

## 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 Ares asturiano - 09 Mar 2008 02:56

---

Hola a todos soy nuevo aqui.

He leído lo q decias de q los romanos atacaban Emporion, y en mi campaña(con los ilergetes) fue muy diferente.

Empece con 5000 denarios y con murallas en barkeno y utilece el dinero en mercados en las ciudades y gobernadores.

Al siguiente turno y como esperaba Roma sitia Barkeno y yo saco las tropas de la capital y de Kessa(No se bien como se llaman)y las fusiono en un ejercito bastante decente y con el consigo 3 victorias épicas y conquisto la colonia romana.

Creo honderos en la colonia y los dejo alli y tomo Emporion y se produce el error de que no me dan recompensa y me sigue diciendo q eche a los romanos y mientras los galos ponen ejercitos rpletos en la frontera¿Sabeis solucionar el problema?

Gracias a todos.

=====

## Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 09 Mar 2008 12:00

---

Creo que la IA romana decidió en tu caso asaltar Barkeno porque no habría detectado un gran ejército en la provincia de Ilerda como yo había establecido  y por eso no se enfrentó a los griegos. Siempre opta por lo que le parece más fácil.

Tú has demostrado que tal como se ha quedado la campaña ahora con los cambios, sin posibilidad alguna de guerra greco-romana, es factible para el humano, aunque ha de emplearse a fondo ;)

En cuanto a no cobrar la recompensa es algo que ha de arreglar, si tiene a bien, Ramiro, esa parte del script falla. Quizá cambiando el objetivo o modificando el script se pueda solucionar. El caso es que se toma Emporion y la guarnición romana, y el juego no detecta que has echado a los romanos de la península, incluso acabando con todos sus ejércitos.

=====

## Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por Ares asturiano - 09 Mar 2008 13:54

---

Gracias por tu respuesta Asdrubal  pero te voy a hacer otra pregunta(Se q soy un pesao)Los astures , Vacceos,Galaicos etc. q aparecen en la batalla personalizada¿Pueden liberarse en la campaña provincial(o imperial)?Los e buscado y son rebeldes a si q supongo q no pero prefiero estar seguro(No puedo soportar no jugar con mis astures y tener q conformarme con los cantabros :cry: ).

Muchas gracias

=====

## Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 09 Mar 2008 17:38

---

Debido a la magnitud del mapa (no grande ni gigantesco) para que las campañas funcionarían con algún sentido histórico no podían incluirse como facciones, ya que se les reduciría mucho peso frente a los imperios romanos y cartaginés.

Otra cosa hubiera sido que el mapa hubiera sido sólo de Iberia, pero en grande, donde se hubieran dado cabida todas, e incluso alguna más si el motor del Rome no tuviera un máximo.

Pero otra cosa es si un día hay una nueva versión, con otro motor (el del Medieval II) y con mapa más grande.....

=====

## Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por Baal Catalunya - 09 Mar 2008 17:53

---

¿Y no se podría poner a todos pero dando a las facciones indígenas un plus de dinero o alguna

bonificación si son controladas por la IA?

=====

## Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por Alaurusu - 10 Mar 2008 08:54

---

Bones!

Aunque no me toque responder a mi (yo solo pasaba por aquí ;) ), añadir facciones ahora, justo cuando el mod está casi al 100% acabado no parece muy factible.

Otra cosa es en la versión del ITW2... En el hilo "Blog del Friki-Modder" que hace Ramiro da a entender que habrá Iberia como mod del MTW2. Yo de esto no tengo ni idea, pero espero que allí se pueda añadir más facciones.

Yo, ya de paso... voto por unos Indiketas... :-D P

Salut!

=====

## Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por CeltiberoRamiroI - 11 Mar 2008 10:11

---

### **Baal Catalunya escribió:**

¿Y no se podría poner a todos pero dando a las facciones indígenas un plus de dinero o alguna bonificación si son controladas por la IA?

Lo que dice Alarsu es cierto.

Por otro lado, el problema no es más o menos dinero, sino que en una zona muy pequeña de mapa tendrían que "convivir" bastantes facciones, con el consabido problema de supervivencia y la mayor facilidad luego para vencerlas. Imagina la zona noroeste de la península con galaicos, astures, cántabros y vacceos, limitando al sur con los poderosos celtiberos y lusitanos.

=====

## Re: Errorcillo observado en el oficial de los Akonkistai griegos

Publicado por Baal Catalunya - 12 Mar 2008 00:55

---

### **Alaurusu escribió:**

Bones!

Aunque no me toque responder a mi (yo solo pasaba por aquí ;) ), añadir facciones ahora, justo cuando el mod está casi al 100% acabado no parece muy factible.

Otra cosa es en la versión del ITW2... En el hilo "Blog del Friki-Modder" que hace Ramiro da a entender que habrá Iberia como mod del MTW2. Yo de esto no tengo ni idea, pero espero que allí se pueda añadir más facciones.

Yo, ya de paso... voto por unos Indiketas... :-D P

Salut!

Me refería a esto, pues que teniendo el mod casi listo es una memez hacer-lo. Además, mientras hayan los ilergetes y los púnicos yo ya estoy contento :D D .

=====