Europa Barbarorum
Publicado por CeltíberoEco - 23 Feb 2008 15:55

---

http://www.europabarbarorum.com/

==========

Re: Europa Barbarorum
Publicado por CeltiberoThormes - 22 Dic 2008 00:20

Gracias Asdrubal, descargado, mañana me reinstalaré la 1.0 y empezaré a comparar, por cierto he abierto un nuevo hilo en I+D para este tema y no saturar este con codigos, je,je...

==========

Re: Europa Barbarorum
Publicado por CeltiberoIdibil - 22 Dic 2008 16:58

Bien, os pongo el tutorial de la moral, a ver si podéis adaptarlo para el EB y que sea más realista. Asdrubal, a mi el sistema piramidal no me mola demasiado, si bien, una tropa mejor equipada es más "poderosa", tiene también sus desventajas: más cansancio, más lenta, peor maniobrabilidad... Es mejor el sistema piedra-papel-o tijera del viejo medieval, o tipo el que usaba Mordred en sus mods en ese caso.

--Tutorial

La moral en el RTW depende de muchos factores, a destacar:

-Positivos-

. Modificador por filas y número, mayor profundidad, más moral.

. Resistencia en el nucleo de un enclave.

. Aguila de la legión y similares.

. La veterania de las unidades (el famoso atributo VALOR)

. La presencia cercana del General.

. Etc...

-Negativas-

. Pérdida del general.

. Pérdida de una proporción elevada de hombres.

. Nuestra unidad recibe un ataque de flanco o retaguardia.

. Cansancio (las tropas cansadas luchan mal y huyen pronto)

. Pérdida del Aguila de la Legión.

. Etc...

Estos factores, en principio son intocables en el Rome, vienen ya determinados. Especialmente, el del enclave nos creó bastantes problemas con el ITW, dado que al no poder cambiarle, obligabamos la jugador a sacar al enemigo del enclave o eternizarse matando.

La efectividad de estos modificadores, tanto negativos como positivos depende en gran medida del propio valor de moral de las unidades, que veremos más adelante.

Es decir, el Rome Total War, el EB y casi todos los mods suelen otrogar valores altos de moral a las unidades, lo que hace que los modificadores de moral del juego tengan un peso menor, en algunos casos extremos, irrisorio, en el peso de la batalla, con lo que el enfrentamiento es un mero choque de tropas totalmente arcade.

Me explico mejor, a valores altos de moral en la unidad, menos tenemos que preocuparnos de la estrategía, ya que nuestras tropas no huyen, o tardan en huir. Con valores bajos, tendremos que pensar mejor nuestras acciones y estar más pendientes de las del enemigo, que es lo que se pretendía en el ITW, y por las batallas online jugadas, yo creo que lo logramos.

El Rome Total War y otros mods, asignan valores altos de ataque, con lo que las unidades mueren muy rápido, por lo tanto las batallas son rápidas. Si asignasen valores bajos, tendríamos batallas eternas, 5 veces más que las actuales del ITW jeje.

El cansancio es otro elemento a tener en cuenta, en el ITW cambiamos el valor en el desplazamiento de

las tropas (descr_battle_map_movement_modifiers.txt) para que se cansansen más y avanzasen más despacio. Es decir, para evitar la enorme velocidad del Rome y que siempre estuviesen frescas. Más realismo, pero esto en principio no lo toquéis, ya que desconozco como lo han puesto en el EB.

Vayamos a un caso práctico:

```
type            carthaginian heavy infantry2
dictionary      carthaginian_heavy_infantry2      ; Poeni Infantry
category        infantry
class           spearmen
voice_type      Heavy_1
soldier         carthaginian_heavy_infantry, 60, 0, 1
officer         carthaginian_officer
officer         carthaginian_standard_new
officer         musico_cartago
mount_effect    horse +4, chariot +2, camel +4
attributes      sea_faring, hide_forest, can_sap
formation       1, 1, 2, 2, 8, square, phalanx
stat_health     2, 0
stat_pri        1, 2, no, 0, 0, melee, simple, piercing, spear, 90 ,0.14
stat_pri_attr   long_pike, spear, spear_bonus_12
stat_sec        1, 1, no, 0, 0, melee, simple, piercing, sword, 90 ,0.1
stat_sec_attr   no
stat_pri_armour 15, 9, 5, metal
stat_sec_armour 0, 0, flesh
stat_heat       11
stat_ground     -19, -10, -39, -12
```

stat_mental 5, disciplined, trained

stat_charge_dist 1

stat_fire_delay 50000

stat_food 60, 300

stat_cost 1, 898, 229, 92, 170, 898

ownership carthage, slave

Esto es una unidad de falange cartaginesa. Las partes que más nos interesan en este tutorial básico son:

soldier carthaginian_heavy_infantry, 60, 0, **1**

El último número revela la cohesión de las líneas, 1 es buena cohesión, más bajo, peor cohesión y más alto, lo contrario.

La cohesión de líneas siginifica lo fuerte que es esa unidad antes de desmembrarse cuando se enfrenta a otra. Más cohesión mejor formación y superará a otra enemiga, como la infantería gala, por ej, que tiene 0,3.

La falange, como es una unidad fuerte, y entrenada, posee un valor alto en ITW. Con este valor conseguimos, además, que usen las sarisas primero, y luego las espadas, cuando el enemigo logra superarles.

stat_pri **1, 2**, no, 0, 0, melee, simple, piercing, spear, 90 ,**0.14**

stat_sec **1, 1**, no, 0, 0, melee, simple, piercing, sword, 90 ,**0.1**

Primera y segunda arma. Los dos primeros números indican el ataque y la carga. Es dónde podemos incidir para calcular lo que queremos que mate la unidad. El último número indica la letalidad del arma, en ITW dimos una letalidad a cada tipo de arma, basandonos en ejemplos de la recreación. Pero generalmente los mods no se preocupan de esto, y establecen un parametro unitario, que dota a todas las armas de la misma letalidad. En el Rome la letalidad es 1, si os fijáis, la sarisa tiene 0,14, lo que la pone muy por debajo de ese 1.

Respecto al ataque y la carga. La sarisa tiene un ataque de 1, para mostar su dificil manejo, aunque si queremos que mate más, podremos subir su efecto a 4 ó 5. Y en la carga (daño extra el primer ataque cuando carga) es de 2.

Con la espada corta la carga es 1, ya que una arma tan pequeña no es relevante en una carga. Lo mismo, valores de 4 á 7 multiplicarían las bajas.

La ventaja de los valores bajos, es que tb dan más valor a la moral, ya que menos muertes, obligan a depender más de las estrategias, que del mero choque a ver si mi cohorte urbana supera a tus triarios.

stat_pri_armour **15, 9, 5**, metal

La armadura. El primero es la suma de la armadura, equipamiento de la unidad, en este caso 15 porque la falange cartaginesa lleva Coraza de Lino (6), casco de bronce (3), grebas de acero (2), brazales de acero (2), sarisa (1), capa (1)

9 es la defensa natural de la unidad (el 90% de las unidades de ITW tienen 8, pero algunas especiales tienen 9 y los generales 10, para mostrar su mayor veteranía).

5 sería el escudo.

Como es de suponer, a mayor defensa, menos muertos.

stat_heat 11

stat_ground -19, -10, -39, -12

Estos son modificadores de clima, que afectan al cansancio. En principio, podéis dejarlos como vienen de serie, no os compliquéis.

stat_mental **5**, disciplined, trained

Esto es importante, el 5 sería el valor moral de la unidad, dentro del ITW el 5 es un valor medio-alto, es decir, una unidad motivada (un bestial oso cantabro, una unidad con moral muy elevada lleva un 8, para que os sirva de referente). En otros mods, o en el Rome, 5 es un valor bajo.

disciplined indica el comportamiento de la unidad. Es decir, disciplinada, puede ser tb impetuosa (impetuous) - que se lanza sola al combate cuando el enemigo está cerca-, berserker, o normal.

Trained o untrained, indica si la unidad está entrenada o no. Generalmente, se asigna el trained a unidades más preparadas.

En resumen, para intentar lograr un efecto de más peso de moral, deberiáis concentrar vuestros esfuerzos en los valores de ataque y carga, así como la defensa. Luego, podriáis tocar el valor de moral asignando valores más bajos, entre 5 y 10 puede ser una opción, para que los modificadores de moral, del RTW que mencionabamos la principio, tengan mayor incidencia en el resultado del conflicto, vamos, que si te matan al general, no te quedes tan pancho :twisted:

Comentadme dudas.

Un saludo.

==========

Re: Europa Barbarorum

Publicado por CeltiberoThormes - 22 Dic 2008 20:17

_____

Gracias por aportar toda esa información Idibil. ¿Hasta donde se pueden aumentar o disminuir los valores? ¿en una escala del 1 al 10? también veo que puedes poner puntos y poner por ejemplo 0.20, aún no he tocado ningún parametro, pero la primera unidad que toque la enfrentaré con otra en el mapa de batalla y así sucesivamente, el proceso será largo, pero mejor así que tocar muchas a la vez y que el resultado no sea bueno.

Esta es una unidad cogida al azar:

;170
type hellenistic infantry misthophoroi phalangitai
dictionary hellenistic_infantry_misthophoroi_phalangitai ; Misthophoroi Phalangitai
category infantry
class spearmen
voice_type General_1
soldier hellenistic_infantry_pezhetairoi_koinonphalangitai, 60, 0, 1.4
officer eboffi cer_hellenic_officer
officer eboffi cer_hellenic_standardbearer
mount_effect elephant -1
attributes sea_faring, hide_forest, hardy, mercenary_unit
formation 1.1, 1, 2.2, 2, 6, square, phalanx
stat_health 1, 0
stat_pri 17, 0, no, 0, 0, melee, simple, piercing, spear, 0 ,0.17
stat_pri_attr long_pike, light_spear
stat_sec 9, 4, no, 0, 0, melee, simple, piercing, sword, 0 ,0.13
stat_sec_attr no
stat_pri_armour 10, 5, 5, metal
stat_sec_armour 0, 0, flesh
stat_heat 3
stat_ground 0, 0, -4, -2
stat_mental 11, disciplined, highly_trained
stat_charge_dist 30
stat_fire_delay 0
stat_food 60, 300
stat_cost 1, 2211, 553, 50, 80, 2211
ownership slave, thrace, romans_julii, greek_cities, macedon, carthage, numidia, romans_brutii, gauls, britons, scythia, dacia, spain, parthia, romans_scipii

Por lo que se ve ahí, tiene una cohesión superior incluso a las del ITW, ya que el valor es 1.4, y la moral a prueba de bombas.

stat_mental 11, disciplined, highly_trained

Tal vez rebjando la moral a 9 y la cohesión a 1, resolvamos el problema del por qué las falanges pueden con todo aún rodeadas por todas partes.

==========

Re: Europa Barbarorum
Publicado por CeltiberoIdibil - 22 Dic 2008 20:47

_____

Es una opción, y fijate, tiene un ataque de 9, es una máquina de matar esa unidad xD. Bajale algo el ataque, a 4 ó 5, seguirá haciendo mucho daño, pero no destrozará lo q se le ponga por delante.

La armadura es normal.

CeltiberoThormes escribió:

Gracias por aportar toda esa información Idibil. ¿Hasta donde se pueden aumentar o disminuir los valores? ¿en una escala del 1 al 10?

A qué valores te refieres concretamente? a la moral? puedes poner hasta 14 creo recordar (Ramiro me corrija jeje)

==========

Re: Europa Barbarorum
Publicado por CeltiberoRamiroI - 22 Dic 2008 22:37

_____

Sobre los valores, no sé los límites de todos. Es probable que haya límites en algunos y en otros no. Habría que consultar en los foros, a ver si alguien lo ha escrito. Mi recomendación prudente es no pasar de lo que aparece en el fichero original del juego o en mods con reconocida solvencia.

Luego, respecto a valores enteros o con decimales, la mayoría de los valores son enteros, excepto los que indican distancias (formaciones) y los de letalidad. Puede que algún otro, pero no recuerdo.

==========

Re: Europa Barbarorum
Publicado por CeltiberoIdibil - 22 Dic 2008 23:50

_____

Ramiro, seguimos en el otro subforo, para no cortar este del EB

Un saludo.

==========

Re: Europa Barbarorum
Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 23 Dic 2008 01:18

_____

Gracias Idibil por tu tutorial. Se nota el grado de maestría en el tema del combate en batallas.

Quizás lo que cueste es retocar una facción, como la romana. El resto de facciones podría seguirse por modificaciones similares en cuanto a proyectiles, infantería, tropas de más o menos élite, etc, con, por supuesto algunas peculiaridades (ejemplo: Tribus bárbaras no pueden tener una armadura equiparable en sus tropas de élite equiparable a las falanges griegas o legionarios romanos, aunque sí quizá en velocidad y maniobrabilidad).

Y con esto me surge una pregunta: ¿Sería posible tener infantaría ligera menos poderosa en el combate cuerpo a cuerpo, pero con capacidad para huir, es decir, tener más velocidad que las tropas pesadas de armadura, para acosar continuamente por flancos y retaguardia y retirarse sin ser exterminados? Esto me viene en el sentido de que es imposible que un legionario pueda perseguir a un gaesatae galo, o un olcade íbero con éxito, ya que la armadura pesa. En resumen, todo lo que puede ganarse en defensa se podría perder en velocidad (maniobrabilidad).

==========

Re: Europa Barbarorum
Publicado por CeltiberoIdibil - 23 Dic 2008 01:53

Sí, así se hizo en el ITW, mediante las animaciones, hay varias animaciones que otorgaban velocidad a las unidades, lento, medio y rápido. De todos modos, Ramiro es el maestro en esto.

==========

Re: Europa Barbarorum
Publicado por CeltiberoThormes - 03 Mar 2009 08:55

Para los que querais comparar entre versiones aquí está un enlace de donde podreis bajaros la versión 1.0, debereis hacer copia de la carpeta Rome e instalarla ahí:

http://www.gamershell.com/download_21597.shtml

Algunos estamos de acuerdo que esta es la mejor, con menos CTD's y la mas difícil de todas las que han sacado, también existe traducción parcial para esta, estamos trabajando en un rebalanceado de unidades para esta versión, cuando este listo lo colgaremos aquí, saludos.

==========

Re: Europa Barbarorum
Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 19 Jul 2009 07:18

He retomado una campaña cartaginesa con el nuevo ordenador, que está más o menos a la última, en la versión 1.0, que es la mejor, y es una auténtica gozada, los rebeldes resisten y se baten como jabatos en las poblaciones, y si te descuidas tratan de asaltarte alguna poco defendida, y las facciones

no te hostigan constantemente, más o menos como fue en la realidad.

Roma crece a la vez que Cartago, y el choque se producirá en Mesana (Sicilia). Le he cambiado la música y todo, para ambientar más la campaña. He descubierto que en Africa se pueden crear elefantes como tropas auxiliares, cuando los lleve a Iberia será el arma definitiva, jeje.

==========

Re: Europa Barbarorum

Publicado por Don García - 24 Ago 2009 20:37

_____

Hola a todos.

El caso es que me descarge la versión 1.2 de este mod.

Pero la encuentro absolutamente injugable debido a los continuos CTDs, ¿Hay alguna manera de solucionar esto?

Veo que habeis vuelto a la versiñon 1.0, pero los combates contra falanges me resultaban absurdamente duros y las tropas de proyectiles eran una basura.

S, es más estable la versión 1.0, que no lo se ¿existe algún rebalanceado de tropas?

Gracias y un saludo

==========