

DESCARGA DEL ITW PLATINUM

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 23 Oct 2012 00:46

Enlace funcional para descarga (6/2/13):

www.sendspace.com/file/4kncu5

Debe hacerse sobre una instalación LIMPIA DEL ROME TOTAL WAR **ORIGINAL** ACTUALIZADO A LA VERSIÓN 1.5, o bien sobre la GOLD EDITION DEL ROME TOTAL WAR LIMPIA (SIN OTROS MODS QUE NO SOPORTEN EL MODO SWITCH).

Se debe instalar sobre la carpeta Rome-Total War, cada uno en la ruta donde lo tenga instalado, sobre ella se instalará la subcarpeta del mod y algunos archivos.

Como el instalador creo que no crea el acceso directo en el escritorio, hay que crearlo uno mismo.

Se hace de la siguiente manera:

Se accede al icono del exe del Rome, y con el botón derecho se arrastra al escritorio o a donde se quiera, y se le dice: Crear acceso directo.

Una vez con el icono de acceso directo creado, se entra en propiedades, y el apartado destino ha de añadirse (no sustituirse) al final de las comillas y CON UN ESPACIO EN BLANCO DESPUÉS (editado), esto tal y como viene (ACONSEJO COPIAR Y PEGAR TAL COMO ESTÁ, YA QUE DEBE HABER ESPACIOS ANTES DE CADA GUIÓN ALTO):

-mod:ITW -nm -show_err

Se le da a aceptar y ya está el acceso directo creado, que se le puede después cambiar de nombre a ITW platinum o como cada uno quiera llamarle.

***IMPORTANTE:** La instalación cambia sólo una carpeta de la estructura del Vanilla (Rome original), la carpeta sky de Data, para instalar el minimod de nubes de Redman. Simplemente sustituye las nubes del Rome original por otras de Redman, que pensamos, ya en la versión Gold que eran más realistas e inmersivas. No se ha comprobado aun la compatibilidad en el multijugador de esta variación con las batallas. De cualquier forma, a quien entre o prevea entrar en el multi, se recomienda hacer antes de la instalación una copia de seguridad de la carpeta Sky de Data del Vanilla original. Así, si se prefieren las nubes del Vanilla (Rome original) con sustituir la carpeta asunto arreglado. Además si en un momento dado se quiere desinstalar el mod mediante el instalador también eliminaría esa carpeta, con lo cual si se desinstala con volver a poner la carpeta sky original ya funcionará el Rome normal.

Se ha detectado que al cerrar las partidas del mod puede hacer unos ruiditos antes de cerrarse: 4 en concreto, pero sin más problema.

Se han dejado las preferencias recomendadas pero cada cual las puede ajustar a su manera y a la capacidad de su ordenador. Los requisitos del sistema son los mismos que los del Rome. Se recomienda, eso sí, tamaño gigante de las unidades, ya que las campañas, en general, están concebidas para ese tamaño. Es importante, eso sí, seleccionar el modo SIN CONSEJOS.

Se pueden guardar las campañas. Siempre, y todas las veces que se inicie, tras su carga debe activarse el script, clickeando cuando se ilumina el consejero en "muestrámelo" o "show me";.

Si se quiere jugar otra campaña se debe guardar (si se desea), cerrar el juego y abrir el juego otra vez, ya que de lo contrario podría haber fallos de script (se han detectado en los tests).

En el primer turno de las campañas y a veces en el segundo también, se recibirán en un pergamino el contexto histórico de las campañas, sus instrucciones y consejos estratégicos. Ya no se podrá consultar en el transcurso de las campañas, por lo que se aconseja si se desea apuntar algún dato, como gastos de mantenimiento de las legiones por turno, etc...

El sistema de combate en las batallas se ha diseñado para que exista opción de victoria con cualquier facción a igualdad de denarios. Las batallas históricas anteriores (gentileza de Karmi) también se han ensayado y funcionan. Las batallas son algo más largas que en la versión original, si se quieren acelerar en algún momento siempre se puede aumentar la velocidad de resolución. De cualquier forma la resolución de asedios y tomas de ciudades suele llevar más tiempo que las batallas campales, aunque no llegan ni siquiera a aproximarse a la duración de la anterior versión. Se recomienda, si el ordenador lo permite, habilitar en preferencias la presencia de varios ejércitos en el campo de batalla en las campañas.

En esta versión NO HAY MODIFICACIÓN EN LOS SONIDOS ORIGINALES DEL JUEGO, ya que se detectó una incompatibilidad de solución no conocida de los sonidos de la versión Gold con esta versión.

CRÉDITOS

Credits

* Contributions to the Platinum Edition:

CeltiberoRamiroI (Monkwarrior): Coordination, models, animations, textures, 2D graphics, scripts, old campaigns, coding, maps

CeltiberoIdibil: historical research, descriptions, webmaster

CeltiberoAsdrúbal: New campaigns, scripts, units stats, tests, old campaigns, historical research

CeltiberoKarmipoka: historical battles, historical research, videos

Uranos: maps, ui, unit cards

CeltiberoEco: videos (not included in this version)

Prometheus: animations, vegetation

Unit models and textures: CeltiberoViriato, CeltiberoCaesarAugusto, Legionario, Chirico, Diviciaco, Akiles, Spirit of Rob

2D art: CeltiberoLeonidas, CeltiberoEspartiatia, Publius

Thanks to: Myrdraal (4tpy), CeltiberoAviriatu, Darth Vader (formations), Redman (sky), CeltiberoJeno, Teleklos Archelaou

Clan Celtiberos.

* Contributions to the previous versions included in the Platinum Edition:

SigniferOne: animations

Riczu: ship models

Webbird: models and textures (numidians)

Warspite: models and textures (numidians)

Pinarius: horse models

CeltiberoManimor: 2D art

SempronioSabino: history advisor

LEEME (importante):

Bienvenidos al Mod del RTW, Iberia Total War versión Platinum:

Se mantienen las 20 facciones de la versión gold: Roma1, Roma2, Cartago, Numidia, Itálicos, Galos Transálpinos, Galos Padanos, Edetanos, Ilergetes, Carpetanos, Celtíberos, Lusitanos, Turdetanos, Galaicos, Cántabros, Astures, Vacceos, Oretanos, Bastetanos, Colonias Griegas.

Respecto a las opciones de juego, está claro que cada jugador tendrá que adaptarse a las limitaciones de su ordenador. En general se ha diseñado el mod para tamaño de unidades enorme, con el fin de poder recrear los grandes ejércitos en todo su esplendor.

Debe seleccionarse la opción del consejero: SIN CONSEJOS

Se recomienda también activar la posibilidad de que aparezcan varios ejércitos en el campo de batalla.

De cualquier forma se adjunta en la versión las PREFERENCIAS recomendadas, pero que cada jugador, libremente, puede cambiar a su gusto.

ASPECTOS NOVEDOSOS

SISTEMA DE COMBATE

En este mod, se ha cambiado el sistema de combate en las batallas con respecto a la versión Gold. Se ha intentado respetar la historicidad del combate de la época.

Se ha basado el equipo en que en dicha época el arma de combate más eficaz era la infantería pesada (falanges griegas, legiones romanas, etc). En base a esto, se han modificado los stats para

conseguirlo.

Se han efectuado pruebas, y se ha comprobado que se tiene opción al triunfo en la batalla con cualquier facción a igualdad de denarios (batallas personalizadas) y también en las campañas (tanto si se lucha personalmente en las batallas como si no).

Las facciones que tienen infantería menos pesada, tienen opción de derrotar a esas tropas mediante varias opciones: Hostigamiento para reducir la moral, con proyectiles, especialmente incendiarios y desde los flancos o retaguardia;

la caballería también tiene su papel y puede emplearse para atacar en tromba por algún lugar más débil, maniobras de ataque y retirada, flanqueo, etc.

Se ha tratado de ajustar el poder de las máquinas de guerra de la época (balistas y escorpiones), que nos parecía demasiado destructivo en el juego original. Con respecto al alcance y daño de los proyectiles se ha tratado de hacer lo mismo, intentando dar un

equilibrio entre jugabilidad e historicidad. En la anterior versión Gold había primado la historicidad, y algunas batallas, especialmente los asedios, eran poco jugables, con lo cual, y teniendo en cuenta la opinión de muchos fans, en esta versión nos hemos

decantado por el equilibrio.

CAMPAÑAS

Se ha mantenido el sistema de carga del script de las campañas. Esto es, al iniciar una campaña, se ilumina el consejero. Si no se ilumina espontáneamente, clickeando en cualquier ciudad se ilumina, y entonces hay que hacer click en "show me" o "muestramelo", debajo del mismo.

A partir de ahí, a veces aparecen mensajes que se relacionan con la campaña, el humano los tiene que leer y actuar en consecuencia. SIEMPRE QUE SE ABANDONE UNA CAMPAÑA Y SE GUARDE, SI SE QUIERE REINICIAR EN EL PUNTO QUE SE HA QUEDADO, DEBE ACTIVARSE EL SCRIPT POR EL PROCEDIMIENTO DICHO.

Se recomienda salir del juego del todo y volver a entrar, si se abandona una campaña y se quiere iniciar otra nueva o guardada, porque entonces puede fallar el script. Por supuesto las campañas se pueden guardar en cualquier punto para seguirlas cuando uno quiera.

Las anteriores campañas, basadas en el mapa del Mediterráneo Occidental se han mantenido y perfeccionado, testeandolas y no observando CTDs insolubles, tal como ocurría en otras versiones previas del mod. Puede ocurrir alguno aleatorio, pero hasta donde se ha

testeado, se han solucionado recargando el juego de nuevo. También puede haber algún CTD aleatorio de batalla. Nos ha parecido interesante mantener estas campañas porque permiten, además de una reproducción histórica de la situación de la época y de la facción, desarrollar un amplio sentido estratégico: Se puede recrear la formación del ejército de Aníbal y sus peripecias por las Galias y los

Alpes, emular a los consules romanos, etc...

Lo verdaderamente novedoso de esta versión es el pack de campañas basado en un nuevo mapa, exclusivo de la Península Ibérica. En este mapa se ha intentado recrear diferentes situaciones históricas sucedidas en Iberia desde el 218 a C al 18 a C: Segunda Guerra Púnica (por todos los bandos), Resistencia ilergete de Indibil y Mandonio (y la versión de conquista romana), conquista de tierras íberas del cónsul Catón (y resistencia), guerras celtíbero-numantinas, Guerras civiles sertorianas, Guerra de Pompeyo contra César (diversas situaciones basadas en la Historia), resistencia de los vacceos y galaicos a la ocupación de Roma, guerras cantabro-astures.

Se ha intentado que cada campaña, además de recrear una situación histórica de una facción real, tenga su particularidad. Para ello se han diseñado scripts personalizados para cada una.

Respecto a Roma y Cartago, para obtener el máximo rigor histórico y además aumentar la diversión, se han intentado recrear grandes ejércitos. Para ello hay un nuevo sistema de reclutamiento de legiones: Ha de construirse un puerto en una ciudad determinada y luego llamar a las tropas que vendrán tras unos turnos en masa. Se ha intentado cuidar por script la IA para que cree ejércitos de similares proporciones, consiguiéndose bastante aproximado. Teniendo en cuenta que Roma militarmente fue más poderosa en el campo de batalla que las facciones peninsulares, se ha intentado reproducir la Historia y las opciones de las facciones mediante el reclutamiento de levass cada ciertos turnos si se cumplen determinadas condiciones, involuntario al humano. Otra cosa que se ha intentado cuidar es intentar respetar la economía, para que este ingente número de tropas (legiones, levass, etc) no supongan un menoscabo para la economía importante y hagan que se presente la bancarrota. Para ello se les ha bajado el mantenimiento por turno, para hacerse asequible.

En cada campaña, en el segundo turno, saldrá un recuadro con la descripción de la campaña, contexto histórico, modalidades de reclutamiento, mantenimiento de esas tropas por turno, algún consejo estratégico, etc. A partir de ahí ya no habrá más mensajes en este pack de campañas, con el intento de que el humano no se agobie y plantee la guerra a su medida, sin guiarle demasiado. La campaña se gana si durante los turnos que dura (variable en cada una) se obtienen los objetivos diseñados para la facción.

SCRIPTS DE FOMENTO DE REBELIONES

Hay también alguna "sorpresa" en algún script: Empleo de agentes de inteligencia para conseguir algún objetivo que ayude en las campañas de las guerras civiles (conseguido mediante la acción (posición) combinada de varios agentes de inteligencia (espías, diplomáticos y asesinos), lo que permitirá poder disfrutar de un segundo frente de guerra mediante la acción de estos agentes, además de su acción convencional, para fomentar rebeliones y desertiones enemigas.

También habrá aparición de algunos personajes históricos en el trascurso de algunas campañas, etc....

AGRADECER A CREATIVE ASSEMBLY EL HABER LANZADO AL MERCADO EL JUEGO ROME TOTAL WAR, LO QUE HA PERMITIDO EL DISFRUTE DE ESTE GRAN JUEGO Y EL DESARROLLO DE ESTE MOD .

Agradecer a todos los colaboradores que han permitido este mod, hayan aportado un granito, un montón de granitos o una montaña, siendo la parte fundamental, los mayores desvelos y la dirección del mismo de Celtíbero Ramiro I.

Agradecer también en especial a todos los miembros del Clan Celtíberos, Multijugador del Total War. También a las páginas web de seguimiento del Clan Celtíberos y del TW center, así como a la página del mod diseñada por Celtíbero Idibil, y en general a todos los fans y seguidores.

Esperamos que la gente pueda disfrutar jugando y recreando la Historia de Iberia.

=====

Re: DESCARGA DEL ITW PLATINUM

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 23 Oct 2012 15:29

Actualizado y mejorado el enlace de descarga del mod.

=====

Re: DESCARGA DEL ITW PLATINUM

Publicado por triano - 24 Oct 2012 15:38

muchas gracias....descargando!!!

=====

Re: DESCARGA DEL ITW PLATINUM

Publicado por CeltiberoLoky - 24 Oct 2012 15:43

En cuanto vuelva a España lo descargo. Buen trabajo compañeros 🧑🏻‍🔧

=====

Re: DESCARGA DEL ITW PLATINUM

Publicado por CeltíberoKeke - 24 Oct 2012 15:49

Muchas Gracias.

Despues de meterme entre pecho y espalda los libros de posteguillo tengo ganas de machacar unos cuantos cartagineses y romanos...



=====

Re: DESCARGA DEL ITW PLATINUM

Publicado por CeltíberoAsdrúbal - 24 Oct 2012 15:54

CeltíberoKeke escribió:

Muchas Gracias.

Despues de meterme entre pecho y espalda los libros de posteguillo tengo ganas de machacar unos cuantos cartagineses y romanos...



En el mod podrá aplicar lo que has leído para revivir la Historia, jejejeje

=====

Re: DESCARGA DEL ITW PLATINUM

Publicado por Celtiberoldibil - 24 Oct 2012 17:36

Eso eso, a viciarse hahaha

=====

Re: DESCARGA DEL ITW PLATINUM

Publicado por Baal Catalunya - 25 Oct 2012 16:26

Muchas felicidades, y un trabajo acojonante :birra:

=====

Re: DESCARGA DEL ITW PLATINUM

Publicado por Piteas - 27 Oct 2012 12:13

¡¡¡¡Os quiero!!!

=====

Re: DESCARGA DEL ITW PLATINUM

Publicado por CeltiberoRamírol - 30 Oct 2012 20:50

Saludos.

Hace tiempo que no me pasaba por aquí y lo hago únicamente para dar mi más sincera felicitación a Asdrúbal por haber mantenido encendida la llamita del ITW, consiguiendo sacar la versión Platinum.

Me consta que se ha currado muchísimo las campañas y espero poder hacerle los honores jugando algunas (aunque la verdad es que tiempo tengo "ná y menos").

=====

Re: DESCARGA DEL ITW PLATINUM

Publicado por arman79 - 05 Feb 2013 05:16

Hola a todos.

Por favor podrías resubir los enlaces de descarga?.

Están los dos caídos y me muero de ganas por poder jugar este mod.

Muchas gracias.

=====

Re: DESCARGA DEL ITW PLATINUM

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 06 Feb 2013 17:59

Vuelve a funcionar, creo, el enlace de rapidshare.

Intentar descargar desde ahí, yo, tras reactivar la página, ya puedo.

Gracias.

=====

Re: DESCARGA DEL ITW PLATINUM

Publicado por CeltiberoClearco - 06 Feb 2013 18:26

A mi no me deja. Dice "Download permission denied by uploader";

Saludos

=====

Re: DESCARGA DEL ITW PLATINUM

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 06 Feb 2013 20:50

Esto viene de un cambio de la política de Rapidshare:

Textualmente viene:

"A partir del 16 de Enero de 2013, cambiarán los derechos de acceso predeterminados a las carpetas de Rapidshare. Una carpeta sin derechos de acceso específicos se considerara una carpeta privada...";

Parece que se soluciona creando otra carpeta y poniendo el archivo disponiendo en propiedades la característica "de acceso público";.

Probad ahora a ver, creo que ya está solucionado.

=====

Re: DESCARGA DEL ITW PLATINUM

Publicado por CeltiberoClearco - 06 Feb 2013 22:39

Lo mismo: "Download permission denied by uploader"

Saludos

=====