

Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Alaursu - 24 Mar 2008 08:33

Un primer objetivo es eliminar edificios claramente anacrónicos o que no nos aporten nada relevante. Mi interés fue directamente a los gremios (guilds), ya que me parece que es algo típicamente medieval. También a las órdenes militares de San Juan, Santiago, Temple y Hospital.

Hola, Ramiro,

después de leer esto en tu blog firki-modder, se me ha ocurrido si es posible adaptar estos edificios anacrónicos a otros edificios/barrios más acordes con la época. Por ejemplo, el "gremio de mercaderes" en "colonia griega/barrio griego". Con bonus en comercio, malus en orden público, y posibilidad de reclutar algún tipo de unidad semi-helénica.

O sea, transformar estos edificios del MTW2 en colonias o asentamientos de refugiados que dieran beneficios y perjuicios.

Como siempre... tiro a ciegas...

Ni idea de si lo comentado es interesante ni aplicable...

Salut!

(y con la esperanza de que en un futuro cercano se puedan modificar los edificios... que putada...)

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoRamiro - 24 Mar 2008 13:58

Alaursu escribió:

Un primer objetivo es eliminar edificios claramente anacrónicos o que no nos aporten nada relevante. Mi interés fue directamente a los gremios (guilds), ya que me parece que es algo típicamente medieval. También a las órdenes militares de San Juan, Santiago, Temple y Hospital.

Hola, Ramiro,

después de leer esto en tu blog firki-modder, se me ha ocurrido si es posible adaptar estos edificios anacrónicos a otros edificios/barrios más acordes con la época. Por ejemplo, el "gremio de mercaderes" en "colonia griega/barrio griego". Con bonus en comercio, malus en orden público, y posibilidad de reclutar algún tipo de unidad semi-helénica.

O sea, transformar estos edificios del MTW2 en colonias o asentamientos de refugiados que dieran beneficios y perjuicios.

Como siempre... tiro a ciegas...

Ni idea de si lo comentado es interesante ni aplicable...

Salut!

(y con la esperanza de que en un futuro cercano se puedan modificar los edificios... que putada...)

Hombre, es una buena idea que habrá que probarla. De todos modos no hace falta aprovechar edificios existentes, ya que es posible crear nuevos (para la campaña).

De todos modos, antes de llevarla a cabo habría que pensar muy bien cómo incluirla. ¿Quiénes serían capaces de construir eso? ¿En qué situaciones? Pongo un ejemplo:

Los griegos conquistan una ciudad gala y construyen un barrio griego en el asentamiento galo. A partir de él deberían ser capaces de "helenizar" el enclave haciendo posibles todos sus edificios y tecnologías. En ese caso habría que preparar un edificio para cada cultura: barrios galo, celta, ibero, cartaginés, griego y romano, y multiplicar todos los edificios "generales" que impliquen una cierta culturización (vaya palabra :roll:) para que sean distintos en cada una de ellas. Pienso en los cuarteles y establos, para hacer unidades propias, pero también en templos, edificios culturales y cosas así. Se dejarían fuera de este sistema edificios más genéricos, como carreteras, minas, mercados, puertos y similares.

Resumiendo.

Los griegos construirían y reclutarían en zonas de cultura griega (recurso escondido) y en el resto sólo en el caso de construir un barrio helénico como punto de partida de la conversión de ese enclave.

¿Qué parece la idea?

P.D.: me congratula ver que alguien lee mis chorradas 🙏

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Alaurusu - 24 Mar 2008 20:02

Buenas!

Yo más bien me refería a aprovechar la aparición "esporádica" de estos gremios y edificios especiales (yo no sé qué es lo que desencadena que te ofrezcan construirlo en un turno determinado y no otro).

Quería decir que jugando en una facción concreta, por ejemplo, los Illergetes (:mrgreen:), en un turno determinado tuvieses la posibilidad de "construir" un barrio griego en una de tus ciudades.

Yo me lo imagino como aceptar una colonia extranjera que se instale en tus tierras, conllevando mejoras en el comercio pero más conflictividad. Y claro, parte de los beneficios de dejar a extranjeros habitar en tus tierras sería poder reclutar alguna unidad extranjera (de las ligeras, supongo).

Habría que mirar todos los tipos de edificios especiales del MTW2. Para los gremios, mi sugerencia es la de un barrio o colonia comercial extranjera. Para las ordenes militares y demás... no tengo ni idea :oops:

Quizá mejoras de algún tipo. O, por ejemplo, guerreros "devotios" un poco más poderosos...

O una relación clientelar: el jugador acepta como cliente a un pequeño noble ibero (o de la facción en que se juega), y este se traslada a la ciudad. Por lo tanto, construir ese edificio especial conllevaría más poder para el jugador y quizá alguna unidad.

Una novedad de estos dos últimos años del yacimiento ibérico de Ullastret, es encontrar un gran edificio de utilidad militar. una especie de cuartel. Este cuartel intramuros podría adaptarse a lo que en el MTW2 es el Gremio de Espadarios, etc...

Como no sé qué provoca la "aparición" de estos edificios especiales en el MTW2, no sé qué parámetros podrían adaptarse. Lo genial, a mi parecer, sería que para aparecer uno de estos edificios tuvieses que cumplir ciertos parámetros. Por ejemplo, el caso de la colonia/barrio griego, ser aliado de los griegos o tener relaciones comerciales durante X turnos, etc...

Hum... esto no gustará mucho a los jugadores "hard-históricos";, ;) , ya que de histórico tendría poco...

Pero es una idea para aprovechar y transformar los gremios...

Lo que comentas de "culturalizar" me parece muy buena idea. Creo que dar más importancia a la lucha de "culturizaciones" estaría muy bien. De hecho, y a riesgo de ser pesado, me seguiría gustando sustituir el papa y sus misiones por el senado y sus misiones, y la expansión del cristianismo/islamismo/paganismo del MTW2 en la expansión de la romanización/cartagonización/neutrales.

Y caray... yo me quedo boquiabierto con el trabajo que haces... buf... seguro que somos muchos que, aunque no tenemos ni idea de moddear, leemos curiosos el "fricki-blog"! :D

Salut!

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoRamírol - 24 Mar 2008 20:19

Vaya, no había entendido tu idea a la primera, pero sí que me parece buena.

La aparición de los gremios, o con tu idea de barrios coloniales, está controlada de la misma manera que los rasgos o los miembros del séquito, con una serie de condiciones. No he estudiado a fondo cuáles son, pero en principio se podrían adaptar todas y cada una de las existentes. Habría que ver qué opciones hay para que se te ofreciera un "barrio griego" o un "barrio cartaginés", como haber sido aliado durante X turnos, o haber tenido relaciones comerciales durante Y turnos, o algo así. El efecto debería ser positivo en ciertos términos (comercio) y negativo en otros, como ayudar a expandir la religión extranjera (motivo de desórdenes). Otra opción sería que si los griegos (seguimos el mismo hilo argumental :mrgreen:) conquistan un enclave ilergete con ese barrio, entonces podrían acceder directamente a sus propias unidades, siendo este el paso inicial de "helenización" de ese enclave.

Me gusta este hilo. 🍷
:D

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 25 Mar 2008 00:29

Más ocurrencias posibles:

Decisiones del consejo de los nobles = Decisiones del consejo de ancianos/senado/asamblea???

Rey: Sufetes (Cartago), Consules (Roma), Rey (íberos), Caudillo (celtas-galos), Mandatario (colonias griegas)??

Cruzadas/Yihad= Extender la cultura romana-griega-íbera-púnica, conquistando algun enclave clave (valga la redundancia) con posibilidad de reclutamiento de levas de voluntarios (ya ocurrió en las guerras púnicas)?

Princesas= Mujeres de noble alcurnia??

Sacerdotes= Agentes de culturalización: Dícese, por ejemplo: Noble familia que se instala en territorio

ajeno, etc, que generasen conversión a la cultura propia de procedencia.???

Gremios= Habilidades especiales?

Religion= Sistema de valores vs cultura? Ahí entraría la romanización, helenización, etc...

Talleres de maquinaria de asedio = Centros de Reclutamiento de infantería de élite especializada??

La idea de los barrios parece muy buena., podría aplicarse incluso a sistemas religiosos: Panteón greco-romano, panteón púnico, panteón íbero, panteón celta,???

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoRamírol - 25 Mar 2008 09:44

@Asdrubal

El problema que veo al aluvión de ideas es la concepción que tiene el juego sobre cultura y religión. La cultura son similitudes en tipo de edificios (su estilo estético, porque luego puedes ponerles edificios diferentes a facciones de la misma cultura) y cosas así. Esa cultura no se puede "extender"; a no ser que sea por conquista y construcción. Por ejemplo, si un enclave tiene un mercado galo, al ser conquistado por los griegos, el edificio que construirán sobre ese (el mercado mejorado) será de estilo griego. No hay un parámetro "objetivo" que diga el tipo de cultura de una región.

Lo contrario ocurre con la religión. Hay un parámetro nítido que es el porcentaje de población que profesa una religión. La presencia mayoritaria de creyentes en una religión distinta a la de la facción dominante produce malestar y disturbios. Existen agentes (sacerdotes) y edificios (templos) que contribuyen a cambiar eso. Por lo tanto, dentro de todo lo que podemos calificar como "Cultura" (con Cu mayúscula :rolf:) sólo la religión es exportable y se puede introducir en una región sin conquistarla. Por eso comentaba que si se establecen unos "barrios coloniales";, su único parámetro que puede afectar al cambio de cultura es la religión.

Desgraciadamente (siempre ocurre así con estas cosas) no he visto que el efecto potenciador de una religión se pueda aplicar a una en concreto, sino a la del constructor del edificio. Si esto es así, entonces no habrá ninguna posibilidad de hacer eso, si no es por script (y tampoco he comprobado que sea factible). :S

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Nárëtyelpë - 25 Mar 2008 14:11

¿Hola, bien?

Quiero decir que lo que estas haciendo es increíble Ramiro.

Estoy leyendo su Blog del Frifi-Modder e me gusta mucho todo. Nunca encontré un diario como esto y esta muy bueno.

Estoy aprendiendo algunas cosas también... gracias.

PS: Perdón por mi español. Es que soy de Brasil y hace tiempo que no tengo contacto con su lengua. Por favor, si jo cometer algún error me corrijan.

Saludos

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Alaurusu - 25 Mar 2008 14:27

Buenas!

Si lo he entendido bien, en el TW, una cosa es como se gestiona la cultura (con sus árboles tecnológicos correspondientes, y a veces, paralelos) y la otra como se gestionan la religiones (que añaden o quitan bienestar, basicamente).

Siguendo el hilo de Asdrúbal, se podría dejar como estan las culturas pero adaptar las religiones del MTW2 a las "culturizaciones"? Hum... muy confuso... quizá cambiar "culturización" por "influencia política"?

No sé si me explico muy bien. De una banda, hay cada cultura que sigue con su árbol tecnológico a su

aire. Pero en donde habría el % de la religión, podríais convertirlo en % de "influencia política". Que podría ser "influencia política" de los romanos (cristianismo en el MTW2), o de los cartagineses (islámico en el MTW2), o neutral (pagano en el MTW2).

Así, por ejemplo, un enclave griego como Emporion podría tener:

- 80% de IP (influencia política) pro-romana.
- 10 % de IP pro-cartaginés
- 10% de IP pro-neutral.

Y como los griegos son Pro-romanos, habría bastante contento en la población.*

Así, una facción pro-romana, tendría mucho más difícil controlar una conquista hecha a un pro-cartaginés. Tendría que construir edificios pro-romanos (las antiguas iglesias católicas del MTW2), reclutar agentes pro-romanos (los clérigos del MTW2).

De la misma manera, el jugador podría enviar a a sus agentes pro-romanos a una región pro-cartaginesa para crear malestar, ya que se supone que este agente convence a la población que canvie de sentimiento hacia la potencia influyente.

*Por lo tanto, creo yo que todas las culturas deberían de tener acceso a su árbol tecnológico a edificios pro-romanos, pro-cartagineses y pro-neutrales. Así se da libre elección al jugador para estrechar relaciones con una o ninguna de las potencias. (Esto en cursiva depende de la duda del *)*

Además, si se dieran determinadas causas, a cada facción se le puede ofrecer contruir un edificio especial (los gremios del MTW2), como los barrios griegos de que hablamos. Pero esto no afectaría en la "Influencia Política", sinó solo en el malestar/comercio del enclave. Lo digo para no mezclar la "cultura" y la "influencia política".

Creo que podría aportar una nueva dimensión al ITW, ya que además d conquistar/mantener, habría que vigilar la influencia de agentes extranjeros.

Y creo que podría adaptarse a todos los elementos religiosos del MTW2:

- misiones del Papado/Senado. Mantener la paz entre las facciones pro-romanas, aumentar el % de "influencia política" romana, asesinar a agentes "pro-neutrales" (las brujas),... las cruzadas podrían ser que el Senado Romano está tan interesado en una determinada misión (conquista de un enclave X), que sufraga él mismo los gastos del ejército...
- jihad: están más limitadas que el Papado, pero podría ser el equivalente al Papado/Senado de arriba. Un agente pro-cartaginés, con mucha "influencia", convence al senado cartaginés para financiar determinada misión/conquista...

-...

Bueno... buf... vaya rollo... Perdonad... pero me emociono... :oops:

Me encanta ponerme a imaginar como podría ser el mod. Es casi más divertido que jugar! ;)

Por cierto... "Blog del FriFi-Modder"? 

Y la cagada es mía, que conste... :-D D

*releyendo, tengo una duda. Los líderes de las facciones del MTW2 pueden cambiar de religión oficial? Pueden empezar siendo católicos y pasarse al islam? Si és que sí, perfecto. Si no... otra limitación... cada facción del ITW2 tambien tendría un solo bando (pro-romano, pro-cartaginés o pro-neutral) sin capacidad de cambiar a media partida...

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 25 Mar 2008 15:36

Nárëtyelpë escribió:

¿Hola, bien?

Quiero decir que lo que estas haciendo es increíble Ramiro.

Estoy leyendo su Blog del Frifi-Modder e me gusta mucho todo. Nunca encontré un diario como esto y esta muy bueno.

Estoy aprendiendo algunas cosas también... gracias.

PS: Perdón por mi español. Es que soy de Brasil y hace tiempo que no tengo contacto con su lengua. Por favor, si jo cometer algún error me corrijan.

Saludos

Gracias, Nárëtyelpë (complicado el nombre :-D).

Se entiende muy bien, nada que corregir.

@Alaursu.

Lo que dices tiene mucho sentido. Sería convertir la religión, que quizá no jugaba el papel tan preponderante en la época romana, en "politización" o "culturización".

Faltaría por ver si es posible el cambio de religión oficial que planteas por conversión del mandamás. Lo investigaré, y si tú o cualquier otro descubre algo interesante... pues contadnoslo. ;)

P.D.: por si no te habías dado cuenta, yo también me divierto más inventando y cambiando cosas del juego que jugándolo. ¡Te aproximas peligrosamente a la categoría de "friki-player", paso inicial para llegar a "friki-modder"! :mrgreen:

P.D.2: si te animas, también puedes ir intentando hacer pequeñas modificaciones del juego, como experimentos de tus ideas para un mod completo. :roll:

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Hereje - 25 Mar 2008 20:29

Nárëtyelpë????????????? :wowowo: :wowowo: :wowowo: Tu por aquí?? :-D D Joe, pensaba que lo habías dejado ya lo del mundillo Total War. Te acuerdas de mi? Soy Hereje, de Asamblea Medieval! Encantado de verte de nuevo.

PD:Aprovecho para felicitar a Ramirol por el excelente trabajo que esta realizando por diversion o con vista de futuro proyecto con el ITW M2TW. Grande que eres! 🍷

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 25 Mar 2008 22:49

No he probado a cambiar de religión en el MTW_II, quizá porque está claro que cada facción tiene una religión histórica y te hace ilusión que sea la que profesen, pero en el BI sí que era posible cambiar la religión, destruyendo todos los templos de la capital, y construyendo de cero los nuevos templos de la nueva religión. Ése era uno de los alicientes del BI, ya que si jugabas con el Imperio Romano, tanto del este como del oeste, empezabas con malestares religiosos por el choque entre paganismo y cristianismo, y habías de destruir y construir edificios por doquier.

Claro que en el MTW II todavía hay más opción ya que existen los sacerdotes, como agentes móviles que pueden convertir y hacer proselitismo entre poblaciones de otra religión dominante.

En el mundo íbero y romano, antes de Cristo, comparto la opinión de que la religión no jugaba un papel importante, ni la raza, ni el idioma. Eran más bien las costumbres, el modo de concebir la vida y la política.

Las "religiones" o "sistemas religiosos" bien podrían ser en ese mundo:

Romanización (Senado-Consules-Patricios-plebeyos-esclavos, y derecho a voto de los ciudadanos + mejoras de higiene, educación y comunicaciones)

Helenización (alternancia de tiranía, democracia y oligarquía + mejoras de higiene, educación y comunicaciones)

Pro-cartaginés (Sufetes + Consejo de Ancianos + Asamblea popular)

Sistema arcaico piramidal (basado en la tiranía (sin el concepto peyorativo actual de la palabra: reyes-nobles-lacayos-esclavos)

como cuatro religiones hay en el MTW-II: Católicos, Herejes, Musulmanes y paganos

Los Herejes y Brujas podrían ser los agentes subversivos pro-tiranía, presentes en todas las civilizaciones y épocas.

Los Inquisidores podrían ser los agentes pro-romanización, y pueden "denunciar" (descubrir y eliminar) a otros agentes culturales.

Los Obispos los agentes pro-civilización (pro-sistema helénico, que era más antiguo que el romano, y se puso al Servicio de éste con la expansión romana), lo mismo que los sacerdotes. Y pueden "denunciar" (descubrir) a los agentes protiranía o pro-sistema arcaico y eliminarlos.

Los imanes podrían ser los agentes pro-cartagineses.

No sé, todo son ocurrencias. :D

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Nárëtyelpë - 26 Mar 2008 02:11

Ramiro... sobre los gremios.

En Roma había unas especies de gremios o sindicatos que controlaban o comercio de algunos barrios. Por ejemplo en la serie ROME de HBO había unas agremiaciones de barrios. Una de que me acuerdo, la del Aventino, que fue controlada pelo personaje "Vorenus"...

No se si es relevante para el mod, pero estoy añadiendo el tema para discusión.

(HG)Hereje escribió:

Nárëtyelpë????????????? :wowowo: :wowowo: :wowowo: Tu por aquí?? :-D D Joe, pensaba que lo habías dejado ya lo del mundillo Total War. Te acuerdas de mi? Soy Hereje, de Asamblea Medieval! Encantado de verte de nuevo.

Hola Hereje, por lo cierto que me acuerdo. Encantado de verte también. Me gusta mucho el mundillo TW y el acto de moddear... entonces yo sigo por estos parajes... jeje

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por Alaurusu - 26 Mar 2008 09:50

Buenas!

Asdrúbal: tienes razón, hay 4 religiones y no 3 :oops: ... En un principio, parecería lógico que si en el BI se podía cambiar de religión oficial de la facción, en el MTW2 tendría que poder hacerse... ¿He dicho lógico? Ay, ay, ay...me temo lo peor... :rolf: ... :cry:

Otra duda: en el MTW2 hay católicos y ortodoxos... en el ITW2, eso implicaría también una división de los pro-romanos? O puede "suprimirse" esta diferencia entre cristianos?

Me parece perfecto las cuatro sustituciones que propones de las 4 religiones del MTW2 por las 4 "culturizaciones/politizaciones".

Quizá el menos histórico sea el Pro-Helenismo, aunque si hay que poner una 3 "culturización/politización", no se me ocurre ninguna mejor. Hum... lástima que no haya sitio para otra más, ya que estoy pensando que el equivalente del Pro-helenismo de la zona íbera podría ser un "pro-celtismo" en el interior y la costa atlántica. Hum... pero vaya, me temo que me estoy liando... :roll:

Respecto al "Sistema arcaico piramidal", quizá podríamos llamarlo "Clientalismo" o "Sistema clientelar"? Hum... suena muy técnico... pero "Tiranía" me suena fatal ;) ... además, quizá sería más para los pro-helénicos, no?

Lo que parece lógico es que, como todos coincidimos, los católicos/islámicos sean pro-romanos/pro-cartagineses... Las tortas están aseguradas... :mrgreen:

Ramiro: he, he... Sí que he fantaseado con algún mod, pero solo de entrever el tremendo trabajo que hay detrás, me da un vértigo que no te cuento... Por ahora me limito a picotear en el "friki-playismo"... :mrgreen:

Salut!

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoRamiro - 26 Mar 2008 09:56

Bien, anoche estuve haciendo un poco de investigación por los foros en inglés y en los ficheros de M2TW originales. Creo que hay bastantes posibilidades de hacer algo interesante con los gremios por estos factores:

1. Número de religiones: en M2TW hay 5 (no 4, Asdrúbal), católica, ortodoxa, islam, pagana y herética, pero se pueden añadir más. He visto gente que ha llegado a tener 7. Esto nos podría dar las siguientes religiones-culturas: romana, griega, cartaginesa, africana (para los nómadas), itálica (para ellos), galo-céltica e ibera. De estas siete sólo las tres primeras serían expansivas (como de hecho ocurrió) y podrían generar "barrios" (gremios) extranjeros.

2. Efecto sobre religión: un edificio que tiene efecto sobre la religión de la región **tiene esa religión codificada**. No he visto en ninguna parte que la religión tenga que ser la del constructor del edificio. De hecho, antes de hacer los cambios finales en la campaña, tenía mal asignados religión y facción en muchos templos. Esto quiere decir que los ilergetes podrán construir un "barrio griego" que afectará a la religión-cultura griega, aunque no sea la suya. Luego se le pueden poner efectos positivos, según el tipo de "barrio". Un ejemplo: romanos = reducción de costes de construcción; griegos = salud pública y entretenimiento; cartagineses = mejora del comercio y/o de la construcción de barcos. Los efectos negativos de la propagación de la cultura-religión extranjera correspondiente, deberán ser contrarrestados por el jugador mediante construcción de edificios propios que favorezcan su propia cultura-religión y reclutando sacerdotes/agentes correspondientes.

3. Cómo y dónde construir el barrio: los barrios (gremios) no se pueden construir cuando quiera el jugador, sino que le son ofrecidos según una puntuación que va consiguiendo con una serie de "méritos". Esto es lo que hay que pensar bien, ya que además tienen que ser eventos o

condiciones que el juego reconozca. Me tengo que estudiar los docudemons, pero ya he visto una condición que me gusta, porcentaje de una religión en la provincia vecina ). Esto puede dar muuuucho juego. El resto de "mentos", en el juego original son de construcción de edificios o reclutamiento, pero tengo que buscar si existen condiciones de diplomacia u otras cosas.

4. Misiones: los gremios generan misiones para el jugador. Esto sería ideal si hubiese libertad, pero están muy limitadas a cuatro tipos que reconoce el juego. Normalmente son de toma de enclaves, creación de agentes, construcción de edificios o de tipo comercial. Tengo que estudiarlas más a fondo a ver qué se puede exprimir de ahí. Por ejemplo que te pidan construir un templo dedicado a los dioses extranjeros, favoreciendo aún más esa cultura extranjera. :twisted:

Sobre lo de los agentes, me temo que sus efectos estarán codificados. No creo que el humano pueda controlar herejes o brujas o inquisidores, ni que podamos cambiar sus efectos sobre otros agentes o facciones. Tendré que investigar también eso.

Halapué. :D

P.D.: se me olvidaba comentar. No parece factible el cambio de sistema político. Se ha establecido en el juego un sistema hereditario de tipo monárquico, que podemos "maquillar" cambiando los nombres (cónsul, rey, sufete, emperador, caudillo, jefe tribal, tirano, etc, etc) pero el sistema será el mismo. También al consejo de nobles le podemos cambiar el nombre (senado, consejo tribal, consejo de ancianos, asamblea ciudadana,...) pero en esencia será lo mismo. Queda por explorar las posibilidades del papado. Me gustaría, más que asignarlo al senado (me parece demasiado evidente) considerarlo una especie de "consejo pan-céltico" que tome decisiones sobre política general y promueva ataques (saqueos) de ciudades como Roma. Lo "malo" es que ese "supercaudillo" es elegido entre los sacerdotes (druidas?) y no entre los caudillos de las distintas tribus (lo que sería como la elección del emperador del sacro imperio). Pero bueno, es una idea de momento latente. :roll:

=====

Re: Sobre el Blog del Friki-Modder

Publicado por CeltiberoAsdrubal - 26 Mar 2008 11:19

Lo de los Barrios, como edificio a construir, me gusta cada vez más, para conseguir mejoras propias de la civilización en cuestión.

Teneis razón, aún hay una religión más. Si puede haber 7 religiones puede haber 7 sistemas, que podrían ser lo que comenta Ramiro. Incluso cabría un octavo para los galos si se pudiera (ya que los galos fueron los que practicaban el druidismo exclusivamente, fenómeno que no llego al sur de los

Pirineos, por aislamiento de los celtas peninsulares respecto de los continentales (por montañas e íberos).

Comentaba lo de los agentes religiosos porque sí que es verdad que herejes, brujas e inquisidores, al parecer, no pueden ser controlados por el humano, pero son antagónicos (herejes-brujas vs inquisidores). Se me ocurre intentar descubrir el antagonismo más significativo en la época que nos ocupa y asignar esos agentes (es decir las "religiones" (sistemas)) correspondientes para que aparezcan a favor de unos u otros. Yo creo que el antagonismo más significativo sería quizá:

Agentes pro-romanización (independientemente de que haya romanos o no en las proximidades) (hay pueblos que no conquistaron militarmente los romanos y sin embargo dependieron de ellos, la famosa pax romana con su política de alianzas, etc) vs **Agentes anti-romanización** :

Anti-romanización

Podrían ser los inquisidores (no controlados por el humano), y los sacerdotes y obispos como agentes jugables de otras facciones anti-romanización. Habría que seleccionar cual es la facción más representativamente antirromanización, para transferir el papado con sus poderosos inquisidores a ella. De momento no se me ocurre cuál históricamente, pero a efectos de jugabilidad y diversión podría ser una de la cultura celta de las más alejadas del lugar de desembarco de los romanos: ¿Cántabros? ¿Galaicos? ¿Lusitanos? Desde luego la más alejada serían los galaicos. Hay que tener en cuenta que no serían agentes pro-galaicos sino anti-romanización.

Las facciones católicas podrían ser las celtas peninsulares o bien incluyendo también a los galos (quizá fuera así más correcto ya que fueron muy hostiles también a la influencia romana. Reclutarían agentes anti-romanización (los antiguos "obispos" y "sacerdotes").

Los íberos podrían ser los ortodoxos, que reclutan sacerdotes también, como agentes anti-herejía (anti-Romanización).

Pro-romanización

Las brujas y herejes, que convertirían a la herejía, podrían ser agentes no controlados por el humano que fueran pro-romanización y convirtiesen a la gente a ser filo-romana. Se me ocurre que fueran sobre todo los propios romanos, las colonias griegas y quizá alguna facción peninsular filo-romana que no llegara a luchar contra los romanos (¿los vascones? ¿los edetanos?).

De vez en cuando surgiría un traidor "hereje o bruja" dentro de las mismas facciones íberas o celtas, que confundiría el pensamiento de independencia de estas facciones, haciéndolas poco a poco pro-romanización, pero que podría ser eliminado o neutralizado por los inquisidores-obispos-sacerdotes.

Púnicos

Está claro que el mejor papel para que "lleven" la religión islámica lo jugarían los cartagineses, por su posibilidad de reclutamiento de imanes, como agentes activos capaces de convertir poblaciones.

CRUZADAS Y YIJADS

Si se pudieran aplicar las cruzadas y las yijabs, también quedarían bien. Me imagino llevando una facción íbera como humano, y que los "católicos" (facciones celtas y galas) lanzasen "cruzadas" (acciones destinadas a la liberación de los cartagineses de la península: Primer pueblo que llegó, o bien de los "herejes", que llegaron posteriormente (romanos y filo-romanos)). Los púnicos también podrían decretar "yihads" anti-católicas, es decir anti-pueblos peninsulares.

Si existiera la posibilidad de cambio de religión en MTW II podría incluso un humano, llevando una facción íbera o celta, hacerse hereje o islámica (pro-romana o pro-punica) si ha perdido la lucha de agentes, y ha dejado que su población se convierta mentalmente a esas ideas en masa, jeje

Sería parecido a los actuales conceptos globalización y anti-globalización. :shock:

Esto parece mejor que los conceptos de tiranía, etc..... ;)

PD.

Respecto a lo del sistema político intocable me lo imaginaba. Yo contaba con eso, quería decir contar con las diferencia para hacer las facciones distintas (de distintos conceptos), no por trasladar el sistema de mando, que, desgraciadamente está hardcoded y es piramidal (ni siquiera contempla la posibilidad de sufetes o cónsules)

Respecto al papel del Papado me parece lo más controvertido para adaptarlo a aquel marco histórico. Sería como elegir el máximo representante de la anti-romanización, pero bueno, tampoco quedaría mal, digamos sería el portador de la lucha "anti-expansionista" y podría ser elegible dentro de las facciones católicas (celtico-galas).

=====