Entendio examinando ITW...

Publicado por el_galon1 - 10 Mar 2008 19:59

Ola amigos del Clan celtíberos…vengo a criticar y a dar ideas para mejorar la mod aquí creada (La Iberia Total War Gold).

A favor:

-Esta mod a salido en revista de videojuegos de ordenador y videoconsolas, la + reciente en micromania, y por eso me e descargado esta mod; que aparte ya le tenia el ojo echado desde hace tiempo.

-E estudiado el tiempo mediante la que trascurre Iberia Total War Gold y es exacta y precisa.

-Personajes adecuados y variados (de gran exactitud histórica)

-Animaciones nuevas.

-La mod de la noche esta bien incorporada (me refiero que se puede jugar por la noche y las unidades llevan antorcha).

-Nuevos proyectiles.

-El sistema de reclutamiento según en que parte del mapa estés.

-Mod muy bien comprimida…por que bajas 250mb y salen de el 665mb.

En contra:

-Poca variedad de personajes.

-Algunas animaciones están mal conseguidas o dan fallos.

* La animación de los berserkers es solo para personajes que lleven algún arma que usen con dos manos (Como hachas y espadas gigantes), por que o si no el resultado es un personajes que abecés mata dando una vuelta alrededor de el mismo. . (ERROR DE POCA IMPORTANCIA)…yo la verdad e hecho lo mismo abecés.

-El aparato de colisión y física parece que esta mal ajustado o que sufre de errores algunos mas gordos que otro, como por ejem.

* Soldaos que se dispersan si van a entrar a atracar una fortaleza. (ERROR GORDO)

* Soldados que ignoran ordenes y hay que improvisar. . (ERROR GORDO)

-Pero lo uqe mas me repatea y lo mas malo que e visto es el PARAMETROS de TODAS LAS UNIDADES son EXAGERADOS, ataque como mucho 4 y como mínimo 1 y encima a eso añadimos que la defensa son altísimas mínimo 17 y de máximo 26 o +…el resultado es unidades invencibles y que no matan un rival ni casi de chorra…por ejem. la guardia personal del general tiene que casi literalmente coser a puñaladas a un grupo de grajeros para que huyan…

Eso no puede ser señores…que es mas fácil hacer huir a un ejercito gigante que hacer que dos ejércitos pequeños se peleen entre ellos (en cuyo caso la batalla dura a lo mejor 3 cuartos de hora en los cuales nadie se rinde).

Lo que se puede y se podría mejorar:

-Podrían añadirse nuevos proyectiles como por ejem. hachas, espadas, o flechas de distintos colores (que los e visto en otras mod).

-Se podría introducir en el sistema de reclutamiento que cada unidad se reclute en 0 turnos (lo que da a 9 unidades reclutadas por turno) eso influiría en batallas mas espectaculares y grandes, o por lo menos darle esas ventaja a granjeros y milicias.(Esa modificaciones se puede hacer y no se queda el juego colgado ni da errores).

-Hacer música propia de la época y añadirla a la mod (como por ejemplo en la mod de la 4º edad o la de Europa brabarum).

-Pero señores lo que pido por favor es lo siguiente (pero si queréis hacer los pasos anteriores mejor que mejor):

POR FABOR DARLES A LAS UNIDADES UNOS PARAMETRO MAS JUSTOS Y RAZONABLES, por ejem.

-Los grajeros 2 de ataque y uno de defensa (esquivar) y ya esta que son solo grajeros no hay mas explicaciones.

-Los soldados que vallan sin nada en el campo de batalla que vallan sin armadura (nada en el campo de armadura) y ponerle mas esquivar y ya esta.

-Si un soldado lleva gran armadura y gran escudo no le deis mucha velocidad ni mucha agilidad.

Esa serie de cambios señores…para que el juego sea más realista.

Por favor si vais a hacerme caso en algo modificar solo el documento export_descr_unit y poner unos parámetros mas realista y después lo colgáis en la pagina para que la gente lo descarge si quiere.

En el foro de TWCenter e criticado alguna, sino casi todas las mod,s y algunas han mejorado o rectificado con lo típico de un parche…señores que hacen esta mod por favor hagan UD. lo mismo.

Muchas gracias señores.

==========

Re: Entendio examinando ITW...

Publicado por Alaursu - 11 Mar 2008 10:00

_____

Hola, el_galon1 ,

yo no soy de los que han hecho el mod, solo un jugador. Ellos ya te contestaran a su tiempo.

Yo solo quiero rebatirte los que comentas de los estats. Si bien no me parece una mala idea hacer un "export_descr_unit" alternativo (para gustos...), me encanta tal y como están ahora. La primera vez que juegas, lo encuentras rarísimo. Pero en cuanto empiezas a jugar unas horas, y pierdes algunas batallas, te das cuenta que la batalla es más "realista" (entre mil comillas). La moral es más determinante, y como tu dices, las bajas mucho más lentas. Pero es que las unidades combaten en formaciones cerradas. Todo es más lento, dejando más margen para la maniobridad y la táctica (evitar flanqueos, unidades de reserva...)

Vaya, es mi humilde opinión, pero encuentro que los stats es una de las grandes cualidades de este mod.

Salut!

==========

Re: Entendio examinando ITW...

Publicado por Ares asturiano - 11 Mar 2008 18:56

_____

hola el_galon1

Yo soy un jugador normal y me gustaria ver q te responoden los creadores.

Si tu tienes idea de esto me alegro(yo no mucha o nada)pero voy a exponer lo q yo creo q son la explicacion de algunos fallos q comentas(si me equivoco perdonad mi ignorancia)

Lo de las unidades al asaltar la fortaleza supongo q te refieres a las torres de asedio.

Si es eso(en este juego aun no las he usado)a mi en el Rome ya me pasaba q habeces los soldados se traban intentando subir, lo q es una putada.

Lo de los soldados supongo q son las tropas q tienen la "habilidad"de q pueden cargar sin ordenes(a mi nunca me ha pasado ni en le Rome ni aqui pero llevo poco tiempo jugando a ITW y en el Rome no era mucho bárbaro)

Lo de las estadisticas estoy totalmente de acuerdo contigo, a mi la batalla se me hace demasiado aburrida.

Ejemplo:General con 30 caballeros y 2 o 3 de experiencia de bronce ataca a 60 honderos sin experiencia.

5 minutos despues(contados por el timepo de batalla)no han huido y quedan 49. :eek: :evil:

Para mi las tropas deberian tener mas ataque y menos defensa(para gustos hay colores Alarasu dijo q lo preferia asi)y en mi opinion esto afecta a la jugabilidad llegando incluso a ser aburrido en algunos momentos y permitinedo q muchas tropas sean practicamente inmortales y q la unica manera de derrotarlas sea haciendolas huir tras media hora de combate con apenas 10 bajas mas las q les hagas mientras q huyen.

A pesar de todo es un gran mod q me ha encantado aunque si esto se mejorara seria aun mejor.

Los creadores os lo habeis currao pero espero q escucheis estas opiniones y las tengais en cuenta.

Gracias a todos

==========

Re: Entendio examinando ITW...

Publicado por CeltiberoIdibil - 11 Mar 2008 20:45

_____

Fuera parte de los problemas cotidianos del rome, vamos con lo demás:

* La animación de los berserkers es solo para personajes que lleven algún arma que usen con dos manos (Como hachas y espadas gigantes), por que o si no el resultado es un personajes que abecés mata dando una vuelta alrededor de el mismo. . (ERROR DE POCA IMPORTANCIA)…yo la verdad e hecho lo mismo abecés.

No entiendo bien esto. Quieres decir que los bersekers se vuelven locos y se quedán trabados dando vueltas sobre sí mismos? No hay noticia de esto antes en los testeos, sería interesante constatarlo.

-El aparato de colisión y física parece que esta mal ajustado o que sufre de errores algunos mas gordos que otro, como por ejem.

* Soldaos que se dispersan si van a entrar a atracar una fortaleza. (ERROR GORDO)

* Soldados que ignoran ordenes y hay que improvisar. . (ERROR GORDO)

Cómo que se dispersan? Se te pierden por la fortaleza? Si te refieres a que se dividen en unidades individuales en muchas ocasiones, esto se intento provocar adrede para dar mayor sensación de realismo. En las batallas la formación inicial se mantenía en los primeros estadios de la misma, enseguida aparecian dispersiones, combates individuales, penetraciones en la línea enemiga. Las unidades intentaban aguantar el tipo lo que podían, y si echas una ojeada romanos, griegos y cartagineses lo lográn mejor que otros dada su mayor disciplina.

Respecto al tema de ignorar órdenes, esto puede ocurrir de diversas maneras. Si llevas una unidad enorme, maniobrara más lentamente y lo notaras a la hora de cumplir las órdenes, especialmente en caballería (que para girar se toman lo suyo). Hay tb impetuosidad de algunas unidades, como ha señalado Ares y finalmente se ha buscado un efecto más complejo (siempre buscando realismo) por le cual puede ocurrirte que algunas unidaddes no respondan como esperas a tus órdenes. Dirigir una batalla nunca fue fácil.

-Hacer música propia de la época y añadirla a la mod (como por ejemplo en la mod de la 4º edad o la de Europa brabarum).

En la versión final hay un sistema de sonido y música completamente nuevo, no implantado en la versión open beta. Así como videos y demás detalles.

Pero señores lo que pido por favor es lo siguiente (pero si queréis hacer los pasos anteriores mejor que mejor):

POR FABOR DARLES A LAS UNIDADES UNOS PARAMETRO MAS JUSTOS Y RAZONABLES, por ejem.

Es un tema peliagudo.

Puedes ver a este respecto cuales eran nuestros objetivos aquí:

==========

Re: Entendio examinando ITW...

Publicado por el_galon1 - 13 Mar 2008 19:34

Ola amigos del clan Celtibero aquí vengo con las respuestas a las preguntas antes dichas…y otras cosas que también tengo en contar y que se podrían mejorar:

1.

A lo dicho por mí de…y lo contestado por otro usuario:

* La animación de los berserkers es solo para personajes que lleven algún arma que usen con dos manos (Como hachas y espadas gigantes), por que o si no el resultado es un personajes que abecés mata dando una vuelta alrededor de el mismo. . (ERROR DE POCA IMPORTANCIA)…yo la verdad e hecho lo mismo abecés.

No entiendo bien esto. Quieres decir que los bersekers se vuelven locos y se quedán trabados dando vueltas sobre sí mismos? No hay noticia de esto antes en los testeos, sería interesante constatarlo.

No lo que digo es que el estado berserker tiene el siguiente código “8, berserker, untrained” el cual no es aconsejable poner a un personaje que no lleve un arma que le ocupe las 2 manos; ejemplo:

Berserker, de RTW.

Berserker Lombardo, de RTW: BI

Ursus, de ITW.

Ok señores, el código “8, berserker, untrained” se puede poner en un personaje el cual lance algún tipo de proyectiles, pero da como resultado la indeseada e irrealista reacción de un soldados dando vueltas como una peonza y que mata con ese movimiento, además de con los normales.

No intentéis arreglarlo haciendo un breserker o un ursus capaz de lanzar un tipo de proyectil, por que ese código y esos parámetros aran que el juego no arranque o se cuelgue.

También el código “8, berserker, untrained” también se puede hacer en caballería y arqueros…dando otros resultados que ahora no vienen al cuento.

Solución al problema, crear otra animación con un código diferente; pero eso os lo dejo a vosotros señores.

2.

A lo dicho por mí de…y lo contestado por otro usuario:

-El aparato de colisión y física parece que esta mal ajustado o que sufre de errores algunos mas gordos que otro, como por ejem.

* Soldaos que se dispersan si van a entrar a atracar una fortaleza. (ERROR GORDO)

Cómo que se dispersan? Se te pierden por la fortaleza? Si te refieres a que se dividen en unidades individuales en muchas ocasiones, esto se intento provocar adrede para dar mayor sensación de realismo. En las batallas la formación inicial se mantenía en los primeros estadios de la misma, enseguida aparecian dispersiones, combates individuales, penetraciones en la línea enemiga. Las unidades intentaban aguantar el tipo lo que podían, y si echas una ojeada romanos, griegos y cartagineses lo logran mejor que otros dada su mayor disciplina.

Bueno esto si es perdonable, ya que RTW pasaba lo mismo, además es entretenido ver como una unidad hay dispersa y lejos de su grupo intenta sobrevivir a base de espadazos y correr de un gran grupo de enemigos; sobre todo cuando esta unidad es un berserker.

3.

A lo dicho por mí de…y lo contestado por otro usuario:

* Soldados que ignoran ordenes y hay que improvisar. . (ERROR GORDO)

Respecto al tema de ignorar órdenes, esto puede ocurrir de diversas maneras. Si llevas una unidad enorme, maniobrara más lentamente y lo notaras a la hora de cumplir las órdenes, especialmente en caballería (que para girar se toman lo suyo). Hay tb impetuosidad de algunas unidades, como ha señalado Ares y finalmente se ha buscado un efecto más complejo (siempre buscando realismo) por le cual puede ocurrirte que algunas unidaddes no respondan como esperas a tus órdenes. Dirigir una batalla nunca fue fácil.

No si eso lo entiendo, pero hay algunas unidades, como por ejemplo; unos oplitas que e visto que pueden hacer falange y también lanzar lanzas, señores eso no puede ser o una cosa o otra, esas animación no es compatible con la formación en falange, como siempre digo tendréis que crear otra animación diferente.

Bueno respecto a lo de la música…

-¿Donde puedo descargarla?

-¿Y que versión me e descargado de esta mod, es que hay otra mejor o un parche que solucione errores?

Otras cosas que e observado es:

En contra:

No hay animeles de guerra, como los perros de guerra o los cerdos incendiarios.

No hay ninguna unidad de carro de guerra.

Lo que se puede y se podría mejorar:

Añadir animales de guerra.

Añadir unidades de carros de guerra.

Si no se ha roto el limite “harcore”, vamos el limite que dice la maquina que ya no se pueden añadir mas personajes, se puede:

1.- O estudiar e indagar más en la historia y añadir nuevas unidades.

2.- O hacer una especie de chapuza a lo Medieval total war y hacer mas unidades de diferente aspecto a una ya creada “con los mismo parámetros y todo”, no se si cojeis esta idea y si el limite del “harcore” esta muy alto…eso se lo dejo a los diseñadores de esta mod.

Asias peña…….

==========

Re: Entendio examinando ITW...

Publicado por CeltiberoIdibil - 13 Mar 2008 21:46

No si eso lo entiendo, pero hay algunas unidades, como por ejemplo; unos oplitas que e visto que pueden hacer falange y también lanzar lanzas, señores eso no puede ser o una cosa o otra, esas animación no es compatible con la formación en falange, como siempre digo tendréis que crear otra animación diferente.

Existe un tipo de hoplita ligero, fruto de la unión del sistema hoplitico con las necesidades de tropas más versatiles y dinámicas, que incorporaba el lanzamiento de jabalina en momentos de acoso, o la función de cerrar filas en una falange en caso de tener que reforzar líneas. Observa que los hoplitas pesados no lleván jabalina.

Fijate en los tureoforo griegos del siglo II ac, el galón, es un ejemplo de este tipo de tropa.

“8, berserker, untrained”

Para aquellos que no conozcan el export_descr.txt del Rome. 8 sería la moral de la unidad, berseker el atributo de disciplina, y untrained el entrenamiento. Desconocia que estos atributos tuviesen relación con la animación de ataque de la unidad y provocasen ese efecto, a ver si Ramiro puede decirnos algo al respecto para solucionar esa animación.

Bueno respecto a lo de la música…

-¿Donde puedo descargarla?

-¿Y que versión me e descargado de esta mod, es que hay otra mejor o un parche que solucione errores?

Lo que tienes es la open beta, que salió para reparar errores. En breve estará disponible la versión Gold que será la final del mod, después de 3 añucos dandole al tema jeje.

Añadir animales de guerra.

Añadir unidades de carros de guerra.

Si no se ha roto el limite “harcore”, vamos el limite que dice la maquina que ya no se pueden añadir mas personajes, se puede:

El galon1, aquí no hay vuelta de hoja. Los perros y cerdos incendiarios fueron usados en casos muy concretos en la antigüedad y no representan el tipo de batalla más común, son muy variopintos, pero queríamos escapar de todo eso al hacer el mod. Se han mantenido los elefantes por su uso en la antigüedad como arma de guerra -aunque he estado tentado de quitar los que llevan la caja con tropas dentro entre los cartagineses por no existir datos concretos de los mismos y su uso- y los caballos.

Los carros de guerra se usaban para poco más que los desfiles triunfales en Roma en la época y lugar que compete al mod. Tienes un carro de avituallamiento que nos pareció más apropiado.

El límite que permite el rome de unidades a ha sido alcanzado en el mod.

1.- O estudiar e indagar más en la historia y añadir nuevas unidades.

2.- O hacer una especie de chapuza a lo Medieval total war y hacer mas unidades de diferente aspecto a una ya creada “con los mismo parámetros y todo”, no se si cojeis esta idea y si el limite del “harcore” esta muy alto…eso se lo dejo a los diseñadores de esta mod.

Se puede indagar más la historia, al fin y al cabo se descubren cosas cada día, y se superan teorías que hasta ahora parecían sólidas como el acero, pero en este mod, la parte que toca ya está hecha, y puedo asegurarte, modestia aparte- que es uno de los mod que más fielmente la recrea. Hemos recibido las felicitaciones de muchos expertos, entre ellos algún arqueologo y lingüista de profesión.

Las unidades han intentado ajustarse a la mejor variedad de cada facción para su uso en la batalla. No sirve de nada una unidad que luego no vaya a usar nadie. Si te refieres a crear unidades similares con parametros iguales para darle variedad a la batalla, estoy contigo, pero el límite del ROme no lo permite por desgracia.

Un saludo ;)

==========

Re: Entendio examinando ITW...

Publicado por CeltiberoRamiroI - 14 Mar 2008 01:41

_____

Algunas precisiones.

La animación de jabalina y la de hoplita no son compatibles porque el juego inserta automáticamente una pica larga, sea cual sea la longitud de la lanza del modelo 3d. Pero nada más. Hemos usado los ekdromoi con jabalinas y falange durante meses sin problemas, excepto el estético de ver ese "palo" puesto donde no debe.

Los berserkers no tienen una animación propia. Se le puede dar esa cualidad a cualquier unidad, sea de caballería, infantería o lo que sea. Sus únicos efectos son que pueden cargar sin órdenes, impetuosos (las dos se pueden colocar por separado), y que se pierde la capacidad de darles órdenes cuando entran en "fase berserker". Nada más.

De hecho en ITW existen tres unidades diferentes con este atributo: un espadachín desnudo celta, y bestial cántabro, capaz de lanzar jabalinas y luchar con espada, y un ursus lusitano que maneja una maza a dos manos. Cada uno usa una animación diferente y todos ellos tienen el atributo berserker.

==========

Re: Entendio examinando ITW...

Publicado por el_galon1 - 17 Mar 2008 19:36

_____

Ola amigos del clan celtibero vengo hoy con el problema de las animaciones:

Haber si nos enteramos, yo en su momento dije:

1.- La animación berserker esta mal puesta en unidades que lancen algún tipo de proyectil antes de cargar, o que no lleven un armar que les acupe las dos manos (aunque en el juego no de errores; además es una cosa que todo el mundo a echo)…vamos que para que esta animación quede del todo bien hay que crear un personaje que no pueda tirar ningún tipo de proyectil y que además lleve un arma que le ocupe las dos manos; OK, un ejemplo de esos personajes pueden ser:

-Los berserkers, de RTW

-Los berserkers lombardos, de RTW: BI

-Los Urdus, de ITW

-Los viquingos pesados de la mod Blad Total War

Vamos esos son casos en que la animación si concuerda exactamente con la realidad, y no que si ponemos el estado berserker a una unidad que pueda lanzar proyectiles (como por ejem. un astero; el cual da el indeseado resultado del “movimiento de peonza”)a una unidad de caballería (los cuales no cargan y llega a lo mejor un momento en que se quedan quietos)y una unidad de arqueros (los cuales hacen el “movimiento de peonza” cuando son atacados y lanzan un flechazo que levanta literalmente al rival del suelo).

Todo esto señores es perdonable, yo solo lo que quiero es que se hagan nuevas animaciones que concuerden mas con la realidad.

Esto otra idea que quiero aportar son la inclusión de animaciones como las que e visto por ejemplo en:

-Movimiento a lo Sauron (el cual es un movimiento en el estado berserker, en que el colega menea la porra de un lado a otro cargándose a tooo quisqui) en la mod ESDLA.

-Carga de hombres que en vez de tirar una lanza, sacan un arco disparan y después cargan normal; en la mod de la 4º edad.

-Hoplistas arqueros; que al acabarse la munición o cuando son atacados sacan las lanzas y se ponen en formación falange; de la mod Europa Barbarum.

-Lo mismo que el anterior pero en lanceros; de la mod Europa Barbarum.

Cosas así señores; pero claro que fuesen usadas en la realidad por soldados de verdad, no que se las inventéis ahora sin sentido.

Por cierto otra cosa que aclaro es que por favor las lanzan al ser lanzadas por cualquier unidad que puedan hacerlo, están literalmente al revés; vamos que mata al soldado con el culillo de la lanza, no con el pico.

Bueno des pues de abre aclarado esto quiero decir también quiero decir que POR FABOR A LOS DISEÑADORES DE ESTA GENIAL MOD QUE AGAN UN EQUILIBARDO DE LOS PARAMETROS DE LAS UNIDADES; PARA QUE LAS BATTALLAS SE AGAN MAS REALISTAS Y MENOS PESADAS Y QUE TAMBIEN POR FABOR QUE CUELGEN EL LA PAGIANA DEL CLAN CELTIBERO, LA BRESION GOLD FINAL DE ITW…

Gracias señores…

==========

Re: Entendio examinando ITW...

Publicado por CeltiberoIdibil - 17 Mar 2008 22:53

Por cierto otra cosa que aclaro es que por favor las lanzan al ser lanzadas por cualquier unidad que puedan hacerlo, están literalmente al revés; vamos que mata al soldado con el culillo de la lanza, no con el pico.

Esto está corregido en la versión final ;)

Bueno des pues de abre aclarado esto quiero decir también quiero decir que POR FABOR A LOS DISEÑADORES DE ESTA GENIAL MOD QUE AGAN UN EQUILIBARDO DE LOS PARAMETROS DE LAS UNIDADES; PARA QUE LAS BATTALLAS SE AGAN MAS REALISTAS Y MENOS PESADAS Y QUE TAMBIEN POR FABOR QUE CUELGEN EL LA PAGIANA DEL CLAN CELTIBERO, LA BRESION GOLD FINAL DE ITW…

El equilibrado saldrá según la versión del GOLD, pero lo dicho en otro post, si alguien desea hacer un alternativo con un juego más similar al rome, lo subiré a la web como descarga alternativa para los amantes de un juego más arcade.

Mayúsculas es igual a gritar en el legunaje de foros El_galón, evitalas plz.

==========

Re: Entendio examinando ITW...
Publicado por Diviciaco - 21 Mar 2008 17:02

_____

Bueno des pues de abre aclarado esto quiero decir también quiero decir que POR FABOR A LOS DISEÑADORES DE ESTA GENIAL MOD QUE AGAN UN EQUILIBARDO DE LOS PARAMETROS DE LAS UNIDADES; PARA QUE LAS BATTALLAS SE AGAN MAS REALISTAS Y MENOS PESADAS Y QUE TAMBIEN POR FABOR QUE CUELGEN EL LA PAGIANA DEL CLAN CELTIBERO, LA BRESION GOLD FINAL DE ITW…

Alaaa, te acabas de cargar la gramática castellana en 4 líneas!!!

Ahora en serio, el equilibrado es la base de este gran mod. Y sinceramente yo no me aburro con las batallas, lo que pasa es que tienes que poner de tu parte para que sea más divertido, la gracia está en frikear...restringe la camara al general, comete errores a propósito, flanquea aunque no sea necesario, haz emboscadas... no te limites a aproverchar la superioridad de tus soldados y simplemente esperar a que ganen en un frente a frente al enemigo, porque eso sí que es lo aburrido.

Salve

==========

Re: Entendio examinando ITW...
Publicado por el_galon1 - 24 Mar 2008 19:31

_____

Ok señores...lo que mas espero es a que salga la bersion final de oro y descargramela...(y si a salido ya decidme donde puedo descargrala).

Si mas usuarios lo quieren yo mismo cogere y modificare el documento "exprot_descret_unit" y lo arreglare para que las battallas sean mas arcades...desde modificar la moral asta parametros (o incluso poner el truno 0)...eso ya se ablara señores...lo are si a

alguien lo interesa.

Asias peña.....

==========