

Preguntas y criticas

Publicado por FREDREX - 14 Mar 2008 15:05

Yo hace 2 semanas descargue el iberio total war 1.5 y me gusto mucho los sonidos, todo, pero tenia muchos CTD y script sin terminar, ahora me descargue el gold, veo que arreglaron los script ahora si aparece anibal cosa que no pasaba en el otro, pero ya no tiene musica ni sonidos, y las batallas ahora son aburridisimas por que lo hicieron asi?

Como haria para poner los sonidos del 1.5 en el open beta?

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Stelios - 01 May 2008 23:40

juas, pues por hay tengo un libro de Iberia en la epoca de la segunda guerra punica, en la que juraria que vi al menos un caso de canibalismo, no estoy seguro, pero mañana lo mirare jajaja

En el Rome era muy facil conquistar ciudades, jogue unos turnos la campaña dificil y conquiste bastantes ciudades. Considero que esto del bonus de la plaza central esta bien por lo que dije antes, y el truco esta en hostigarles por la retaguardia (:shock:) xD y luego hacer el ciclo de cargas por varias calles a la vez, pero aun asi es arriesgado.

Eso de quemar la ciudad, se puede hacer, cuando una ciudad esta practicamente al 100% perdida, y sabes que no la recuperaras hasta dentro de mucho, pues coges y demoles todos los edificios, eso les retrasaria bastante en recuperarse, y si puedes crea bastantes campesinos, son muchos, baratos y "te llevas" parte de la poblacion a casa jajaja

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Stelios - 02 May 2008 00:09

Ya lo he mirado, Alaurusu, el libro no es un libro, es un comic de Antonio "Forges" Fraguas, llamado La historia de aquí (Os lo recomiendo bastante). En el, te cuentan la historia de España desde la prehistoria hasta la guerra civil, siempre con un tono de seriedad, pero para que nos riamos, pone viñetas bastante graciosas xD

"Otro dato: en Calagurris (Calahorra), durante el duro asedio romano, sus habitantes llegaron a comerse a sus muertos salándolos para que duraran más tiempo... ¡Ah!, y según las crónicas, se llevaron por delante a 12.000 romanos, con rara habilidad, ya que sólo eran 800 sitiados. (Pelín pasado el historiador, eh?)

jajaja eso dice, lo escanearia pero no puedo, luego una señora dice "Es indignante; ayer en el hiper el kilo de nalga de oficial a 826, no se a donde vamos a llegar. - Con Asdrúbal esto no pasaba" xD

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Celtiberoldíbil - 02 May 2008 11:49

En numancia también se dieron casos de canibalismo ;) . Lo de Calagurris, sino me falla la memoria, fue en tiempos de las guerras sertorianas, donde Roma sólo pudo vencer merced a la superioridad numérica y no armamentística ni táctica; en manos de sertorio, se consiguieron memorables victorias como la de Lauro, donde Pompeyo, que no era mal general pero tampoco era brillante, casi estuvo a punto de perderlo todo.

Un saludo.

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Alaurusu - 02 May 2008 17:49

Bones!

"La historia de aquí"! Mi hermano mayor hacía la colección... Hace mucho mucho tiempo... :)

Eh! por supuesto, ni soy historiador (ni aunque lo fuera),... no quería decir que no se hubiera dado el canibalismo... Solo comentaba lo que yo recordaba... Ahora se un poco más:)

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Antigono Kargedonio - 04 May 2008 03:45

Muy buenas.

Tras llevar unos cuantos días con el Iberia, tengo unas preguntillas para Ramiro y demás genios. ¿Cómo habeis conseguido que sea tan importante el tema de la moral?. He estado comparando con el SPQR, que es otro mod en el que han subido la defensa y bajado el ataque, y he visto que (en la infantería romana por lo menos) los valores son parecidos, incluso los puntos de golpe son 2 para todas las unidades. El caso es que en el SPQR el tema de la moral es más parecido al vanilla. En cambio en el Iberia cuesta mucho matar, pero es fácil hacer huir o que te hagan huir, pero no se que factores afectan exactamente (quitando los típicos de fuego, atacar por la espalda y eso). En algunos casos llega a exasperar ver corretear sin saber porque a tus soldaditos; será cuestión de práctica.

Que conste que no es una crítica, sino simple curiosidad. Saludos a todos.

PD: La culpa de mi parloteo la tiene Spartiata, jeje, que hoy me ha dado una paliza.

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Celtiberoldibil - 04 May 2008 15:09

A base de prueba y error jeje. Al diseñar el sistema de batalla del Iberia se intentó recuperar viejos conceptos que nos encantaban del Medieval I, así como intentar que fuese lo más realista posible. Al leer manuales de la época y bibliografía al respecto, se comprobó que la moral era determinante en toda batalla de la antigüedad, (y hoy día tb). Es decir, los generales antiguos no mataban con el exterminio (aunque se podía matar mucho, un 90% cuando huía el enemigo), sino mediante una victoria sobre la moral del enemigo.

Por tanto, había que hacer dos cosas:

-Subir estadísticas def y bajar ataq de las unidades para que se produjese el efecto de pocas bajas.

-Ajustar el nivel de moral para que las unidades tuviesen un comportamiento temeroso ante cualquier situación imprevista.

Para este último supuesto se confeccionaron dif tablas que se fueron ajustando hasta dejar el sist como está actualmente.

El que el jugador sepa aprovechar el resto de herramientas: terreno (cargar cuesta abajo es muy importante, verdad asdrubal?), faláricas incendiarias, olas de flechas, asesinato de un general, cargas por flancos y retaguardias, destrucción del convoy de suministros (que por otro lado es un fuerte refuerzo moral para las tropas), y demás, daría la victoria a ese jugador, una victoria táctica.

El jugador clásico que se limitaba en el rome a cargar de frente y romper a huevo las líneas del enemigo se encontraría con que la batalla podía prolongarse más de lo deseado, en un mero intercambio de espadas, y ya he dicho, matar a un tipo, vestido con cuero o cota de malla, escudo, casco y con una espada o lanza que va contra ti, no es nada fácil.

Un saludo.

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Favila - 16 May 2008 14:56

Hola buenas, la verdad es que llevo ya unas horas jugando y la verdad el mod me encanta, sin embargo tengo un problema el cual ya veo que no soy el unico al que le afecta y es el poco daño que hacen las unidades y lo largas que se hacen las batallas. Yo por lo general no dispongo de mucho tiempo para disfrutar del mod, pero es que ahora mi campaña se me hace eterna, por no decir que ya he tenido que abandonar en dos batallas x falta de tiempo, x eso queria preguntar si ya existe un parche para el mod que vuelva las estadísticas de ataque y defensa como en Rome, para que vuelva a ser todo mas dinamico, y si no existe, ¿para cuando esta previsto que salga?.

Gracias de antemano.

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Celtiberoldibil - 16 May 2008 15:02

El_galón estaba modificando el asunto, pero creo que tenía el ordenador averiado y dejó la cosa con la mitad de las facciones hechas. Puedes enviarle un privado.

De todos modos, la batalla no tiene porque ser eterna, no lances a tus hombres de frente, busca los flancos y la retaguardía y conseguirás que huyan pronto. Ataca sus puntos flacos en base a la moral, no a matar más hombres.

Un saludo.

Re: Preguntas y criticas

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 16 May 2008 15:32

Las únicas que se hacen eternas son los asedios, por culpa del superbonus de moral que da la proximidad a la plaza. Pero las batallas en campo abierto, como dice Idibil, son más rápidas de lo que parece si se tratan con "cariño", aunque es cierto que no matas tantos enemigos como en el RTW (que era lo que se buscaba).

Lo que se hace un poco lento es la fase de aproximación, pero con la marcha al triple se reduce bastante ese tiempo de espera hasta que comienza la acción.

Re: Preguntas y criticas

Publicado por FREDREX - 05 Ene 2009 17:18

Yo fui el detractor mas grande del sistema de combate ahora lo probe de nuevo y si es muy bueno(si revisamos las bajas de las epoca encontraremos que era asi, exepto en casos raros como canas) lo unico que no me gusta y aun no he probado es la reaccion de la IA en campaña osea derrotas al ejercito, pero al quedar intacto la IA atacara sin sentido hasta que hayan como 50 batallas, por que historicamente tras la derrota la moral estaba tan baja que no se peleaba por un tiempo o hasta se rendian dependiendo de la disciplina, pero que hayan hecho la campaña realista y la IA no fabrique ejercitos como moscas y actue medio bien, que aun no empiezo la campaña por que quiero explotar mas el EB

=====

Re: Preguntas y criticas

Publicado por Celtiberoldíbil - 05 Ene 2009 20:08

Bueno, realmente si pones en fuga a un rival y le persigues, causarás muchas bajas, y tras la batalla habrá desertiones y demás historias, así que en principio, no deberías tener que luchar 50 veces ;)

Si dejas que sea la IA la que luche, hemos mantenido el porcentaje del Rome tal cual, para que no haya problemas en este sentido.

Un saludo, me alegro que haya terminado gustandote el sistema.

=====