Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 08 Ago 2009 13:23

Comentar que han sacado desde hace unos meses un versión beta (la 0.86) reciente del mod para BI, que ha equilibrado el sistema de combate y lo ha hecho mucho más realista, ajustando tambien el equilibrio a la campaña. Al ajustar el precio de las unidades y el número de soldados de cada una, ha salido un mod bastante equilibrado. Por supuesto mantiene su ambiente musical particular.

La pena es el factor del Rome hardcoded, "todos contra el humano", ya que llevando SPQR absolutamente todo el mundo fronterizo va a por mi: Etruscos, Sabeli, Umbríos, Sabinos y Samnitas, aunque es posible hacerles frente, creando dos ejércitos cargados, con un buen general, e ir reinstruyendo las unidades. Los pilum y proyectiles hacen el daño justo, y sobre todo desde atrás mina moral. Como el proyectil incendiario mina más lo que han hecho ha sido bajar el número de arqueros de las unidades, mantiendo el de las de honderos, que más bien produce bajas. Salen combates de caballería interesantes, contra carros (los generales etruscos y sabinos llevan carros), luchas de hostigadores y caidas de pilum sin cesar, combates de "legiones" contra hoplitas muy férreos, aunque sin la disciplina de los griegos, etc.

Sin embargo, llevando a los etruscos en la campaña, es todo más fácil y no se abalanzan todas las fronterizas contra el humano.

Para más información:

[url:4mai3w2u] www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=91 [/url]

Para más información:

==========

Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma

Publicado por CeltiberoEspartiata - 14 Ago 2009 20:43

Es sencillamente magnífico. Que gozada partirse la cara con tantas tribus itálicas. LA peninsula es un mar de tribus, justo lo que me gustaria ver en un mod sobre Grecia antigua :cuñao:

==========

Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 16 Ago 2009 17:29

Si a alguien le interesase he modificado un poco la diplomacia para que a Roma no le agredan desde todos frentes desde el principio, generando actitudes hóstiles entre alguna facciones circundantes, y puedo subir el archivo a algún sitio. No es lógico que al principio, de inicio, todas las facciones fueran contra Roma, cuando los latinos eran sólo una más entre las tribus itálicas. Con esa modificación, lo más lógico es combatir contra etruscos (insistentes), sabinos y samnitas. Los sabeli y los umbríos pueden guardar el respeto si ven alguna fuerza disuasoria militar en las proximidades, y debe intentarse no entrar en guerra ya que luego es difícil que acepten la paz.

Es un ejemplo de que una modificación aparentemente antihistórica (los romanos estuvieron enfrentados a todos históricamentem, aunque no desde el principio) redunda en una mejor calidad de la evolución en campaña del juego.

Saludos.

==========

Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma
Publicado por CeltiberoEspartiata - 17 Ago 2009 18:18

Yo la quiero
subela que me la bajo. :cuñao:

==========

Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma
Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 17 Ago 2009 19:39

Bien, ahí subo la modificación:

Con el descr_strat puede ser suficiente, pero yo también he cambiado los archivos descr_sm_faction y descr_cultures, para hacer las facciones circundantes a Roma no de la misma cultura, lo que favorece, pienso, el enfrentamiento entre ellas. Creo que es mucho más fácil que se enfrenten facciones de la IA pertencientes a distintas culturas que a la misma.

Además les he modificado la hostilidad entre ellas, manteniendo bastante hóstiles a Roma a etruscos y samnitas, y algo a los sabinos.

Por ejemplo, yo estoy en guerra, llevando a SPQR sólo con los samnitas y etruscos, eso sí, a muerte. A los sabinos les dí una lección inicial, pidieron la paz después de eso, la acepté y se enzarzaron con los umbríos, con lo que me dejaron en paz (hasta ahora), y a los sabelli, con dejarles en la frontera unos turnos un ejército disuasor se enfrascaron en otros conflictos.

Tengo la esperanza de hacer una Roma fuerte para hacer frente a los messapi y a los venetti, que se están haciendo fuertes en el sur y en el norte de la península itálica, respectivamente, lo que promete horas de batallas con ejércitos cargados de hombres y prestando atención a todo: No descuidar

flancos, flanquear con caballería, armar unidades con armadura y escudo actualizando cuarteles, llevar generales de la más alta graduación posible y salvaguardarlos un poco en las batallas para que se mantenga la moral de batalla, etc.

PD. Aconsejo, por si acaso una copia de seguridad de los archivos originales.

==========

Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma
Publicado por CeltiberoEspartiata - 18 Ago 2009 20:17

_____

Uff una cosa buena que tenia este mod era que no sufria de Caidas de escritorio. Desde que hice los cambios que has colgado Asdrubal las caidas son inevitables...

==========

Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma
Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 19 Ago 2009 01:22

_____

Sí que reconozco que he tenido alguna caída, pero de momento se solucionan volviendo a reinciar con el autosave, y siguiendo.

De todas formas siempre se puede volver a la versión antigua, aunque es un auténtico acoso a la facción romana. También se puede probar solamente cambiando el descr_strat, sin tocar el resto de archivos, que igual funciona más o menos también.

==========

Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma
Publicado por SAGUNTINO - 15 Sep 2009 17:10

_____

Perdonar la pregunta, he intentado instalar este mod y nunca he podido y preguntar en ingles no es lo mio, yo lo instalo como lo indican y se me queda atascado en la imagen del inicio, tengo el rtw gold alguien sabe la solucion, Gracias,

==========

Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma
Publicado por CeltiberoEspartiata - 15 Sep 2009 18:34

_____

SAGUNTINO escribió:

Perdonar la pregunta, he intentado instalar este mod y nunca he podido y preguntar en ingles no es lo mio, yo lo instalo como lo indican y se me queda atascado en la imagen del inicio, tengo el rtw gold alguien sabe la solucion, Gracias,

Ese era el problema que me dió al principio. De forma staandard yo lo resuelvo todo formateando el PC sin piedad. Así lo hice y problema resuelto.

Un saludo

==========

Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma
Publicado por SAGUNTINO - 17 Sep 2009 22:50

_____

Gracias, pero no hay una alternativa menos radical,

==========

Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma
Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 21 Sep 2009 23:01

_____

Por cierto, llevando Roma ya he logrado, en los ratos libres, someter a etruscos, samnitas, sabinos y umbríos. Me he encontrado con dos grandes fuerzas, los Venetti (de origen celta) ocupando prácticamente todo el norte, y los Messapi al sur. Como, digamos me protegían las facciones enemigas vecinas, he lanzado episodios de saqueo llevando tropas por mar por el Adriático y el Mediterráneo hacia los Venetti, que se mostraban más belicosos al abrir un lado de la frontera. Cuando me he encontrado lo suficientemente fuerte y debilitado económicamente el enemigo he asaltado ya sin piedad, acabando con etruscos y sabinos por un orden inteligente de abrir fronteras. Me he visto acobardado cuando por territorio anteriormente etruscos metían tres ejércitos repletos, pero entre hacerles medio frente, a costa de una provincia, y haber habido una provincia rebelde por medio, les he contenido. Mientras, otro ejército les iba haciendo pupa por la Italia central y otro por la costa del Adriático. Cuando he llegado a Misa, que he tomado, he visto que había cuarteles que fortalecían la armadura para hacerla de plata, con lo que he construido un cuartel para hacer soldado propiamente romanos. Esa ha sido la clave de tenerles ya casi arrinconados.

Mientras por el sur uso a los Sabelli, manteniéndoles a raya cuando atacan, pero sin quitarles ni un solo territorio frontera, porque me separan de los fortalecidos Messapi. Ahora quizá ya sea el momento de abrir ese frente, jejeje....

Ha sido una campaña de estrategia de campaña de verdad, la recomiendo a los amantes de esa variedad.

==========

Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma

Publicado por Pozo - 03 Nov 2009 04:30

Hola caballeros.

Al igual que Saguntino llevo intentando hacer que este mod funcione varios días, pues me interesa mucho un juego de esta temática, pero no consigo hacer que funcione.

He leído todos los post que figuran en el subforo original del Paeninsula para ver si consigo una solución, pero no he encontrado nada útil.

La versión que me descargué es la Beta 0.86, y tengo el Roma 1.5 y el Barbarian 1.6, como piden los requisitos, y he instalado los archivos que contiene el link de descarga en el lugar indicado, sobreescribiendo todo lo que se me pide, y una vez istalados los archivos, clikeo el acceso directo del Paeninsula, y se me carga la presentación del Barbarian, pero el juego en si es el Roma, pero no hay ni rastro del Paeninsula. Tampoco puedo elegir el juego de campaña porque no reconoce que exista ningún elemento seleccionado de la lista, pero si puedo acceder a jugar el juego de campaña del Roma desde Campañas Provinciales.

No se si el problema pueda venir porque yo el juego, original, eso sí, lo adquirí por internet mediante una compra on line, con su licencia y todo, claro, y por lo tanto no tengo cd, cosa que nunca me ha impedido jugar a los juegos originales y a otros mod que he instalado. No creo que esto tenga que ver, pero bueno.

En fin, que si alguien me puede aportar alguna idea, se lo agradecería mucho.

Gracias

==========

Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma

Publicado por Pozo - 03 Nov 2009 06:38

Pues nada, al final he conseguido solucionar el problema, pues estaba intentando instalar el mod en un directorio equivocado :oops: . El menu de selección de juego me va muy lento, pero lo que es el juego me va muy bien. Si hay alguien interesado, podría comentar como me desenvuelvo en esta península itálica llena de pueblos hostiles.

Un saludo :celtipower: :celtipower:

==========

Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma

Publicado por CeltiberoEspartiata - 03 Nov 2009 15:12

Estoy aqui aburrido, comiendo en un pueblo perdido y eso me anima a desarollar las estrategias que recomiendo en este magnífico mod, uno de los pocos que permite autentica estrategia de campaña.

Lo primero decirte que juegues con Romanos en dificil como mínimo.

¿Porqué Romanos? Están en el centro y eso les hace especialmente vulnerables a todos pero tienen 2 cosas muy buenas:

-Magnífica infanteria pesada (no todos la tienen)

-La posibilidad de reclutar tropas romanas en cualquier ciudad conquistadas construyendo un caro, pero no prohibitivo, edificio colonial.

Reglas de relacion intervecinal

1º Tus vecinos te odian, tus no vecinos te aman.

2º La disuasion es un arma especialisimamente valiosa

con las naciones indecisas (la mayoria)

3ºUn pais que esta enzarzado en una cruenta guerra con un vecino hará cualquier cosa por no estar en guerra con un segundo pais. No te dran nada por no entrar en guerra pero te darán lo que sea por salir.

Luego sigo

==========

Re: Paeninsula Itálica, mod de los albores de Roma

Publicado por Pozo - 03 Nov 2009 16:49

A mi me parece muy atracivo el hecho de establecer alianzas con los distintos pueblos, aunque no sean los vecinos proximos. Me pregunto si será posible, pues no me he podido fijar todavía, establecer una red de alianzas para cercar a tus enemigos, a los samnitas, por ejemplo, o, si como he leido más arriba, todas las naciones son por defecto enemigos de Roma en un principio.

¿Está currado el tema de la diplomacia, o es imposible hablar civilizadamente con las otras naciones y te mandan rápido a paseo?

Un saludo, espartiata

==========