

Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 01 Mar 2008 23:14

Jugando la campaña ilergete he observado, sólo al acercar la cámara, como el oficial de los Akonkistai se convierte en oficial-fantasma, observandose sólo parte de las manos y rostros, cual vampiro se tratase. Tengo la imagen, en cuanto pueda la posteo.

Saludos

PD. ¿Teneis los sonidos tal y como los dejé antes de la caída de la web? He probado a reducir el volumen de los cuernos ilergetes (mínima modificación y queda el tema mejor? Si interesa os paso los tres archivos modificados sobre el parche definitivo.

=====

Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 02 Mar 2008 14:02

Aquí está la imagen del oficial Akontistai griego al acercar la cámara.

Observado otro errorcillo a nivel de texto descriptivo al reinstruir mejorandola de atributos una unidad de general de familia ilergete. Al siguiente turno y salir la ficha descriptiva de que se ha reinstruido sale el típico "Unplacement text" Warning

Importante: Confirmo, desgraciadamente, las observaciones de Alaursu. He tomado Emporion a los griegos en la campaña provincial ilergete y no se cobra recompensa ni pasa al siguiente mensaje, con lo que hay algún fallo de script.

La campaña, además, creo ha perdido dificultad (antes era la más difícil con creces). Igual podría rediseñarse un poco el script. Por ejemplo, una idea, podría ser mandar primero expulsar a los romanos (tras 2 o 3 turnos para que la campaña gane dificultad y no conquisten Emporion) de la guarnición romana, si se consigue, cobrar alguna pequeña recompensa, dejar a los griegos de momento tranquilos. Mandarles conquistar alguna población del valle del Ebro (Turiasu o Bengoda) que pueda estar en manos rebeldes o quizás mandarles simplemente reforzar su economía sin más, y a los 3-5 turnos hacer reaparecer a los romanos en Emporion sustrayendola a los griegos (siempre o aleatoriamente), para intentar cebar nuevos desembarcos. Además las tropas remanentes griegas que quedarían en la provincia creo que apoyarían defensivamente a los romanos. Tendría que ser un número mayor de tropas romanas invasoras por script que defensores previsibles griegos, para evitar la guerra entre ellos.

Por resumir, mi idea podría ser la siguiente.

1. Activación script ilergete.

2. Siguiente turno: Mandarles intentar tomar la rebelde Saltuie . Así se desvía la atención de los romanos.

3. Al tercer turno, si los planes no fallan los romanos atacarán, olvidandose de la guerra con los griegos y no habiendo tomado Emporion, con lo que se le puede enviar al humano el mensaje de sacarles de la península, olvidando o retrasando el objetivo anterior. Además el humano tendrá que darse más prisa si quiere evitar un nuevo desembarco.

4. Si se consigue su expulsión cobrar alguna recompensa.

5. Teóricamente los griegos serán neutrales y no habrán atacado a nadie (son superfacción).

6. Volver a mandar a los ilergetes tomar Saltuie o bien reforzar su economía (para distraer al humano, si consigue este objetivo no iría mal quizá alguna pequeña recompensa)

7. A los 4-5 turnos hacer pasar la ciudad de Emporion de manos griegas a romanas, para intentar cebar nuevos desembarcos. Quizás el máximo efecto sería no decir nada hasta ser el humano atacado, y hacer salir un mensaje en ese contexto de que los griegos se han vendido y han permitido que Emporion sea una base militar de ellos, con lo que el siguiente objetivo es tomar Emporion. Teóricamente habrían resistencia de los romanos (aparecidos por script) y de los griegos que quedarían por las inmediaciones.

8. Si se consigue el objetivo cobrar recompensa (al tomar Emporion, a quien sea entonces dueño).

9. Seguir con el resto de objetivos (valle del Ebro, hegemonía ibérica, etc).

Bueno, es sólo una idea que se había ocurrido al hilo del fallo del script.

=====

Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por Alaurusu - 03 Mar 2008 10:06

Hola!

CeltiberoAsdrúbal, muy buenas ideas.

Lo que yo puedo decir de mis varias campañas provinciales con los ilergetes es que siempre, al primer turno, los romanos se lanzan contra Emporion y me dejan en paz. Al segundo turno, conquistan Emporion y marchan hacia mis ciudades. Queda algo raro, porque técnicamente aún no me han agredido, pero sale el script de "echa a estos locos romanos!" ;) Al tercer turno, si no les ataco yo, me atacan ellos. Cosas curiosas: lo romanos hacen la paz y se alían de inmediato con los griegos una vez conquistada Emporion. El gran ejército griego, algunos turnos más tarde lo he visto rondando por Massalia, pero no parece tomar ninguna acción agresiva.

Peeero...

A última hora, se me ha ocurrido probar algo: he empezado una campaña en d/d, y esta vez, no he construido la empalizada en Itirta. ¡Y los romanos me han atacado Barkeno al primer turno! Así, ¿es casualidad? ¿O depende de si fortificas Itirta o no, los romanos te atacan primero Barkeno o atacan primero Emporion?

¿Quizá sería una buena opción que los Ilergetes empezaran con 4.999 denarios para no poder contruir la empalizada de Itirta?

Aunque en el primer turno, el diplomático ilergete puede llegar a pactar con los celtíberos y conseguir algo de dinero...

En mis 3 campañas (3 veces expulsando a los romanos!), eran 2 en normal/normal y 1 de difícil/difícil. Decidí probar otra campaña en Muy difícil/Muy difícil. Y... me acordé de porqué el Iberia no es el vanilla. Errores de principiante... a la primera batalla, y con cierta ansia de derrotar al primer ejército romano (aún quedaban 2), me precipito, separo las líneas y... puaj... desastre total... Y eso que yo tenía las de ganar, teóricamente.

Por cierto, en la campaña d/d, es un gran placer ver como los romanos desembarcan, llevando un 4º ejército, para socorrer a los sitiados de Emporion. Por un momento, me pusieron en un aprieto... que gozada... :P

Y para terminar... una idea. Creo que estaría bien que, si eres aliado de tus vecinos (los celtiberos, los astures, los edetanos o los galos) hubiera una misión/recompensa relacionado con ellos. Me imagino que, estando en guerra con los romanos, si manientes la alianza con alguno de estos pueblos vecinos

(o varios, o todos), te llegara la recompensa en fomar de ejército. Del tipo: "te regalamos x unidades, ya que somos buenos vecinos y pensamos que los romanos tambien seran nuestro problema". Una especie de premio por convencer a tus aliados que tarde o temprano, los romanos los atacara a ellos.

Por sugerir que no quede, aunque sea a estas alturas... ;)

Salut!

=====

Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 03 Mar 2008 11:14

Es curioso este comportamiento de la toma de Emporion en dependencia de crear o no una muralla el humano en una ciudad. Si que se hicieron pruebas con las murallas, y desde luego la IA va más lenta si hay murallas. Claro que sería el juego más realista si hay murallas más baratas o de inicio, pero lo perderíamos en realismo en el comportamiento histórico de la IA.

De todas formas esto tiene una fácil solución, creo, y es dotar a los griegos de más recursos y tropas, para disuadir a los romanos de que les ataquen, y como son superfacción no hay peligro de que se desmanden y ataquen por donde no conviene, es decir, su comportamiento es puramente defensivo. Lo que sí que no conviene es que los romanos vayan hacia allí. Yo, en mi partida, desde luego, sitiaron Emporion en un turno, pero luego se dieron la vuelta, pero claro, yo no construí la muralla en Ilerda, sólo aproximé un ejército bastante potente a la frontera, sin haberles llegado a atacar (se ve que la IA si tiene que elegir opta por lo más fácil aunque sea atacar a supuestos aliados con la core_attitude más favorable. Lo de conseguir los desembarcos es lo mejor de todo en los logros de la IA, a mi modo de ver, y que no lo ha hecho ningún mod hasta ahora. Por cierto, ésta fue la principal razón para no elegir el exe del BI, ya que el BI no permitía cebar estos desembarcos, según los tests hechos.

Otra opción, si por los cambios hechos en el sistema de combate y stats de unidades, es más fácil la campaña ilergete, es dejarles que conquisten Emporion, pero que no se desgasten mucho, es decir, poner algún ejército más en Iberia al principio, para que supongan más reto para el humano y haya más posibilidades de que lleguen a desembarcar refuerzos.

=====

Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por CeltiberoRamírol - 03 Mar 2008 14:11

Buf. Mucha información interesante.

Veamos. Si queremos dirigir a los romanos hacia los ilergetes de inicio, quizá se podría empezar con

una muralla en Emporió. ¿Disuadiría esto de atacar a los griegos? La opción de dar a los ilergetes 4999 denarios también es prometedora.

¿Podrías Asdrúbal probar a hacer esos cambios? El segundo es muy fácil de hacer en descr_strat y el primero es en el mismo fichero, copiando una muralla de nivel bajo de otro enclave (con todos los { y } necesarios). Si no hay en ITW, habrá que buscarla en el descr_strat original de RTW.

Esto es fundamental a la hora de diseñar el script. Una campaña demasiado aleatoria incluiría demasiados condicionales (si Emporió es romana, entonces...; si es griega, entonces). Esto complica mucho el script, no sólo hacerlo, sino también probarlo, ya que las posibilidades se multiplican exponencialmente, así como las opciones de cometer un error. Por eso he optado por hacer los scripts lo más lineales posibles, para mantenerlos en dimensiones "humanas".

Saludos.

=====

Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 04 Mar 2008 10:02

Primera prueba hecha añadiendo murallas de bajo nivel a Emporion + creando el humano en el primer turno una muralla en Ilerda.

Resultado: Los romanos toman Emporion en dos turnos, y sólo entonces es cuando declaran la guerra a los ilergetes humahos y asedian Ilerda. Después Emporion se hace rebelde en dos turnos, pero los romanos la reconquistan. Esto supone pérdida de efectivos romanos y consecuente desgaste, y por ende, más facilidad para el humano de echarlos al mar antes de un nuevo desembarco.

Me queda la prueba de los 4.500 denarios, y otra que se me ocurre. He comprobado que Barkeno tiene murallas desde el inicio. Voy a probar a quitarlas a ver que pasa. Primero haré eso y luego bajaré los denarios iniciales.

Otra cosa que se me ocurre es aumentar el poder griego.

Seguiremos informando.

Por cierto, los cambios en las murallas hechos en el descr_strat no se traducen en la visualización de las mismas en el mapa de campaña. De hecho, por no verse murallas en el mapa de campaña, no se ven ni en Barkeno.

=====

Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por Alaursu - 04 Mar 2008 11:02

Hola!

Ah, sí! Es verdad! En Barkeno, en el mapa de campaña, no se distingue la empalizada. Pero si clicas en la ciudad, compruebas que la empalizada está construida.

Hum... yo sería partidario de aumentar el poder griego con un gran ejército dentro de Emporion. Tarde o temprano, el humano/ilergete tendrá que luchar contra los griegos. Pero ya que son tan pasivos, puede que el humano/ilergete tenga un pequeño respiro para reorganizarse después de expulsar a los romanos (que ya es tarea dura de por si, y más si llegan refuerzos via marítima).

Salut!

=====

Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por CeltiberoRamírol - 04 Mar 2008 13:33

Se me olvidaba el problemilla que ha dado origen al hilo.

El oficial no es propio de los akontistai, sino que deberá estar presente en la mayoría de las unidades griegas, al menos en las de élite. Por favor, prueba a usar otra unidad, no vaya a ser específico de esta unidad (cosas más raras he visto :roll:) y me vuelva loco antes de tiempo buscando un error en el modelo del oficial.

Saludos.

=====

Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 04 Mar 2008 22:16

Con respecto a lo de Barkeno, decir que no se "ve" la muralla en el mapa de campaña, pero

lo mismo sucede si agregas murallas a Emporion u otras ciudades que no la tienen. Supongo que habrá que tocar algún fichero maestro además para cambiar eso, de los que sólo sabe Ramiro, jeje.

He probado también a quitar las murallas a Barkeno. Creo que son un vestigio de unas pruebas que se hicieron muy al principio, allá por la versión ITW 1.5. De quedar bien en alguna ciudad ilergete de inicio serían más apropiadas quizás en Ilerda por la capitalidad.

Pero ahora viene la siguiente cosa observada. Con o sin murallas en Barkeno, siempre que se construye una muralla en Ilerda (más aun sería si está ya construída) los romanos se lanzan a por los griegos de Emporion, y no desisten en su asedio (tenga o no murallas (probado de las dos formas)), hasta que no la toman, con el consiguiente desgaste de tropas, contacto galo-romano y consiguiente riesgo de que los romanos se enfrasquen en posibles guerras antihistóricas más fáciles para la IA, etc.

Creo que no va a quedar más que dos opciones:

1. Subir el poder griego, o romano en la península, o ambos, siempre en mayor proporción el griego, para que imponga más respeto a la IA romana.
2. Impedir que en Ilerda haya una muralla antes del segundo o tercer turno por el medio que sea.

Probaré primero lo de bajar los denarios ilergetes a 4500, a ver que pasa, y si no ensayaré combinaciones de subidas de poder griego. Al fin y al cabo, como dice Alaursu, aunque se suba el poder griego, no hay riesgo de que ataquen a nadie antihistóricamente (son superfacción, y por tanto son pasivos teóricamente (con esto se desvela un secretillo, jeje).

Con respecto al oficial de los akonkistai probaré en estos ensayos si observó estas anomalías con este oficial en otras unidades griegas.

Editado: Probado lo rebajar los denarios ilergetes, sin murallas en Barkeno y con murallas en la griega Emporion, y con un ejército decente en el camino entre Ilerda y la guarnición romana: Los romanos siguen atacando primero Emporion, e insisten en su asedio. Sólo que después de tomarlo, y sin previo aviso, y a pesar del ejército interpuesto, los romanos atacan con un ejército la desguarnecida Ilerda que toman sin problemas al no tener hecha la muralla, y en un sólo turno ellos la construyen para sí, jeje.

Voy a probar otras opciones, como la de subir el poderío griego, dejando la posibilidad de construir la muralla en Ilerda, y si acaso manteniendo sin muralla inicial Barkeno, y con muralla Emporion (por si acaso). Ya os contaré.

=====

Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por Baal Catalunya - 05 Mar 2008 09:48

Podrias probar que sucede si en vez de hacer una muralla para Ilerda se hacen dos fortines para proteger-la (uno al lado norte y otro el este), que es lo que yo hice, y si me acuerdo bien no hubo ninguna guerra greco-romana.

=====

Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 05 Mar 2008 11:34

Probado lo siguiente:

Emporion con murallas sencillas.

Barkeno sin murallas

Ilergetes humanos con 5000 denarios, que se emplean para construir muralla en Ilerda.

Los dos ejércitos griegos de Iberia reforzados con algún hoplita de élite y siracusiano, y dos unidades de mastienos cada uno.

Tropas romanas y recursos igual que siempre.

Concentro un ejército al mando del jefe de facción, Indíbil, justo antes de llegar a Barkeno, pero no me da de sí entrar en la ciudad.

Resultado:

Romanos atacan ilergetes antes del primer turno en Barkeno, no atacando griegos.

Juego la batalla, pensando en aprovecharme del defecto de la ausencia de perdida de moral al defender cerca del centro urbano, pero ni aún eso me vale, ya que las tropas de Indibil llegan tarde y se posicionan mal (los romanos ya están luchando en la plaza central) y pierdo la batalla.

Con lo cual creo que quizá es mejor dejar la muralla en Barkeno tal y como estaba, así da tiempo a luchar a campo abierto (creo que los romanos seguirán atacando disuadidos ya por la fortaleza griega), sin defectos de proximidad a la plaza central, etc. Eso sí, quizás serían conveniente que en el mapa de campaña se "viere" en el contorno de la ciudad las murallas de Barkeno y Emporion.

Ya la decisión de invertir o no los recursos iniciales en construir una muralla en Ilerda es para dejarsela al humano 8que ya saldría en el mapa de campaña al ser construída de novo", ya que habría guerra igual.

No obstante pruebo el tema con muralla del Barkeno incluída. Si funciona envio a Ramiro el descr_strat para que compruebe tropas griegas añadidas.

Probaré también lo del oficial griego.

=====

Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 05 Mar 2008 12:43

Bien, ya está probado.

Lo del oficial griego, desgraciadamente sucede con todas las unidades donde está: Los Siracusae Hoplitae, hoplitas de élite, akontistai, etc. Sólo ocurre al acercar la cámara y no sucede con el músico ni con el portaestandarte. Sería bueno quizá que alguien más lo comprobase.

Añadida la muralla a Barkeno con el aumento de tropas griegas anterior, sin nada más, los romanos se lanzan ya en el primer turno a por los ilergetes, hagan lo que hagan. Esto era lo que yo recordaba de la dificultad de la campaña ilergete.

Por cierto, Alaursu, jeje, ahora ya no veo claro que lo que primero interese para derrotar a los invasores romanos hacer es construir una muralla en Ilerda, quizás convenga un reclutamiento masivo de mercenarios con esos denarios iniciales para tener una oportunidad....., pero vamos quiza haya una posibilidad remota de derrotarles así, jeje

=====

Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por Alaursu - 05 Mar 2008 15:55

Hola!

Parece que ya habéis encontrado al solución...Bien!:D

Asdrúbal: Hum... mi primera reacción es reclutar mercenarios, también... Pero ¿a precio de dejar desprotegida Ilerda? Pensaba que mejor era asegurarse un tiempo mínimo de reacción ante los ataques romanos. Si Ilerda y Barkeno tienen muralla, los romanos tardarán un turno, a lo menos, a conquistar las ciudades .

Eso me da un pequeño tiempo de reacción.

Porque si te quitan una de las ciudades, tu débil economía se va al traste. Y además, aunque sea mayoritariamente infantería ligera, ya tienes suficientes unidades para crear un ejército completo. Claro que con este ejército va a ser difícil derrotar a los tres ejércitos romanos, pero sirve para resistir bien un par de turnos (gracias sobretodo a la caballería y a mantener una posición defensiva y en un buen lugar). Y luego, empezaba a reclutar mercenarios.

Claro que todo esto es cuando los romanos iban a por Emporion primero... No sé si podré repetirlo ahora... ;)

Salut!

=====

Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 05 Mar 2008 17:26

Yo recuerdo, hace tiempo, jeje, que la única solución de esta campaña, antes del nuevo sistema de combate y re-equilibrado, era salir a reclutar mercenarios como un poseso incluso a otras zonas de reclutamiento (zona edetana, celibera e incluso gala). La muralla de Barkeno es necesaria que venga de inicio, porque si los romanos no ven a los griegos como enemigos se abalanza ipso facto a por el humano, y la primera ciudad en su camino es Barkeno.

Yo he jugado contruyendo la muralla en Ilerda, pero las tropas de apoyo a esa ciudad quizás sean insuficientes, de hecho yo iba perdiendo la batalla cuando la he dejado.

Con lo cual pienso que reuniendo un gran ejército y mientras dejando que los romanos se entretengan con Barkeno es una opción. Reclutar todos los mercenarios ilergetes, desplazar las tropas de lakka progresivamente (tardan dos turnos), reclutar una unidad en todas las poblaciones excepto Barkeno (ya dada por perdida), incluso valorar desplazar un general a zona edetana y reclutar mercenarios.

En el segundo turno atacan ya Ilerda (o ejército en sus inmediaciones que la defienda, que puede estar lleno: Tropas procedentes de lakka, mercenarios, unidad instruida en la propia Ilerda, tropas huidas de Barkeno (menos una unidad claro, para ganar tiempo) y las unidades autóctonas de Ilerda) con otro ejército romano.

La única esperanza es derrotar primero a ese ejército, y luego ir a por el de Barkeno o el de la guarnición romana, intentando que uno no apoye al otro, si es preciso mandando el espía a Barkeno para que se rebele, y derrotarlos uno a uno, contando con algun apoyo de los mercenarios edetanos

reclutados al principio. Para esto hay que pasar varios turnos en deficit económico, pero es posible derrotar a dos de los tres ejércitos al menos, e intentar que no lleguen a desembarcar nuevos romanos, jejeje.

Es una campaña que debería ser difícil, y un reto para el humano,jejeje, como lo fue históricamente la resistencia ante la gran potencia que venía allende los mares.

La campaña provincial edetana también es difícil (contra Cartago) aunque la hicimos con alguna posibilidad, jeje, dando más denarios iniciales, etc.

@Ramiro: Otro apunte. He observado en los arietes íberos, llevados por ilergetes, que no tienen brazos para empujar, saliendo los soldados empujando el aire. Supongo que es un detalle muy minucioso y que será de difícil solución, además que no es muy importante, cuando el ariete, etc, se desplaza bien, pero, por si acaso, lo comento.

=====

Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por Baal Catalunya - 05 Mar 2008 18:20

¿Habeis probado defender llerda con fortines?

Por cierto, una vez que probe el open beta con los ilergetes despues de aniquilar a dos ejércitos romanos me llegaron como desembarco los refuerzos el problema fue que cuando los romanos me capturaron Barkeno los edetanos se me lanzaron encima y me quitaron Kesse aunque no tenían Arse. Lo hacía a nivel difícil. ¿Le ha sucedido esto a alguien?

=====