

Divide Et Impera

Publicado por CeltiberoClearco - 25 Nov 2013 22:44

www.twcenter.net/forums/showthread.php?630814-Divide-Et-Impera

Welcome

On behalf of the AGA team, I would like to welcome you to this Divide Et Impera first release !

Team Members

The creators of Divide Et Impera are a crew of dedicated and passionate individuals who enjoy modding Rome 2 Total War :

Lead Designer, Game Design Director, Scripting Director: Selea

Historical Direction, Marketing Director, Team Management: Epaminondas The Oblique

Artistic Design Director, Modeler Director: Meneros

World Design Director, Campaign Director: Dresden

Resources Director, Campaign Designer: Xil0

Artistic Designer, Model Designer, Re-skinner: Ritter Floh

Artistic Designer, Model Designer, Re-skinner: Hadrien Ier

UI Designer, Unit Cards Director: m_1512

3D Modeler: Grudge The Dutchman

Animations Director: Moonhoplite

QC Director: Sadlogic

Collaborators:

The Del team has some very valid collaborators that help going the project with various skills

Historical Documentation: Kymmuriel

Historical Documentation: Iperione

Historical Documentaion: Romulus2910

Game Designer: Agent2P

Translations, UI Graphics: Rafkos

Videos, Marketing: The Dude

Mod Download Link: www.twcenter.net/forums/showthread.php?632430

Introduction to Divide Et Impera

At first, we started with AGA to redo some battle mechanics and to gather several reskin mods. Then we realized that we were sharing more than this: the same passion from the greatest achievements of the TW community like: Europa Barbarorum, Rome Total Realism, Broken Crescent and so on.

Divide Et Impera is now the expression of the new scope of our project.

It is designed to give players a historically authentic, realistic and fun gaming experience using the Rome 2 engine.

Divide Et Impera means "Divide And Rule", so, we are reworking intensely both battle (Divide) and campaign (Rule) aspects of the game.

10 Motives of why to choose Divide et Impera above other overhauls:

Every faction will have unique strength/weaknesses and not one of them will be alike; you will have to learn to utilize every faction strength to its best to succeed and not one play will be the same as the next one

The AI will use the formations (the TRUE ones, exactly like the human player can use) actively and will engage better against the player; this is even more important because all "arcade" abilities have been removed and formations are the soul of the Del battle system (as they were in reality)

A dynamic battle speed that will make you feel the difference between playing an attacking Barbarian faction instead than a defensive Greek one in the way the battle will develop and how fast it will end, and not that every single battle will last exactly the same amount of time no matter who you are and with whom you fight against (as if men were all the same and tactics adopted equal)

Units will have realistic army sizes, representing their historical numbers in scale so that correct position and tactics are more important

You will experience some of the better graphics you have witnessed around and units will represent visually their realistic counterparts

Much better resource and trait system with the addition of customized versions of Meaningful Resources and TTT

The pace of 4TPY for your Characters, along with Realistic Seasons for the campaign map.

Realistic rosters with a historical representation of the units the various factions had in the period.

Real Reforms, unique to this mod. Most factions will have drastically changed recruitment as you progress, independent of the tech tree.

Historically accurate Legions - unique and different looking Legions for Rome based on recruitment location.

TO COME: A full Area of Recruitment for units - tied to the various Regions of the map. Also Culture requirements for core units to be recruited.

[Descargar](#)

=====

Re: Divide Et Impera

Publicado por CeltiberoEmberrado - 26 Nov 2013 08:16

Lo de cargarse habilidades (supongo que las básicas como las falanges o las cuñas, no las habrán tocado) me parece una idea fenomenal.

=====

Re: Divide Et Impera

Publicado por CeltiberoRegne - 26 Nov 2013 10:29

Solo an sacado las habilidades. Las formaciones las an mantenido o como a los romanos que a parte del testudo tb les an apuesto el muro de escudos y la formacion de cuadro.

=====
Re: Divide Et Impera

Publicado por OFION - 26 Nov 2013 11:52

Pos a mi me debe de tener mania el juego . he borrado los otros mod pongo este las 2 partes y me falla el juego otra vez.

=====

Re: Divide Et Impera

Publicado por CeltiberoDraco - 26 Nov 2013 13:26

Sería por el lag y por la falta de experiencia con este mod, pero..... no me acaba de convencer en el multi, he visto varios fallos:

Las picas vuelven a bugearse bastante, apuntan para todos lados menos para donde tienen que hacerlo, gracias a eso ayer atacé uns picas de Numancia de frente y me las merendé.

Otro fallo es a la hora de cargar con una unidad, a veces solo cargan las dos primeras líneas, el resto se queda detrás.

Lo que si es cierto es que las caballerías salen mejor y su carga por detrás causa estragos y por lo que llevo en la campaña, la IA se comporta bastante decentemente, habrá que seguir testeándolo 🍷

=====

Re: Divide Et Impera

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 26 Nov 2013 23:33

Draco, castigado, a la esquina, 10 min sin amigos.

Las picas no se porque se bugearon como se bugearon, en el resto de partidas han funcionado perfectamente.

Las cargas yo creo que esta bien que carguen solo las 2 primeras lineas, el resto no

"cargaban" sino que se quedaban mirando jajajaja

Ya te pillare mañana ya... q estoy cansado hoy de tanto Madrid que he tenido hoy xD

=====

Re: Divide Et Impera

Publicado por CeltiberoDraco - 27 Nov 2013 11:33

Ja ja ja ja, ya me dijo Ruk que te ha enseñado Madrid a fondo.

A lo que yo me refiero es que cargan las dos primeras líneas y el resto se quedan a tomar por culo (perdón por la expresión), y lo normal era que cargará la unidad entera para conseguir más empuje (los romanos de manera ordenada y los bárbaros de manera caótica) y fueran las 2 o 3 primeras líneas las únicas que combatieran.

PD: Estaría muy bien que le hubieran puesto a los romanos algún tipo de habilidad para cambiar filas, para renovar las primeras filas cansadas por el combate por las últimas más frescas.

=====

Re: Divide Et Impera

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 27 Nov 2013 11:50

SJDraCo86 escribió:

A lo que yo me refiero es que cargan las dos primeras líneas y el resto se quedan a tomar por culo (perdón por la expresión), y lo normal era que cargará la unidad entera para conseguir más empuje (los romanos de manera ordenada y los bárbaros de manera caótica) y fueran las 2 o 3 primeras líneas las únicas que combatieran.

Tienes razon, no me he fijado en ese aspecto, a ver si la proxima batalla puedo acercarme a ras de suelo para verlo.

SJDraCo86 escribió:

PD: Estaría muy bien que le hubieran puesto a los romanos algún tipo de habilidad para cambiar filas, para renovar las primeras filas cansadas por el combate por las últimas más frescas.

Puf...eso seria la guinda del paste macho... pero como el cansando es de regimiento entero, no creo que funcionase como debiera.

=====

Re: Divide Et Impera

Publicado por pretoriano - 14 Dic 2013 16:17

Noto mucha diferencia con este mod, una legion entera con bastante experiencia sufrio mucho para ganar a un ejercito de godos. Perdi bastantes unidades, estuvo entretenida la cosa.

=====

Re: Divide Et Impera

Publicado por spartatop - 21 Dic 2013 07:43

Porque no funciona este mod con el ultimo parche, tampoco funviona el radius, sabeis porque?

=====

Re: Divide Et Impera

Publicado por CeltiberoDraco - 22 Dic 2013 03:47

Ala ya se han cargado un mod donde la IA era medio decente y con un reequilibrado de unidades bastante conseguido. De todos modos es posible que vuelva a funcionar cuando la gente del mod lo actualice para el nuevo parche, quizás sea esa la explicación del porque no funciona actualmente

=====

Re: Divide Et Impera

Publicado por CeltiberoClearco - 22 Dic 2013 12:36

Es seguro que no funciona debido al nuevo parche.

=====

Re: Divide Et Impera

Publicado por CeltiberoHSAT - 23 Dic 2013 12:54

Ha salido una nueva versión del mod. Esta vez hay que subscribirse a tres partes.

=====

Re: Divide Et Impera

Publicado por Aztharok - 27 Feb 2014 14:49

Ahora este mod consta de 4 partes,yo lo estoy probando por recomendación de Caesar,la verdad es que me gusta bastante el rigor histórico de este mod,pero tengo un problema que no estoy seguro si es por el mod o porque no se como desplegarlo,se trata de las defensas como los pozos de azufre y las estacas,tengo una habilidad en el general para desplegar 4 defensas pero no hay manera de ponerlas en el mapa.

=====

Re: Divide Et Impera

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 27 Feb 2014 22:18

Hace un tiempo que no lo pruebo, pero debería salir una pestaña como en el rome normal...

=====