

Comentarios sobre el juego

Publicado por Taranieco - 27 Sep 2009 04:17

Saludos:

En primer lugar, quiero felicitaros por el trabajo que habeis hecho y especialmente por la idea que habeis tenido. Soy un aficionado a los juegos de estrategia para PC, y siempre había pensado que éstos no hacían justicia a los pueblos peninsulares. ¿Alguien más se lo ha planteado? Al parecer las personas que hacen dichos juegos no entiende que en tiempos prerromanos la Península no era como la Galia o Britannia, una región con una cultura más o menos uniforme, era una región con distintas áreas culturales, en algunos casos muy diferentes entre si. Pero nada. En los juegos de Imperivm había solamente iberos, en el Rome Total War otro tanto, en el Rome Total Realism primero solo iberos, también, y en el Europa Barbarorum solo lusitanos, con unidades de toda la Península, si, pero lusitanos al fin y al cabo.

Era tiempo de que alguien hiciese justicia a los pueblos peninsulares en éste terreno, y creo que el resultado que habéis obtenido es algo de lo que podéis estar orgullosos. Lo que más me han gustado son las unidades, algunas como los ambacti astures o los catugeni están pero que muy logradas, luego se ve que no os habeis limitado únicamente a cambiar los colores, como algunos otros mods, dicho sea con perdón, lo han hecho.

Y bueno, ahora mencionaré algunas cosas que no me han gustado mucho. En primer lugar, el que algunas facciones no sean jugables en el modo campaña al principio... no sé si eso sea qu mi juego no se ha instalado bien, pero supongo que es normal. En segundo lugar, el que no hayais puesto más batallas históricas, el juego daba para muchas más, y también, el que en los escenarios para la batalla personalizada no hayais puesto una o dos ciudades, para poder asediarlas.

Por lo demás, insisto, el juego os ha quedado muy bien, para mí, el mejor mod de Rome Total War que he visto.

Solo me gustaría hacer una última pregunta, ¿realmente reconstruisteis idiomas como el celtíbero o el púnico? es decir, ¿los discursos y las palabras pronuncianos en tales idiomas dicen algo realmente? Eso es algo que me intriga mucho, porque digo, reconstruir discursos tan largos en dichos idiomas debe ser un trabajo titánico, y si lo habeis hecho... mis respetos.

=====

Re: Comentarios sobre el juego

Publicado por Celtiberoldibil - 27 Sep 2009 12:27

Gracias por tus felicitaciones, hemos puesto una encuesta ayer para una posible reedición de la gold edition.

Paso a contestarte:

Taranieco escribió:

En primer lugar, es que algunas facciones no sean jugables en el modo campaña al principio

Esto es debido a la condensación de potencias. Por ej, si en el norte aparecen galaicos, astures y cántabros, las tres como jugables, se van a dedicar a darse leña entre ellas y cuando llegue una potencia un poquito más grande (como los celtíberos, no hablo ya de roma o cartago) con un espacio de expansión mayor, estos pueblos caeran facilmente.

Es cuestión de equilibrio, no sé si el jugador prefiere jugarselo todo aún así y escoger astures y ver como tiene que verselas muy negras para prosperar mientras cántabros y galaicos invaden su territorio, porque hay un factor del rome donde la IA se dedica sistemáticamente a ir a por el jugador humano.

Taranieco escribió:

Que no hayais puesto más batallas históricas, el juego daba para muchas más,

Esto te lo podrá contestar celtíberokarmipoka. De todas maneras hay muchas batallas históricas, creo que unas 10, no? no conozco otro mod o original de CA que llegue a ese número.

Hacer una batalla histórica de mapa+unidades lleva un tiempo, pero karmipoka además introducía escenas sistemáticas y script de introducción y posicionamiento. Cada una de esas batallas puede haberle llevado perfectamente una semana o más. Eso sí, yo las he disfrutado como un enano.

Taranieco escribió:

Que en los escenarios para la batalla personalizada no hayais puesto una o dos ciudades, para poder asediarlas.

Hum, creo recordar que poner ciudades o no lo eliges tu en opciones avanzadas en la batalla personalizada. El rome por defecto te pone el terreno tal cual, pero vas a avanzadas y eliges la ciudad que quieres. En este sentido, creo que metimos hasta campamentos romanos para asediar. De hecho, yo estaba interesado en poder asediar campamentos romanos para reconstruir el asalto cántabro en

aquitania a el campamento de César. Lo sé, soy un friki 🤪

Taranieco escribió:

¿realmente reconstruisteis idiomas como el celtíbero o el púnico? es decir, ¿los discursos y las palabras pronuncian en tales idiomas dicen algo realmente?

Bien, hemos hecho lo que hemos podido, tanto para sonidos como para el nombre de las unidades. No somos lingüistas, aunque se investigo hasta donde nos era posible estas lenguas muertas. El griego es perfecto (Karmipoka está estudiando griego), el latín también, y el púnico no va mal (ya que tenemos el arameo). Las demás eran más complejas, más muertas. El celtíbero se reconstruyó a partir del vocabulario accesible intentando dar coherencia al mensaje, aprovechando el léxico conocido, que ha avanzado bastante en los últimos años, la dificultad radica en que se desconoce cómo se pronunciaba, y hemos intentado usar ciertos paralelismos con el galo (tb presente) y el íbero para acercarnos para una pronunciación lo más correcta posible: seguramente un celtíbero vuelto a la vida nos tiraría piedras a la cabeza. Lo mismo para el resto de idiomas peninsulares.

Para que me entiendas, por ej el discurso del general galo (los 3 discursos) los vocalice yo mismo. Parte de un mensaje que transmite un general a sus hombres.

1- se creo el mensaje en español

2- se tradujo al goidélico usando el vocabulario recopilado. Apenas se conoce nada de la gramática gala, así que intento aprovecharse lo poco que se conoce y el vocabulario para hacer el mensaje.

3- Se grabó el mensaje.

4-Asdrubal lo insertó en el juego.

Pronunciación

El tema galo tenía un problema añadido, al acudir a referentes como lenguas britanas. Las lenguas goidélicas (gaélicas) y las britónicas se diferencian en características gramaticales y fonéticas. El gaélico es laviovelar, y es por eso que conservó la "q" indogermánica, en cambio, las lenguas britónicas son labiales; de esta forma, la "q", cambió, en general, aunque no siempre, a "p" o "pp". Por ejemplo, la palabra raíz indogermánica para caballo "ekuos" permanece como "equus" en latín, es "ech" en gaélico antiguo.

No estoy satisfecho con la pronunciación que quedó del mensaje, para un galo de la época, escucharle vendría a ser algo así como un indio para los yankies, o peor. De hecho, tiendo a españolizar los fonemas como nos pasa con el inglés actual. Pero prometo remediarlo si sacamos la edición final.

=====

Re: Comentarios sobre el juego

Publicado por CeltiberoKarmipoka - 30 Sep 2009 01:11

El discurso griego proviene de la arenga de Temistocles en Salamina y de un canto de guerra (Pean) según Esquilo en "Los Persas"; ahora que la pronunciación, la mía, deja mucho que desear. El latín es Tito Livio, "Ad Urbe Condita"; en la arenga de Escipion en Tesino, creo recordar. Y el celtibero es literalmente la tabla de Contrebia Belaisca (Botorrita), tal y como se cree que se pronunciaba, pero sin que, naturalmente, conozcamos su significado real. El discurso íbero está construido de la misma manera, pero no recuerdo exactamente cuales eran sus bases. Tanto el discurso griego como el latino tienen añadidos propios, de cosecha propia.

Las históricas fueron un auténtico peñazo, pues hubo de reconstruirlas más de alguna vez con cada "avance/parche" del Rome. Los scripts y las escenas introductorias se hacían con bastante dificultad por mi parte. Vamos..., qué ojala hubieran costado solamente una semana! :D

=====

Re: Comentarios sobre el juego

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 01 Oct 2009 18:52

El discurso púnico, idioma sobre el que se sabe muy poco sobre todo sobre la pronunciación, fue diseñado basándose en palabras reales púnicas, como elefante, líder, los elegidos, escorpión, hombres, armas, escudos, dioses... Por lo que se investigó no se conoce tanto léxico como para hacer un discurso exacto, exacto, con el sentido de los discursos de fábrica del Rome.

=====

Re: Comentarios sobre el juego

Publicado por triano - 05 Oct 2009 16:55

Celtiberoldibil escribió:

Gracias por tus felicitaciones, hemos puesto una encuesta ayer para una posible reedición de la gold edition.

Paso a contestarte:

Taranieco escribió:

En primer lugar, el que algunas facciones no sean jugables en el modo campaña al principio

Esto es debido a la condensación de potencias. Por ej, si en el norte aparecen galaicos, astures y cántabros, las tres como jugables, se van a dedicar a darse leña entre ellas y cuando llegue una potencia un poquito más grande (como los celtiberos, no hablo ya de roma o cartago) con un espacio de expansión mayor, estos pueblos caeran facilmente.

Es cuestión de equilibrio, no sé si el jugador prefiere jugarselo todo aún así y escoger astures y ver como tiene que verselas muy negras para prosperar mientras cántabros y galaicos invaden su territorio, porque hay un factor del rome donde la IA se dedica sistemáticamente a ir a por el jugador humano.

hola

no tengo mucha idea de modear,peor para este tema ,no habria alguna manera de que cuando se seleccionara una faccion con estos problemas de que estan rodeadas por otras,(ejemplo de astures rodeados de galaicos y cantabros)se desactivara alguna de las otras que le rodean y pasen a ser rebeldes..(ejemplo se escoge astures ,y se desactiva o galaicos o cantabros)

entiendo a muchos que le encantaria jugar con la facion de su tierra,,yo no tengo ese problema pues es turdetania,

es con la que hice mi primera campaña,y la segunda...

en relacion a batallas historicas me encanto el asedio de numancia,,y las imagenes de cineticas hasta posicionar los ejercitos estan conseguidisimas.

para mi es uno de los mejores mod,ya he votado positivamente en la encuesta,

un saludo

=====

Re: Comentarios sobre el juego

Publicado por CeltiberoRamiroI - 05 Oct 2009 17:12

triano escribió:

no tengo mucha idea de modear,peor para este tema ,no habria alguna manera de que cuando se seleccionara una faccion con estos problemas de que estan rodeadas por otras,(ejemplo de astures rodeados de galaicos y cantabros)se desactivara alguna de las otras que le rodean y pasen a ser rebeldes..(ejemplo se escoge astures ,y se desactiva o galaicos o cantabros)

Desgraciadamente eso no es posible. Se pueden "añadir" facciones desbloqueándolas, como pasaba en el RTW original, pero tienen que estar presentes desde el principio, con sus regiones asignadas, y tampoco puedes quitar facciones ya puestas. El hacerlo por script sería una locura y

posiblemente no funcionase bien, así que se optó por la solución "menos mala".

La única solución alternativa es hacer campañas diferentes, pero las posibilidades (combinaciones de 12 elementos tomados de 6 en 6) son tantas que lo dejé estar. :roll:

=====

Re: Comentarios sobre el juego

Publicado por triano - 05 Oct 2009 18:40

o sea que ya lo barajaste...

lastima que no pueda ser

=====

Re: Comentarios sobre el juego

Publicado por Taranieco - 08 Oct 2009 18:11

Intenté añadir la facción de los astures, como se hacía en RTW, modificando el descr_strat.

Y efectivamente, en la campaña imperial, a consecuencia de ello, los astures aparecen como facción jugable, pero al iniciar la campaña resulta que no tienen enclave ni unidades.

Entonces caí en la cuenta de que, tanto en la campaña imperial como en la provincial, no hay una facción astur como tal, sino solamente la ciudad de Lancia, como rebelde. ¿Eso es normal, o es algún problema del ITW que descargué? y, aún así, ¿es posible desbloquear a los astures de algún otro modo?

=====

Re: Comentarios sobre el juego

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 08 Oct 2009 18:35

Taranieco escribió:

Intenté añadir la facción de los astures, como se hacía en RTW, modificando el descr_strat.

Y efectivamente, en la campaña imperial, a consecuencia de ello, los astures aparecen como facción jugable, pero al iniciar la campaña resulta que no tienen enclave ni unidades.

Entonces caí en la cuenta de que, tanto en la campaña imperial como en la provincial, no hay una facción astur como tal, sino solamente la ciudad de Lancia, como rebelde. ¿Eso es normal, o es algún problema del ITW que descargué? y, aún así, ¿es posible desbloquear a los astures de algún otro modo?

Es que requiere bastante más trabajo que lo que dices. No es que la facción astur no sea jugable, es que no está presente en la campaña, sino que la representan los rebeldes, con tropas astures en esa región.

Otro entusiasta, Callacois, con un poco de ayuda por mi parte, lo hizo con los galaicos, pero le costó bastante esfuerzo.

=====

Re: Comentarios sobre el juego

Publicado por Taranieco - 10 Oct 2009 06:32

Bueno, supongo que por ahora habré de conformarme con los cántabros, no quisiera arruinar algo en el juego.

Por cierto, hay otra cosa que quería comentar. Por alguna razón, en las opciones de video no me permite aplicar el suavizado de bordes, en ningún grado. ¿Será cosa de mi ordenador? ¿La forma en que lo instalé? ¿O que?

=====

Re: Comentarios sobre el juego

Publicado por CeltiberoRamiroI - 10 Oct 2009 08:18

Taranieco escribió:

Por cierto, hay otra cosa que quería comentar. Por alguna razón, en las opciones de video no me permite aplicar el suavizado de bordes, en ningún grado. ¿Será cosa de mi ordenador? ¿La forma en que lo instalé? ¿O que?

¿En las opciones de video? ¿Te funciona con RTW sin mods?

Eso no se tocó para nada (que yo recuerde).

=====
