

La conquista de Mallorca: Mod en proyecto

Publicado por celtíberoAlba - 21 Ago 2008 18:12

Hola!!

Hace unas semanas le propuse a Ramiro una idea sobre un Mod. Era la concepción de un mod que buscara una concepción distinta del juego. Basicamente la idea es la de emular una campaña militar y no, como suele ser lo normal, una campaña imperial.

En este caso concreto nos decidimos por la conquista de Mallorca por Jaime I en 1229.

Las características que estamos buscando es la de ponerte en la piel de un comandante militar y no de un rey. De manera que solo tengas que implicarte en las facetas militares y no en las de gobernante. Basicamente te dan un ejército, dinero y un territorio que conquistar.

Al ser una microcampaña con solo dos facciones y usando las unidades militares del propio juego, recortaremos mucho el trabajo a realizar. No habrá gestión de enclaves, solo se obtendrán dinero por saqueos de ciudades, la obtención de tropas extras se hará solo por contratación de mercenarios, a no ser que incluyamos la llegada de refuerzos, cosa que no sucedió en dicha campaña.

Bueno a grosso modo esa es la idea. Ya tenemos el mapa, aunque falta retocarlo según veamos cómo evoluciona el testeo.

Por supuesto si alguien le apetece colaborar, estamos abiertos a sugerencias de todo tipo, es más, el abrir este hilo es básicamente que nos ayudeis, en este caso concreto, a ver cómo se desarrollaría la campaña según la idea de un defensor o un atacante.

Así que ahí va cómo se plantea el primer turno y si os apetece pues decid que haríais vosotros de principio.

Atacante: Todo el ejército en una flota, Ramiro está intentando ver si es posible que esa flota desembarque en puntos distintos cada vez, para hacer diferente cada campaña. Otra opción que hemos barajado es crear un enclave lejano a la isla, que represente la ciudad desde donde partió la expedición en la costa peninsular. Una vez desembarcado y contando que vuestro ejército será mayor a 20 unidades, por lo que tendréis varios cuerpos de ejércitos (CE) ¿Qué haríais?

Defensor: Como distribuiríais las tropas en la isla? ¿una pequeña guarnición en cada enclave y el resto en la capital? ¿en varios enclaves según importancia? ¿Todos por igual?

Dependiendo de la opción que sean más reales como atacante y defensor, veríamos cuál sería el siguiente paso. Lo que buscamos es mejorar la jugabilidad de la campaña viendo cómo nos comportaríamos y así determinar cómo se comportaría la IA

¿Cris que el ejército defensor debe ser igual, menor, mayor o mucho mayor que el atacante? Historicamente era del orden de el doble de mayor el defensor, según distintas fuentes, aunque nos eponen de acuerdo en el número exacto.

Gracias!!

=====

Re: La conquista de Mallorca: Mod en proyecto

Publicado por CeltiberoRamiroI - 18 Sep 2008 02:05

(HG)Hereje escribió:

Hola Ramiro! Tenia una duda, piensas añadirle refuerzos a los almohades como los cruzados que aparecen en la campaña del Kingdoms? :D

Saludos!

PD: hay fecha aproximada? ;)

Todo depende de los tests. Además me gustaría introducir parámetros aleatorios, que hagan la campaña diferente cada vez.

Espero poder ir haciendo los tests a partir del próximo fin de semana y según vaya el desarrollo... no creo que tarde mucho, ya que el trabajo arduo ya está hecho. :mrgreen:

=====

Re: La conquista de Mallorca: Mod en proyecto

Publicado por Hereje - 18 Sep 2008 10:52

Qué ilusión...espero ver alguna foto más por aquí colgada.. 🏰

=====

Re: La conquista de Mallorca: Mod en proyecto

Publicado por CeltiberoKarmipoka - 03 Oct 2008 02:06

Cagüenlamar, que no tengo tiempo para nada, pero... ¿Es correcto que, al empezar el juego, los barcos no parezcan llevar ejércitos? Eso hizo que me dejara al Muy Alto y Poderoso Señor Rey de Aragón, Ferrán I, en Salou, tocándose sus muy nobles narices!

=====

Re: La conquista de Mallorca: Mod en proyecto

Publicado por Baal Catalunya - 08 Oct 2008 13:18

Por curiosidad, ¿aparte de las unidades "estandard" se podrian representar divisiones historicas que participaron en la conquista como la Hueste Regia o la Milicia de Barcelona?

PD 1: Muy bien, estoy seguro que me gustara este mod 

=====

Re: La conquista de Mallorca: Mod en proyecto

Publicado por CeltiberoLeonidas - 08 Oct 2008 18:27

Ramiro mira lo que ha dicho Asdrubal del mod Chivalry II : The Sicilian Vespers 3.0:

Por cierto, los símbolos, estandartes y atuendos de la facción catalano-aragonesa los más realistas de los mods del Medieval II, en mi opinión. Los caballeros van con los caballos con tela a rayas como mi avatar del rey de Aragón.

=====

Re: La conquista de Mallorca: Mod en proyecto

Publicado por Gale - 02 Nov 2008 20:34

¿Sigue en pie el mod? :D .

=====

Re: La conquista de Mallorca: Mod en proyecto

Publicado por CeltiberoRamiroI - 02 Nov 2008 20:51

(HG)Gale escribió:

¿Sigue en pie el mod? :D .

La cosa está parada.

El grave problema es que la IA parece incapaz de mover sus ejércitos "con sentido". Se buscaba decidir la campaña en batallas a campo abierto, pero la IA está programada para preferir asedios.

Todo esto, unido a un cierto desinterés...

=====

Re: La conquista de Mallorca: Mod en proyecto

Publicado por reifoner - 14 Nov 2008 21:14

Hola a todos.

Me parece que llevo algo tarde. Me acabo de registrar y no me he presentado en ningún otro sitio.

Después de meses i meses sin preocupar-me de Total War, estaba mirando los foros de Roma: Guerra total, y he venido a parar aquí. El mod tiene muy buena pinta.

El caso es que soy mallorquín de un pueblo del sud de la isla, catalanoparlante, filólogo clásico y en proyecto de ser arqueólogo. Me interesa mucho el mundo antiguo y la edad media, y por supuesto lo que estais haciendo. Si aun necesitáis ayuda en algo (información geogràfica, lingüística, etc...), o os puedo ayudar de alguna manera decidmelo e intentaré encontrar un hueco en mis horarios. Supongo que visitaré este enlace una temporada. De todas formas os dejo e-mail:

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

Saludos.

=====

Re: La conquista de Mallorca: Mod en proyecto

Publicado por celtiberoAlba - 25 Nov 2008 16:41

Gracias Reifoner!!

La verdad que el proyecto está parado debido a que unas de las características por la que se comenzó es ionviable con los totalwar actuales. Buscábamos con este Mod el recrear una campaña propiamente militar y creo que el juego no está preparado.

Un saludo y bienvenido

=====