

Iberia Total War

Publicado por xxhadez - 16 Oct 2013 22:30

Hola a todos :D

Pues bueno soy nuevo y fanático de la serie Total War.

Tengo un problemilla, o no se si lo sera, me acabo de descargar el mod de

Iberia Total War, bueno todo bien hasta entrar al juego y empezar la campaña cartaginesa.

Cuando en mi primera batalla, empiezo a ver las estadísticas de mis soldados me doy cuenta por ejemplo que de una unidad de "Niosisker Stipendiarii" que es una unidad de caballería.

Bueno tiene

Ataque "1";

Bonificacion por Carga "26";

Defensa total "23";

Y yo dije wtf ataque 1 ?

O es que es asi el juego, bueno quisiera que me aclareis la dudad gracias :3

=====

Re: Iberia Total War

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 16 Oct 2013 22:46

Si, es así el juego. Con eso se consigue que los combates duren.

=====

Re: Iberia Total War

Publicado por xxhadez - 16 Oct 2013 22:51

Buenoo gracias acabo de entender por que le pusieron asi :P y si pueden pasarme el parche español del Europa Barbarorum :P

=====

Re: Iberia Total War

Publicado por xxhadez - 17 Oct 2013 00:47

xxhadez escribió:

Buenoo gracias acabo de entender por que le pusieron asi :P y si pueden pasarme el parche español del Europa Barbarorum :P

Bueno me acabo de pasar cerca de 2 horas buscando enlaces del parche español del Europa Barbarorum, en la mayoría de foros mencionaron que Thormes subió hace mucho, pero no la encuentro, todos los enlaces están rotos o corruptos.

Agradecería a alguien que me pase el parche, pues leí que en el Clan Celtiberos empezaron con la empresa de traducción :D

=====

Re: Iberia Total War

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 17 Oct 2013 09:00

Ahora no recuerdo ni si existe tal parche. Pero de estar, estara en la sección respectiva a mods.

Puedes usar tambien la budqueda en la web y o bien con el nombre completo o con sus siglas te deberia salir algo.

=====

Re: Iberia Total War

Publicado por Celtiberoldibil - 17 Oct 2013 15:46

Realmente, más que para que los combates duren se trata de que uses la caballería estrategicamente.

Me refiero, la caballería en esta época no era un elemento para entrar en liza con las poderosas formaciones de infantería, sino como apoyo. Para acoso, persecución, ataques de flanco o retaguardia (fijate que la carga es muy alta porque las maniobras eran de carga, luego se retiraban y cargaban de nuevo).

Igual fuimos muy extremos en esto, pero conseguimos combates bastante realistas en su momento.

xxhadez escribió:

Hola a todos :D

Pues bueno soy nuevo y fanático de la serie Total War.

Tengo un problemilla, o no se si lo sera, me acabo de descargar el mod de

Iberia Total War, bueno todo bien hasta entrar al juego y empezar la campaña cartaginesa.

Cuando en mi primera batalla, empiezo a ver las estadísticas de mis soldados me doy cuenta por ejemplo que de una unidad de "Niosisker Stipendiarii" que es una unidad de caballería.

Bueno tiene

Ataque "1";

Bonificacion por Carga "26";

Defensa total "23";

Y yo dije wtf ataque 1 ?

O es que es asi el juego, bueno quisiera que me aclareis la dudad gracias :3

=====

Re: Iberia Total War

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 17 Oct 2013 22:26

xxhadez escribió:

Hola a todos :D

Pues bueno soy nuevo y fanático de la serie Total War.

Tengo un problemilla, o no se si lo sera, me acabo de descargar el mod de

Iberia Total War, bueno todo bien hasta entrar al juego y empezar la campaña cartaginesa.

Cuando en mi primera batalla, empiezo a ver las estadísticas de mis soldados me doy cuenta por ejemplo que de una unidad de "Niosisker Stipendiarii" que es una unidad de caballería.

Bueno tiene

Ataque "1";

Bonificacion por Carga "26";

Defensa total "23";

Y yo dije wtf ataque 1 ?

O es que es asi el juego, bueno quisiera que me aclareis la dudad gracias :3

Si lo piensas, una unidad de caballería estática, sin la velocidad de la montura no tiene más que desventajas contra una unidad de infantería estática pertrechada y con armadura, de hecho históricamente muchos jinetes se desmontaban para luchar así. En el cuerpo a cuerpo individual, y suponiendo al jinete estático, éste tiene la ventaja de la altura, pero el infante pertrechado tiene la ventaja tremenda de la maniobrabilidad y movilidad. Una sola herida al caballo con la espada o lanza (que es fácil, ya que no eran catafractos medievales) y el jinete va por tierra, con lo cual el soldado de infantería sólo tiene que rematarlo. Cargando el jinete ya es otra cosa y la velocidad le da mucha ventaja.

Se entiende que se pierde el arcade y el rush del multi, pero se intentó ofrecer una visión realista, además de disfrutar más de las batallas al ser más duraderas y dar más tiempo al humano a maniobrar y pensar (como flanquear, como hacer contracargas, por qué punto acosar con proyectiles y por qué punto atacar de verdad, etc).

=====

Re: Iberia Total War

Publicado por xxhadez - 18 Oct 2013 19:51

Gracias a los consejos de todos, la verdad preferí mejorar la caballería un poco y claro las falanges, los deje en básico, pues tienen gran resistencia, y en parte mejore a mis arqueros, que no se por que tienen mayor ataque cuerpo a cuerpo que las unidades de infantería xD.

La campaña Cartaginesa es impresionante, casi igual a la campaña real, una pequeña fracción de tropas Cartaginesas contra todo el imperio Romano en su apogeo :D.

=====

Re: Iberia Total War

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 19 Oct 2013 03:02

xxhadez escribió:

Gracias a los consejos de todos, la verdad preferí mejorar la caballería un poco y claro las falanges, los deje en básico, pues tienen gran resistencia, y en parte mejore a mis arqueros, que no se por que tienen mayor ataque cuerpo a cuerpo que las unidades de infantería xD.

La campaña Cartaginesa es impresionante, casi igual a la campaña real, una pequeña fracción de tropas Cartaginesas contra todo el imperio Romano en su apogeo :D.

Gracias por tus opiniones. 

En la versión ITW Platinum creo que no se permitió que en general los arqueros tuvieran más ataque que las tropas de infantería, y por supuesto contra la infantería pesada.

Podría ser que, en concreto, los arqueros cartagineses, en un intento de equilibrar con la variedad y poder de la infantería ligera romana (vérites) ya que tienen menos unidades de ésta, tuvieran un ataque similar al de alguna tropa de infantería ligera de otras facciones, pero se intentó que fuera para el arma principal, o sea el arco, y no para el arma corta, por eso se les redujó los valores de arma secundaria en las stats. De todas formas la cifra del ataque sólo es un número, y hay que relacionarlo con la cifra de defensa propia y de la unidad enemiga, para calcular el daño real que hace. De todas formas no lanzaría una unidad de arqueros al cuerpo a cuerpo contra una unidad de vérites o de hastati, por si acaso, aunque sí que podrían vencer a una unidad de guardia de la ciudad romana (la cual sirve para hacer bulto y poco más, parecido a los campesinos del juego original).

Sí que se intentó que la campaña cartaginesa se pareciera a la real, y que el humano tuviera que cruzar a Aníbal a través de territorios controlados por tribus íberas y galas procurando evitar enfrentamientos, y emplearse a fondo al llegar a Italia, con ayuda de posibles contrataciones de mercenarios (si llega el saldo de denarios) e intentando por script ofrecer suplementos económicos simulando los botines de los saqueos, al cumplir determinados objetivos. Esa campaña se testeó y puede comentarse que puede el humano llevarla a buen puerto, aunque por supuesto tiene su cierta dificultad.

Saludos! 

=====