciendo las últimas pruebas del instalador, que va a ocupar alrededor de 760 MB (los mp3 no se pueden comprimir mucho más, según tengo entendido), por lo que el cargarlo en un hoster me va a llevar tiempo de conexión.

En pocos días estará al alcance de la mano de los amantes de las emociones fuertes. :mrgreen:

==========

Re: SISTEMA DE SONIDOS: VERSIÓN DEFINITIVA

Publicado por CeltíberoAcre - 30 Abr 2008 10:38

_____

Solo se puede decir esto:

Saludos

==========

Re: SISTEMA DE SONIDOS: VERSIÓN DEFINITIVA
Publicado por Antigono Kargedonio - 30 Abr 2008 11:21

_____

Tiene una pinta increible, menudo curro habeis tenido.
¿A quien se le ocurrió hacer todo esto? Yo creo que sois los únicos en haberos currado así el tema de los sonidos. Hay otros mods que han trabajado el tema de la música y algunas voces, pero les habeis dejado bastante atrás en lo de las batallas. Ya estoy babeando...

Saludos.

==========

Re: SISTEMA DE SONIDOS: VERSIÓN DEFINITIVA
Publicado por CeltiberoRamiroI - 30 Abr 2008 11:44

_____

Anoche dejé el instalador cargando en filefront. No llega al límite (1 GB) pero tiene límite de tiempo de carga (10 h máximo). Cuando lo dejé al irme a dormir faltaban 6 horas, pero esta mañana la conexión se había cortado. Al intentar enviarlo otra vez la velocidad de carga era menor y me daba 12 horas de carga, con lo que no podré subirlo seguramente.

Seguiré haciendo intentos. De momento también está cargando en Pando, pero creo que este enlace no sirve para Vista.

Intentaré también buscar hosters alternativos (le he echado el ojo a uno), pero no es fácil porque el límite suele ser entre 50 y 500 MB. La solución de partir el instalador no acaba de convencerme y lo evitaré si es posible. :S

Seguiremos informando.

==========

Re: SISTEMA DE SONIDOS: VERSIÓN DEFINITIVA
Publicado por CeltíberoAcre - 30 Abr 2008 12:24

_____

Aquí tienes la solución Ramiro:

[url:2h2gpewj] www.adrive.com/ [/url]

Es un Disco Duro Virtual. Te dan 50 GB de manera gratuita y tras subirlo puedes ponerlo para descarga y no se borra. Desconozco a cuanto baja pero yo lo uso para otras cosas y por ahora sin problemas de borrado tras ciertas descargas ni nada señalable.

Saludos

==========

Re: SISTEMA DE SONIDOS: VERSIÓN DEFINITIVA

Publicado por CeltiberoRamiroI - 30 Abr 2008 13:29

_____

CeltíberoAcre escribió:

Aquí tienes la solución Ramiro:

[url:2k47xiaa] www.adrive.com/ [/url]

Es un Disco Duro Virtual. Te dan 50 GB de manera gratuita y tras subirlo puedes ponerlo para descarga y no se borra. Desconozco a cuanto baja pero yo lo uso para otras cosas y por ahora sin problemas de borrado tras ciertas descargas ni nada señalable.

Saludos

:wooow: Tiene muy buena pinta.

Lo probaré en cuanto vuelva a casa, a ver si así...

Gracias. :D

P.D.: ¿sabes si se pueden crear links de descarga? ¿o tendré que dar el password en el foro para que todos lo abran desde ahí?

==========

Re: SISTEMA DE SONIDOS: VERSIÓN DEFINITIVA

Publicado por TotalChambon - 30 Abr 2008 14:25

CO JO NU DO

==========

Re: SISTEMA DE SONIDOS: VERSIÓN DEFINITIVA

Publicado por CeltíberoAcre - 30 Abr 2008 14:46

CeltíberoAcre escribió:

Aquí tienes la solución Ramiro:

[url:jpe6x24v] www.adrive.com/ [/url]

Es un Disco Duro Virtual. Te dan 50 GB de manera gratuita y tras subirlo puedes ponerlo para descarga y no se borra. Desconozco a cuanto baja pero yo lo uso para otras cosas y por ahora sin problemas de borrado tras ciertas descargas ni nada señalable.

Saludos

Por lo que yo he comprobado se crean links de descarga permanentes. Si no los borra el que lo ha subido o deja de compartirlos (te da la opción de share/unshare una vez subido con una url permanente) no hay mayor problema.

Yo lo he usado varias veces y funciona bien.

Saludos

==========

Re: SISTEMA DE SONIDOS: VERSIÓN DEFINITIVA

Publicado por Baal Catalunya - 04 May 2008 10:21

¿Donde puedo comprobar si tengo Miles 2D? Pues yo tengo Windeows Vista.

==========

Re: SISTEMA DE SONIDOS: VERSIÓN DEFINITIVA
Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 04 May 2008 10:42

Pantalla inicial del juego - click en Opciones- Sonido- Preferencias

==========

Re: SISTEMA DE SONIDOS: VERSIÓN DEFINITIVA
Publicado por Baal Catalunya - 04 May 2008 12:09

Gracias

==========

Re: SISTEMA DE SONIDOS: VERSIÓN DEFINITIVA
Publicado por Mandoni - 22 May 2013 23:31

Hola amigos estoy por hacer una aplicación de sonidos y voces para el mod de RTRA rtranabasis.foro activo.com/

Y me pregunto si puedo usar los archivos de audio que dispone el mod de ITW gold ya que me los he estado mirando y haciendo algunas pruebas y pueden servir .

Con todo esto me he dado cuenta que muchos archivos que teneis instalados en el mod no tienen el formato correcto y se puede corregir .

Saludos.

==========