

Carro de provisiones en ITW

Publicado por Baal Catalunya - 23 Feb 2008 20:10

Primero de todo me presento, aunque ahora me he cambiado el Nick, soy Baal; y segundo, ¿Alguien sabe como puedo contratar esta unidad? Es que por el despiste de siendo ilergete ir a asediar a Saltauie me las pase canutas para vencer (no os imagináis lo que frustra ver a todo ejercito huyendo delante de los restos de cinco divisiones de honderos y lanzadores de lanza).

PD: La gran pregunta, ¿ALGUIEN SABE QUE HACER PARA QUE TODO DIOS NO SE LANCE CONTRA TI?

=====

Re: Carro de provisiones en ITW

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 23 Feb 2008 22:00

Baal: El tema de los asedios ha cambiado en el ITW con respeto al Rome y al resto de mods.

Ahora sólo se puede entrar en las cercanías de la plaza central cuando hay franca superioridad numerica, y mejor por varias calles a la vez que den a la plaza central, para coger retaguardias también. La cercanía al centro urbano refuerza la moral tremendamente a los defensores, ya que no pueden huir, lo cual unido a que los soldados resisten más sin morir, hace que antes pueda desmoralizarse el atacante si no ataca en el momento preciso.

Se puede atraer con proyectiles u hostigadores a los defensores para que salgan las tropas defensorse de las inmediaciones del centro urbano (plaza central), y cuando estén fuera ir aniquilandolas poco a poco, pero nunca se debe perseguirlos hasta la plaza central si aun quedan defensores alli en número destacado (una o dos unidades indemnes) hasta no tener una superioridad de al menos 3 o 4 a 1, y mejor por varios lados a la vez, y teniendo la unidad de general cerca de las unidades que contactan con el enemigo, para que les refuerce la moral, pero sin perderlo, por supuesto, sino adios al asedio.

Tambien se puede asediar en varias tandas de turnos la ciudad, e ir debilitando el número de defensores hasta el asalto final, que si se hace tedioso, puede jugarse incluso automaticamente, cuando haya una proporción de 2-3 a 1, y el general tenga más o menos las mismas estrellas de mando que el general defensor.

=====

Re: Carro de provisiones en ITW

Publicado por Baal Catalunya - 24 Feb 2008 00:02

Gracias Asdrubal, pero tambien me referia que me pase cinco turnos asediando la ciudad y me salio a mi general un defecto que decia que era un suicida que no se preocupaba de los suministros que daba -2 de mando y -5 de moral.

=====

Re: Carro de provisiones en ITW

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 24 Feb 2008 02:40

Claro, pero eso también lo tienen otros mods como el EB. Cuanto más tiempo pasa un general en territorio enemigo menos provisiones-suministros tiene. Hay que tener la precaución de que al menos el general no pase más de dos turnos seguidos en territorio enemigo si es posible, o ir cambiando de general.

=====

Re: Carro de provisiones en ITW

Publicado por Alaursu - 24 Feb 2008 10:12

Hola!

Una pregunta: en el EB en cunato el general vuelve a estar en zona amiga (o saquea la ciudad), el rasgo negativo de "hambruna" desaparece. No es que haya que copiar exactamente a los de EB, pero me parece buena idea. Tampoco sé si es muy complejo de aplicar...

Pero creo que estaria bien que el penalizador fuera temporal.

Porque... creo que queda para siempre, ¿verdad? (y si no, perdonad mi despiste/ignorancia).

Salut!

Alaursu (antiguo Brannus)

=====

Re: Carro de provisiones en ITW

Publicado por CeltiberoRamírol - 24 Feb 2008 10:29

Se hizo también así, pero tras todos los tests al final no sé si quedó o desapareció. Para comprobarlo haz la prueba de pasar un ejército con un general justamente al otro lado de la frontera (ni siquiera hace falta estar en guerra con la otra facción), dejalo allí varios turnos y mira qué rasgos tiene. Luego

devuélvelo a tu territorio y espera al turno siguiente. Ya nos contarás.

=====

Re: Carro de provisiones en ITW

Publicado por Baal Catalunya - 24 Feb 2008 18:03

Me parece que desaparece

=====

Re: Carro de provisiones en ITW

Publicado por Alaursu - 24 Feb 2008 20:27

:oops: :oops: :oops:

...

=====

Re: Carro de provisiones en ITW

Publicado por CeltiberoRamiroI - 25 Feb 2008 11:24

Alaursu escribió:

:oops: :oops: :oops:

...

No hay por qué.

Muchas veces nos fijamos en algo que nos llama la atención y no caemos en la posibilidad de testarlo a fondo. Si os ocurre alguna otra vez haced experimentos. ;)

=====

Re: Carro de provisiones en ITW

Publicado por Baal Catalunya - 25 Feb 2008 20:31

Una pregunta tonta: ¿no estaría bien que se pudiera matar a tus soldados que huyen para "convencer-los" para que luchen hasta el fin? Estaría bien :twisted: :evil:

Re: Carro de provisiones en ITW

Publicado por CeltiberoRamiroI - 25 Feb 2008 20:40

Baal Catalunya escribió:

Una pregunta tonta: ¿no estaría bien que se pudiera matar a tus soldados que huyen para "convencer-los" para que luchen hasta el fin? Estaría bien :twisted: :evil:

No creo que se pueda hacer, porque no está contemplado en el motor del juego. :S

Realmente es una idea interesante.

Igual algún truco podría funcionar, digamos una opción por consejero para poder matar a una unidad que huye (habría que ver si es posible una orden por script kill_unit o algo así) y que instantáneamente (o al final de la batalla) conceda al general un rasgo que aumente la moral de sus tropas.

Pero tal y como voy ahora, no tengo tiempo de nuevos experimentos. Quizá en un futuro.... :cry:

=====

Re: Carro de provisiones en ITW

Publicado por Baal Catalunya - 25 Feb 2008 21:08

Tranquilo, solo era una idea que se me ocurrió cuando estaba cabreado por el fiasco de Saltuie.

=====

Re: Carro de provisiones en ITW

Publicado por Javi_Wan - 24 Abr 2008 00:35

Entonces los carros de provisiones se pueden construir o no?

=====

Re: Carro de provisiones en ITW

Publicado por CeltiberoRamiroI - 24 Abr 2008 00:50

Javi_Wan escribió:

Entonces los carros de provisiones se pueden construir o no?

Los puedes usar en batallas personalizadas, pero no son reclutables en campaña porque no se les podía dar la funcionalidad que queríamos.

=====

Re: Carro de provisiones en ITW

Publicado por CeltiberoRamiroI - 06 May 2008 20:36

Estoy revisando el tema de los carros, para intentar darles algo más de utilidad. :roll:

Cuestión de entrada en los enclaves.

Una posible utilidad sería seguir con ellos a las tropas que entran en un enclave para contrarrestar el plus de moral que da la presencia de la plaza central en los defensores.

Problema: el juego no es capaz de meter por las callejuelas un conjunto grande de carros.

Posible solución: reducir el número total de carros todo lo posible. He llegado a hacer que aparezca uno solo en tamaño normal, 2 en grande y 4 en enorme. He sido capaz de meter esos dos carros por la puerta derribada de un enclave asediado. Todo esto con un carro reclutado en campaña (eso no es problema).

Nuevo problema: en ese caso el carro no puede llevar al general, ya que se produce CTD instantáneo al empezar la batalla.

Voy a intentar revisar un poco más el sistema de animaciones (que es donde reside el problema) para intentar evitar esto y hacer unidades de carros pequeñas que acepten al general en ellas.

Estoy meditando algún otro tipo de uso combinado campaña-batalla para intentar que sea realmente interesante llevar una unidad como esta al efectuar una invasión.

Seguiré informando. :D

=====