

ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por CeltiberoRamiroI - 23 Abr 2008 11:19

Usad este hilo para describir los errores menores (texto, gráficos) y las sugerencias para mejorar el mod.

Gracias. :D

=====

Re: ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por CeltiberoRamiroI - 28 Abr 2008 22:24

Keltoi escribió:

Y otra cosa, he conquistado Ariminium pero no me sale ningun script, puede deberse a que conquiste la ciudad sin tener los scripts activados? Esque tuve un CTD mientras se cargaba la batalla y cuando volvi a poner el juego y tal se me olvido activarlos. Espero que me digais que no tiene nada que ver, porque como tenga que volver a luchar todas esas batallas...

Saludos

Tomo nota del error de descripción.

En cuanto a la toma de Ariminium... me temo que tienes un problemilla. :S

Intenta recargar la campaña en el último guardado automático, si no has pasado de turno, activando el script. Tendrías únicamente que jugar el asalto a Ariminium para obtener la recompensa.

=====

Re: ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por Keltoi - 29 Abr 2008 00:20

He cargado la campaña 1 turno antes de la batalla, he cargado los script la he jugado y nada, sigue sin aparecer. He pasado varios turnos porsiacaso y tampoco.

=====

Re: ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por CeltiberoRamiroI - 29 Abr 2008 10:43

Keltoi escribió:

He cargado la campaña 1 turno antes de la batalla, he cargado los script la he jugado y nada, sigue sin aparecer. He pasado varios turnos por si acaso y tampoco.

¿La ha conquistado un general? Si no, la recompensa no aparece.

=====

Re: ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por Keltoi - 29 Abr 2008 14:40

Si, la conquiste con Bomilcar Gisgo y el ejercito que aparece en los alrededores de Tingis tras la toma de Saguntum. Nose si podria influir o no tiene nada que ver pero la cosa es que yo tenia dos ejercitos sitiando la ciudad (el de Anibal y el de Bomilcar) y Roma tenia dos ejercitos fuera de la ciudad mas el de dentro y no la conquiste por asalto, el ejercito sitiado me ataco a Bomilcar y antes de que conquistase la ciudad por completo se acabo el tiempo y acabo en "tablas" solo que al aver sido ellos los que atacaron su ejercito se deshizo y me dio la ciudad por conquistada.

=====

Re: ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por CeltiberoRamiro - 29 Abr 2008 17:31

Keltoi escribió:

Si, la conquiste con Bomilcar Gisgo y el ejercito que aparece en los alrededores de Tingis tras la toma de Saguntum. Nose si podria influir o no tiene nada que ver pero la cosa es que yo tenia dos ejercitos sitiando la ciudad (el de Anibal y el de Bomilcar) y Roma tenia dos ejercitos fuera de la ciudad mas el de dentro y no la conquiste por asalto, el ejercito sitiado me ataco a Bomilcar y antes de que conquistase la ciudad por completo se acabo el tiempo y acabo en "tablas" solo que al aver sido ellos los que atacaron su ejercito se deshizo y me dio la ciudad por conquistada.

Mmmmh, pues quizás es eso que dices. Para que se lance la recompensa y se dé por cumplida la misión, el script detecta que "un general ha capturado el enclave", pero claro, al ocurrir como dices quizá el juego no detecta que sea una conquista. Eso me complica mucho la vida a la hora de establecer todas las situaciones en las que un enclave pase a manos del jugador. :S

=====

Re: ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 29 Abr 2008 21:50

¿¿Igual se podría arreglar con un similar a "se se conquista la ciudad X es altamente probable que haya un botín que gener una recompensa de Y denarios"??

Y así se daría un margen a la indefinición y a la probabilidad, más o menos como en la vida real, en la que no está todo atado :shock:

=====

Re: ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 29 Abr 2008 22:17

CeltiberoAsdrúbal escribió:

¿¿Igual se podría arreglar con un similar a "se se conquista la ciudad X es altamente probable que haya un botín que gener una recompensa de Y denarios"??

Y así se daría un margen a la indefinición y a la probabilidad, más o menos como en la vida real, en la que no está todo atado :shock:

No, tendré que hacer una segunda detección, si el enclave pasa a manos humanas, pero sin que sea un general quien lo tome, debería haber una recompensa menor.

=====

Re: ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por Stelios - 30 Abr 2008 23:22

seichao escribió:

Haber si me pueden solucionar este problemilla, que no tiene que ver con el iberia pero es necesario para jugar a el.

Instalo perfectamente el rome limpio, iinstalo seguidamente el parche 1.1, voy con el 1.2 pero me dice que ya esta instalada esa version.Vale.Voy con el parche 1.3 pero esta vez el error que me da es que no hay una version anterior.

A que se debe?

Gracias.

Pues a ver si puedo ayudarte, eres el primero con el que colaboro, espero que esto te sirva de algo. Lo tienes pirata? en este foro es ilegal hablar de eso, pero espero que no me cierren el comentario, solo intento ayudarte. Si es asi, solo podras instalar el primer parche (1.1) y quizas, con ,muchu suerte el 1.2, pero instalar el 1.3 (entonces no podras instalar el 1.5, el orden seria: RTW original, 1.1, 1.2, 1.3, 1.5 e ITW)con el rome no original, es imposible. Yo paso por lo mismo, y me tengo que joder, ya que en cadiz no tiene nadie el putu RTW en tiendas :(xD asi que a ver si lo tienen allá por donde vivas, asi podras disfrutar de este juegazo, mas grande que un templo

=====

Re: ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por seichao - 01 May 2008 00:34

vaya, me temo que es asi stelios.Muchas gracias por tu ayuda, me a servido por lo menos de saber por que era.

Lo malo es que aki en lugo ya no quedan rome originales...Putada.

Te acompaño en el sentimiento mutuo de no poder disfrutar de este mod.mecachis... :cry: :cry:

=====

Re: ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por Stelios - 01 May 2008 21:17

tranquilo, seichao, no todo esta perdido. Aun podriamos jugar al Iberia, sin modo online y con una version muy primitiva y con algun que otro bug gordillo... :roll: en la primera version del Iberia, creo que era Iberia Total War 1.0, hecha para el Rome Total War 1.1 o 1.2 (no se cual exactamente, pero esos dos los podemos instalar con juegos no orginales). Es lo mas cercano que tenemos a jugar al ITW sin tener el RTW original, espero que aun siga en megaupload, pues se perdio en las profundidas del abismo con la pagina antigua del clan jajaja

Bueno, luego postearé el link si es que me dais permiso y todavia esta en megaupload ;)

=====

Re: ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por Stelios - 01 May 2008 23:46

aqui lo tengo, es de un post de Ramiro (gracias!! ;) jajaja

Post original

<http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=39765>

Links de descarga

<http://www.megaupload.com/es/?d=907F8NE0>

http://files.filefront.com/Iberia_TWv10...einfo.html

<http://www.onetfiles.com/db/index.php?dlid=94>

=====

Re: ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por CeltiberoLoky - 07 May 2008 04:25

Los enlaces del Rome no funcionan :((...¿que hago me instalo la BI mejor o tiene alguien una URL que funcione bien para bajar los parches 1.1, 1.2, 1.3 y 1.5 del Rome?

Ciao ;)

=====

Re: ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por CeltiberoRamiroI - 07 May 2008 11:37

CeltiberoLoky escribió:

Los enlaces del Rome no funcionan :((...¿que hago me instalo la BI mejor o tiene alguien una URL que funcione bien para bajar los parches 1.1, 1.2, 1.3 y 1.5 del Rome?

Ciao ;)

Yo tengo instalaciones de ITW tanto en RTW 1.5 "pelao" como con BI. Así que si tienes dificultades para RTW, usa BI sin problemas.

=====

Re: ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por CeltiberoLoky - 07 May 2008 18:54

Ok esta echo ;)

=====

Re: ITW Gold Edition: errores y sugerencias

Publicado por Baal Catalunya - 08 May 2008 01:25

Aunque el juego me gusta mucho, sobretodo el sonido y la moral (ya estaba un poquito harto de unidades enemigas que les has masacrado y aun te resisten al estilo 300)hay algunas cosas que no me han terminado de convencer:

1- Cuando hay un combate marítimo no hay retirada possible, cosa que convierte estos a vida o a muerte.

2- Aunque esta bien justificado el aumento de precio de la muralla, el problema que veo (al menos con Cartago) es que tienes que dejar una fuerte guarnición ya que cualquier banda de rebeldes de dos unidades mediocres te la puede capturar de seguida.

3- Inmensas flotas de piratas desde los primeros turnos, convirtiendo la navegación en algo muy dificultoso.

4- En la campaña imperial la consejera no me dice ni mu.

=====