

Comentarios y descripción bugs del ITW Platinum

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 23 Oct 2012 01:17

Se abre este foro para dudas, comentarios, descripción de posibles bugs, sugerencias, etc.

DEBE HABER UN ESPACIO EN LA RUTA DE PROPIEDADES ENTRE LAS COMILLAS Y EL GUION PARA QUE FUNCIONE EL ACCESO DIRECTO

=====

Re: Comentarios y descripción bugs del ITW Platinum

Publicado por CeltiberoEspaniata - 24 Oct 2012 00:18

"C:\Program Files\Activision\Rome - Total War\RomeTW.exe"-mod:ITW -nm -show_err

Esta es la ruta que estoy usando pero cuando le doy a aceptar me sale un mensajito diciendome que la ruta no es valida. He probado a poner el anadido antes de las comillas y sigue dando error

=====

Re: Comentarios y descripción bugs del ITW Platinum

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 24 Oct 2012 06:31

A ver, yo tengo en propiedades:

En destino:

"C:\Archivos de programa\The Creative Assembly\Rome - Total War\RomeTW.exe"-mod:ITW -nm -show_err

En iniciar:

"C:\Archivos de programa\The Creative Assembly\Rome - Total War";

Debe haber espacios, antes de cada guión alto. Descubierto el fallo y actualizado los post iniciales.

Si haciendo eso no se soluciona (en tu caso con "C:\Program Files\Activision\Rome - Total War\RomeTW.exe" , no sé por qué te sale ese mensaje, ya que teóricamente las especificaciones son válidas.

Abriendo las carpetas debes tener en la carpeta del Rome una subcarpeta de Data (Rome original) y otra con el nombre de ITW (con el mod). Podría ser también que no lo hubieses instalado en la carpeta Rome-Total War y te saliera como subcarpeta de Data. Compruebalo a ver y me dices.

=====

Re: Comentarios y descripción bugs del ITW Platinum

Publicado por Mandoni - 24 Oct 2012 11:26

En primer enhorabuena por revitalizar este maravilloso mod :birra:

Pero creo que lo correcto para que arranque el mod de la manera que se instala , en el icono que se crea de acceso directo las rutas deberían ser las siguientes (con los espacios incluidos) dependiendo de donde se guarde el Rome limpio o su copia:

-El destino seria por ejemplo "C:\Program Files (x86)\ITW platinum\The Creative Assembly\Rome - Total War\RomeTW.exe" -mod:ITW -nm -show_err

-E iniciar en "C:\Program Files (x86)\ITW platinum\The Creative Assembly\Rome - Total War";

Por otra parte una lastima lo de la incompatibilidad de los sonidos de la Gold , esperemos que se pueda solucionar.



=====

Re: Comentarios y descripción bugs del ITW Platinum

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 24 Oct 2012 14:56

Mandoni escribió:

Por otra parte una lastima lo de la incompatibilidad de los sonidos de la Gold , esperemos que se pueda solucionar.

=====

Publicado por AlworTheGallaecian - 24 Oct 2012 15:29

=====

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 24 Oct 2012 15:39

Lo único que se me ocurre es dar el link del mod sin instalador para que lo hagais manualmente, sustituyendo carpetas (y haciendo antes copia de seguridad, por si acaso, por si tuvieseis algun error o algo, además de lo ya comentado con la carpeta sky del rome original, que cada cual puede tener la original o la del mod, según le guste)

=====

Re: Comentarios y descripción bugs del ITW Platinum

Publicado por AlworTheGallaecian - 24 Oct 2012 15:46

hay un desgajo de carpetas muy raro entre el rome y el ITW reinstalare y ahora te digo

=====

Re: Comentarios y descripción bugs del ITW Platinum

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 24 Oct 2012 15:51

Descubierto el error, DEBE HABER ESPACIOS EN BLANCO EN LA LINEA DE PROPIEDADES DEL ACCESO DIRECTO ANTES DE CADA GUION ALTO DE LO QUE SE AÑADE, INCLUIDO AL PRINCIPIO.

Sorry por no haberme dado cuenta antes, yo creo que con eso funcionará. Tiene razón Mandoni.

=====

Re: Comentarios y descripción bugs del ITW Platinum

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 24 Oct 2012 15:56

Si puede ser, que alguien confirme que funciona poniendo los espacios en blanco en la ruta de las propiedades del acceso directo, así ya vemos que vamos sobre seguro. Gracias.

=====

Re: Comentarios y descripción bugs del ITW Platinum

Publicado por triano - 24 Oct 2012 16:44

a mi me funcioa perfectamente..

si he dejado un espacio como se hace en otros mods o el ejecutable o acceso directo,para poner algun comando especial como el -show_err ,o -nm ,o -enable_editor , etc

le he echado un vistazo,visualmente el mod no esta muy cambiado,si he visto un montonazo de camapañas provinciales :)

ya comentare mas adelante cuando realice alguna campaña turdetana..

me encantaban los sonidos de la gold.lastima...

no me he fijado si estan incluidas las batallas historicas,el escenario de lo que vie en la gold del asedio a numancia era impresionante

=====

Re: Comentarios y descripción bugs del ITW Platinum

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 24 Oct 2012 16:53

triano escribió:

a mi me funcioa perfectamente..

si he dejado un espacio como se hace en otros mods o el ejecutable o acceso directo,para poner algun comando especial como el -show_err ,o -nm ,o -enable_editor , etc

le he echado un vistazo,visualmente el mod no esta muy cambiado,si he visto un montonazo de camapañas provinciales :)

ya comentare mas adelante cuando realice alguna campaña turdetana..

me encantaban los sonidos de la gold.lastima...

no me he fijado si estan incluidas las batallas historicas,el escenario de lo que vie en la gold del asedio a numancia era impresionante

Me alegra tu confirmación de instalación, Triano (ya estaba preocupado)

Cierto es que hay pocos cambios visuales respecto al Gold. Los cambios sustanciales han sido las nuevas campañas y el sistema de combate. Hasta lo que se ha llegado a testear las batallas históricas funcionaban (algunas de ellas fueron un gran trabajo de CeltiberoKarmipoka y otros, jeje)

=====

Re: Comentarios y descripción bugs del ITW Platinum

Publicado por AlworTheGallaecian - 24 Oct 2012 20:34

ya me funciona con lo que habeis dicho, gracias por la ayuda :) .. respecto al aspecto me uno a lo dicho por triano, si bien en el caso de jugabilidad(para mi gusto) las unidades son bastante lentas en batalla, y por lo que he jugado, creo que los romanos ahora son mas duros :S yo creo que andan bastante

chetados aguantan lo que les pongas, incluso en una batalla personalizada con el doble de tropas y subidas de experiencia o como se llame, me costo ganarles.. mi sensacion es como si pegases un muro.. a lo mejor exagero, pero fue lo que me parecia

=====

Re: Comentarios y descripción bugs del ITW Platinum

Publicado por Mandoni - 24 Oct 2012 20:36

triano escribió:

a mi me funciona perfectamente..

si he dejado un espacio como se hace en otros mods o el ejecutable o acceso directo, para poner algun comando especial como el -show_err ,o -nm ,o -enable_editor , etc

le he echado un vistazo, visualmente el mod no esta muy cambiado, si he visto un montonazo de campañas provinciales :)

ya comentare mas adelante cuando realice alguna campaña turdetana..

me encantaban los sonidos de la gold. lastima...

no me he fijado si estan incluidas las batallas historicas, el escenario de lo que vie en la gold del asedio a numancia era impresionante

A mi tambien me funciona con espacios como expuse antes.

He jugado la batalla de Numancia en MD y me a costado lo suyo vencer , la introducción genial.

Saludos

=====

Re: Comentarios y descripción bugs del ITW Platinum

Publicado por Mandoni - 24 Oct 2012 20:42

AlworTheGallaecian escribió:

ya me funciona con lo que habeis dicho, gracias por la ayuda :) .. respecto al aspecto me uno a lo dicho por triano, si bien en el caso de jugabilidad(para mi gusto) las unidades son bastante lentas en batalla, y por lo que he jugado, creo que los romanos ahora son mas duros :S yo creo que andan bastante chetados aguantan lo que les pongas, incluso en una batalla personalizada con el doble de tropas y subidas de experiencia o como se llame, me costo ganarles.. mi sensacion es como si pegases un muro.. a lo mejor exagero, pero fue lo que me parecia

SISTEMA DE COMBATE

En este mod, se ha cambiado el sistema de combate en las batallas con respecto a la versión Gold. Se ha intentado respetar la historicidad del combate de la época.

Se ha basado el equipo en que en dicha época el arma de combate más eficaz era la infantería pesada (falanges griegas, legiones romanas, etc). En base a esto, se han modificado los stats para conseguirlo.

Se han efectuado pruebas, y se ha comprobado que se tiene opción al triunfo en la batalla con cualquier facción a igualdad de denarios (batallas personalizadas) y también en las campañas (tanto si se lucha personalizadamente en las batallas como si no).

Las facciones que tienen infantería menos pesada, tienen opción de derrotar a esas tropas mediante varias opciones: Hostigamiento para reducir la moral, con proyectiles, especialmente incendiarios y desde los flancos o retaguardia;

la caballería también tiene su papel y puede emplearse para atacar en tromba por algún lugar más débil, maniobras de ataque y retirada, flanqueo, etc.

Se ha tratado de ajustar el poder de las máquinas de guerra de la época (balistas y escorpiones), que nos parecía demasiado destructivo en el juego original. Con respecto al alcance y daño de los proyectiles se ha tratado de hacer lo mismo, intentando dar un

equilibrio entre jugabilidad e historicidad. En la anterior versión Gold había primado la historicidad, y algunas batallas, especialmente los asedios, eran poco jugables, con lo cual, y teniendo en cuenta la opinión de muchos fans, en esta versión nos hemos

decantado por el equilibrio.

=====