Europa Barbarorum
Publicado por CeltíberoEco - 23 Feb 2008 15:55

---

http://www.europabarbarorum.com/

==========

Re: Europa Barbarorum
Publicado por Genghis_Khan - 15 Dic 2008 12:06

Antigono Kargedonio escribió:

Pero bueno Genghis, no puede ser que hayas estado jugando al EB sin activar el script, jeje. Así te estás perdiendo muchas cosas hombre. En principio funcionará, lo que pasa es que retrocederás en el tiempo, porque con el script son 4 turnos por año y tendras la campaña algo liada, pero bueno.

Suerte y saludos.

Y que lo digas, ayer active los script. Estaba en el año 174 ac, y ahora he vuelto al 218 ac. Pero ahora ya estoy con las reformas. Lo malo es que aun queda mucho juego y ya me he cargado Cartago . La verdad es que la campaña esta un poco liada ahora. :mrgreen:

==========

Re: De: Europa Barbarorum
Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 16 Dic 2008 07:59

CeltiberoThormes escribió:

Pues ya probadas las versiones 1.0, 1.1 y 1.2 la verdad tengo que decir que me quedo con la primera, las batallas eran mucho mas difíciles de ganar y costaba mucho mas conquistar territorios, solo las falanges estaban muy bugueadas pero tocando stats me imagino que se podría arreglar, aparte era una versión bastante estable.

La 1.1 la verdad es que era injugable por la cantidad de CTD's que había y la última versión en VH/VH me está resultando un paseo militar y las ciudades encuentro que dan demasiado dinero, tengo una economía la mar de saneada, me quedaré con la 1.0 y retomaré la campaña que tenía empezada, pues es la que mas satisfacciones me da, eso si si alguien sabe que archivo tocar para bajar un poco los stats de las falanges, no dudeis en postearlo aquí,saludos.

Thormes ha expresado muy bien el sentir respecto a las versiones. Yo en una campaña romana me

llegué a sentir cónsul de la república, con las amenazas gala y germana por el norte, la conquista de las posesiones cartaginesas, con batallas épicas que me costaba mucho ganar, y preparándome para la conquista de los Balcanes a los macedonios. El problema es el alto stat de la falange y los lanceros de élite. Igual simplemente bajándolos un poquito ya estaba todo equilibrado. La versión 1.2 prometía mucho, pero si es a cambio de tanto CTD no merece la pena. Prefiero un juego estable a los CTDs.

==========

Re: Europa Barbarorum

Publicado por CeltiberoThormes - 16 Dic 2008 08:20

_____

La versión 1.0, te hacía sentir cómo un autentico dirigente de esa época, ya que tenías que sopesar detalladamente cada movimiento que ibas a realizar en el mapa, un paso en falso y te quedabas en una delicada situación, las batallas al ser mas difíciles de ganar, te hacían reservar mas cuidadosamente a los hombres de cada cuerpo de ejercito, ya que volverlos a instruir representaba largos viajes hasta el cuartel mas próximo, quedando algunas provincias desprotegidas durante algunos turnos, y es el único mod de todos los que he jugado, (en esta versión), en el que he sentido autentico pavor al encontrarme un ejercito integrado mayoritariamente por falanges de élite. :)

Yo creo que las unidades a tocar los stats serían todo tipo de falange, los guerreros desnudos o bersekers, y bajar en algunos hombres o rebajar la defensa en alguna guardia del general, que son los que encuentro mas bugueados.

Lo de la guardia del general lo digo, por que en una ocasión un general de seis o siete estrellas cartaginés con cuarenta hombres en su guardia, acabó literalmente con tres batallones de hoplitas griegos ligeros, o sea, se cepillaron tranquilamente a casi trescientos tios con lanza, lol :wowowo:

==========

Re: Europa Barbarorum

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 16 Dic 2008 20:50

_____

Lo de la unidad del general con elevado número de estrellas de mando es muy patente en el EB, aunque también se observa en otros mods, y a mi personalmente también me causaba auténtico pavor encontrarme con un general de ese tipo, de hecho tenía que acabar con él, rodeándolo por todas partes normalmente.

El problema del EB1.0 es que acabaron con el piedra-papel-tijera. Ahí es todo unidireccional y piramidal: Falanges de élite pueden a falanges normales y a legionarios, y estos a otras unidades de infantería. Los honderos y arqueros apenas pueden hacer nada frente a falantes tampoco. Quizás, si históricamente esto fue cierto, habría que encarecer algo bastante su coste, y así no habría tanto desequilibrio, tanto cuando las emplee la IA como el humano.

Por lo demás, como he comentado, el EB 1.0 me parece casi insuperable dentro de la dinámica del Rome. Yo organicé a la República romana "históricamente" y recreé las dos guerras púnicas, yendo antes que a la Africa cartaginesa a la Iberia cartaginesa, y me abstuvé de invadir el norte de los Alpes, sólo me preocupaba de mantener fortificaciones con guarniciones destacadas para repeler ataques de bárbaros. Y el próximo objetivo era Grecia, que será lo que haré cuando lo retomé, espero que pronto, jeje :D

==========

Re: Europa Barbarorum

Publicado por CeltiberoThormes - 17 Dic 2008 08:08

_____

Bueno el sistema piramidal de combate del EB, tampoco me desagrada del todo, simplemente es algo diferente, los honderos por ejemplo contra falanges no hacen mucho pero contra unidades con poca armadura son verdaderas maquinas de matar, (se podría intentar retocar el dar mas daño a las tropas de proyectil, ya que esa era una de las caracteristicas mas importantes de los legionarios cuando lanzaban sus pilums, y aquí el daño es mínimo). También comprobé (hablamos de la 1.0) que todos los problemas de stats de falanges y demás adversarios terribles, se daban en versión de batalla -Muy Difícil- si bajabas a -Difícil- simplemente se rebajaba mucho la moral, y tampoco resultaba realista, ya que los combates eran mucho mas fáciles.

Ya hablamos aquí del plus de moral que se otorga a la IA en -Muy Difícil- tal vez la solución a todos nuestros males sería bajar un poco ese plus hasta encontrar el nivel adecuado, no se...son sugerencias, a ver si Ramiro que es mas experto en estos temas nos echa una mano en esto.

==========

Re: Europa Barbarorum

Publicado por Genghis_Khan - 17 Dic 2008 14:33

_____

Estoy de acuerdo con el tema la moral. A mi personalmente me gusta jugar en VH las batallas pq sino resultaba tremendamente fácil derrotar a los enemigos y luego barrerlos con la caballería. Pero el problema del VH es que la moral sube excesivamente a todo tipo de unidades. Poniendo ejemplo de que un grupo de honderos aguantan mas que los 300 de las Termopilas. Creo que el equilibrio perfecto es la moral del VH con retoques para cierto tipos de unidades.

El tema de la falange es un punto y aparte. ¿Como puedes representar la hegemonía de las tropas con mayor movilidad sobre las compactas, si las falanges son autenticas maquinas de matar? Tal vez también con la moral...

==========

Re: Europa Barbarorum

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 17 Dic 2008 21:53

_____

Parece que el sistema piramidal falangita era el más realista históricamente, pero quizá están excesivamente primadas en su moral, o más bien en su efecto antimoral enemiga, que hace que se desbanden los atacantes, incluso estando rodeadas de caballería y tropas a veces, lo cual no es muy realista. Por supuesto esto, como dice Thormes, lo he observado en el nivel de batalla muy difícil, que es el que me gusta jugar, para que jugar en el modo campaña no sea un paseo militar.

De cualquier forma algún retoque se podría hacer:

Ejemplos:

1. Los pilum romanos podrían inutilizar más los escudos de los falangitas, es decir minarles las moral, que creo que era también lo que pasaba. Por supuesto esto no pasaba con las faláricas y jabalinas de madera de los galos, pero sí con los pilum.

2. Las tropas de élite de falange de las facciones "civilizadas" (romana, griegas, etc) las haría más caras, y quizás con menos hombres, y las de las facciones bárbaras más baratas y con más hombres, basándose uno en la historia y en la realidad. Creo que en la maquinaria del Rome el número de hombres también ejerce un cierto efecto antimoral enemiga. Los proyectiles de honderos, arqueros y jabalineros, si son lanzados desde la retaguardia o los flancos (legionarios o lanceros sin el apoyo de sus escudos) también podría tener un efecto minador de la moral de dichas tropas. Algo similar a lo que ocurre en el ITW, pero quizá no hace falta que sea tan exagerado para no observarse otros fenómenos extraños colaterales.

3. La caballería quizá podria hacer un poquito más de daño contra los falangitas y legionarios si los coge desde la retaguardia, cosa que apenas hace (al menos en muy difícil).

Estoy de acuerdo que si se logra retocar esas stats algo aviesas, el EB sería un mod de mapa global del mundo antiguo cuasi-perfecto, y para jugar lentamente, como la vida y la historia misma, incluso pudiendo jugar un par de movimientos al día antes de irse a dormir, como áquel que lee un par de páginas de su libro de mesilla favorito :D .

==========

Re: Europa Barbarorum

Publicado por CeltiberoRamirol - 18 Dic 2008 14:55

_____

Creo que el más indicado para contestar este tema es Idibil, que fue el encargado de todo el sistema de equilibrado de unidades de ITW.

No acabo de ver el método para aumentar el daño moral de ciertos proyectiles, o el del ataque en ciertas direcciones. El daño "real" es fácil, cambiando los stats de defensa, quitandole a armadura y aumentando escudo y/o skill. De ese modo se potencia el daño general y se aumenta la defensa desde el frente/izquierda. Pero ya digo, el tema de la moral es algo que se me escapa.

==========

Re: Europa Barbarorum
Publicado por CeltiberoIdibil - 20 Dic 2008 20:31

He leído el mensaje de Thormes. Pero si os vais a meter en cambiar todo el sistema de juego del EB puede ser un lio enorme jeje, ya que un sistema piramidal premia las unidades más fuertes (tipo la famosa coh urbana en el rome original), esto origna quie una unidad pueda derrotar a otra pese a recibire ataques por flanco o retaguardia.

Se enfrenta totalmente a un sistema de moral, donde una unidad por si misma no tiene porque derrotar a otra/s que son empleadas con más eficacia.

En el ITW el sistema se desarrollo mediante tablas, donde se asignaba valores a cada arma o armadura, que se aplicaban sobre unos valores estandar "hombre", luego se aplicaba el valor de moral en minimos y máximo smuy cercanos, entre 4 y 7 creo recordar, pero tendría que mirarlo. Y finalmente.

Todo fue prueba y error hasta lograr un sistema lo más real posible, donde, por ej, las cargas de caballería (incluso catafracta) a una formación cerrada de 8 líneas de profundidad no existia, pues los caballos evitan por naturaleza el choque. En fin, fue un tema de prueba y error hasta dar con los parametros adecuados. Desconozco las unidades del EB, pero puede ser un trabajo de chinos jeje.

Thormes si deseas meterte de lleno, te explicó cómo va el tema, pero certicamelo que tengo que ponerme a rebuscar en cds y cajones jeje. La clave es el Export_descr_units.txt, echale un ojo, el número de unidades sobre todo (cuantas más haya, más trabajo) y como han distribuido los valores de armas y armadura.

Un saludo.

==========

Re: Europa Barbarorum
Publicado por CeltiberoThormes - 21 Dic 2008 07:53

Por probar que no quede, je,je...Pero veo por lo que dices que me espera un arduo trabajo, espero que Asdrubal tenga a bien el colaborar conmigo, si me explicas cómo va el tema te lo agradeceré, esta tarde echaré un vistazo al Export_descr_units.txt, yo creo que las unidades a tocar finalmente no son muchas (bueno todas las falanges y guerreros desnudos o bersekers) XD...que son unas cuantas.

También te agradecería si hay alguna manera de tocar un poco el sistema de moral en -Muy Díficil- mas que nada por ir probando el sistema de ensayo y error hasta encontrar el nivel adecuado, y también si hay alguna manera de rebajar el número de hombres de la guardia del general, saludos. ;)

P.D:He visto algún mini-mod en el foro del EB para la versión que nos interesa que precisamente se ocupa de las falanges, aunque lo leí muy por encima, no se si tocará los stats pero ponía que las falanges actuaban de una manera mucho mas real, (también lo probaré a ver que tal).

==========

Re: Europa Barbarorum

Publicado por CeltiberoIdibil - 21 Dic 2008 13:07

_____

Mañana estaré en casa y te pongo un tutorial más detallado con nombres propios y demás jeje, pero en principio bajate tb el export_descr_unit del ITW y compara.

La versión berseker la tienes en los gaesetae por ej, y las falanges, sólo tienes que mirar las griegas.

El ITW posee valores de ataque bajos, más bajos cuanto más peso lleva la unidad (no es lo mismo manejar la lanza y espada sin cota de mallas que con ella), y valores de defensa altos, con un minimo de 8 (cuerpo humano), y de ahí para arriba cuantas más protecciones tiene el objetivo (creo recordar que la cota de malla llevaba un +8)

Con estos valores conseguiamos una mortalidad baja en el primer choque (cuando los hombres tiene más energia para defenderse y atacar), que se iba incrementando con el tiempo (cansancio+descenso de moral etc..)

Las lanzas de las falanges en ITW tenían valores de 1 en ataque, para mostrar las dificultades en manejarlas, pero daban un +1 en la defensa por la dificultad de penetrar sus filas.

Si vas a tocar esto, da valores de ataque a las armas y armaduras implicadas. Pero tb puedes dejarlo como viene de fábrica. Tanteando con ello, cronometra el enfrentamiento de dos unidades iguales frente a frente, por ej dos pesadas, para determinar el tiempo de lucha-reacción que tendrá que jugador.

Por ej, en el rome creo que andaba por los 2-3 m de combate, mientras que en el ITW iba por los 7-8 m.

De todos modos, lo vas a entender mejor cuando ponga un ej del descr_units, en cuanto esté en casa mañana, que aquí no tengo nada.

Un saludo.

==========

Re: Europa Barbarorum

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 21 Dic 2008 17:01

Claro que tengo a bien intentar colaborar.

Me gustaría que este mod global tan espectacular fuera más realista en las batallas tal como lo es en las campañas.

Creo que es histórico lo del sistema piramidal, sino Idibil que me corrija que ha revisado esto y sabe de estas cosas un rato largo, pero quizás, como comentabamos sea un poco exagerado el poder de la falange y los lanceros.

Creo que en la retaguardia y los flancos no eran tan invencibles ni tan invulnerables en la moral. Además los proyectiles, si bien era dificil que matasen a algun soldado, al menos les minaban la moral y dañaban sus escudos.

Si este sistema hubiera sido el mejor en los ejércitos del mundo clásico no hubiera habido nunca honderos, jabalineros, arqueros o caballería en los ejércitos, y las legiones o las falanges no hubieran sido derrotadas. Una cosa es la película 300 y otra la realidad, me parece a mi, además basándome en documentación.

El gran defecto de la falange era su lentitud e imposibilidad para maniobrar en los terrenos dificiles y accidentados, como los bosques, pendientes, etc.

Si como dice Ramiro no se puede tocar nada en cuanto a afectar la moral por los flancos o la retaguardia, una posiblidad es hacer lo que ha sugerido con el escudo y la armadura.

El sistema del ITW para batallas era muy bueno, pero por la dichosa maquinaria del Rome tenía efectos colaterales antirrealistas, sobre todo para las batallas de las campañas, basadas fundamentalmente en asedios: Tardanza en matar a un hombre, resitencia tremenda en el centro urbano. Entonces, como siempre, hay que optar por lo menos malo, que en este caso no sé a ciencia cierta qué es.

Lo que sí opino es que estarían muy bien unas batallas más dinámicas en las campañas del EB 1.0. Igual subiendo el precio de las fuerzas de élite, la IA y el humano las reclutaban menos, y con esto simplemente se equilibraba, además parece realista que cueste de 5 a 10 veces más entrenar a una unidad de falangitas que a una de honderos o barbaros con hachas. Sí que habría que ajustar los berserkers, jejeje

==========

Re: Europa Barbarorum

Publicado por CeltiberoThormes - 21 Dic 2008 17:14

Gracias Idi y también a ti Asdrubal :D ¿Alguien tiene el export_descr_unit del ITW?

Lo tenía instalado pero tras unos formateos ya no lo tengo, si lo pudiera subir cómo archivo adjunto se lo agradeceria, también probaré a tener abierto el export_descr_unit de la versión vanilla del rome para

ver cuanto han cambiado los stats originales respecto con el ITW y el del EB.

==========

Re: Europa Barbarorum
Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 21 Dic 2008 21:27

_____

Thormes, creo que es éste.

==========

Re: Europa Barbarorum
Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 21 Dic 2008 21:30

_____

Voy a intentar explorar el del EB, compararlo con el del ITW y el RTW original. Hay un sistema de combate que me gusta mucho también, que es el del Viking invasion: Ahí sí que hacen los proyectiles daño, pero claro, es realista, las tropas de élite no iban acorazadas como las falanges y legiones.

==========