

## Sistema de combate - recuperado

Publicado por Celtiberoldibil - 28 Feb 2008 14:15

---

Idibil:

El nuevo sistema de combate del mod es fruto de un largo estudio de lo que el propio juego puede dar de sí, en muchos sentidos hasta puntos insospechados.

La idea inicial partía de hacer la propia IA un enemigo más difícil de batir, así como hacer los combates en el multiplayer más complejos y divertidos, no para aficionados al arcade sino para afamados estrategas. Todo esto se ha intentado satisfacer estudiando manuales de batalla y estrategia de la época, así como las diferentes fuentes clásicas que hagan referencia a cualquier aspecto aprovechable en este sentido. Unimos a esto la arqueología espiremental de algunos miembros del mod lanzado piedras y jabalinas y otras comprobaciones varias. No se dañó ningún animal ni destruyó ningún bien público durante estas pruebas.

En fin, el realismo intentó ser el vehículo y el camino. Se trataba de acercarnos, todo lo que permite el juego, a las situaciones de los generales de entonces.

¿Qué significa esto? En principio el movimiento de nuestro ejército variará mucho más según el terreno que pase, y variará determinadamente entre las propias unidades que usemos. Una falange será terriblemente lenta, mientras que la inf ligera se moverá con soltura (pero no volarán como parecía en el Rome jeje).

Las unidades se han trabajado una a una, puliendo sus aspectos. La infantería pesada se comportará como infantería pesada. Es decir, tendrá buena defensa, pero será más lenta en sus ataques y movimientos, y maniobrá más lentamente. Lo mismo para el resto de unidades.

Se ha tenido en cuenta parámetros tan minuciosos como la letalidad y tiempo de reacción de cada arma, siendo todas diferentes. Así un cuchillo puede ser terriblemente rápido, pero poco dañino (dependiendo la unidad con la que le usemos. No es lo mismo intentar traspasar una cota de malla, que destripar a un pobre hondero semidesnudo). Cada arma proporciona ventajas y desventajas. Así una espada larga da cierta ventaja en la carga, pero estorba en la liza cerrada. En cambio la espada corta, no es el mejor arma para la carga, pero en el combate cerrado es un arma letal.

Cada armadura y escudo se han tratado en exclusividad, asignandoles una armadura especifica e individual. Notaremos la diferencia entre atacar a un enemigo desde el lado que sujeta el escudo (donde la protección será mayor) o desde el lado contrario (donde será más vulnerable). Esto da una idea de la profundidad estratégica que buscamos, se acabó el estarse quieto o ir la las locas, hay que buscar la ventaja de posiciones.

Los proyectiles es otro punto que se ha transformado radicalmente desde el 1.5. Estas unidades ya no son panzer imparables, ahora las bajas que causan van a depender más de la posición que ocupen, el lado por el que ataquen -espalda, lado del escudo, el otro lado...- etc... El número de bajas se ha intentado ajustar a los datos que se han obtenido de su empleo en las batallas antiguas. Pueden ser un buen elemento táctico si sabemos usarlos, pudiendo &quot;desarmar&quot; -bajar la defensa- a los enemigos preparandonos la carga.

La moral. Se acabaron las unidades sin miedo que se baten hasta el último aliento. Es muy épico, pero poco real. En ITW partirás de soldados bisoños en tus batallas, y un soldado de este tipo siempre es impredecible, puede luchar como un león o, lo que es más posible, dar la espalda sin pensarlo al enemigo. Su empleo en la batalla obliga a una organización ferrea de nuestras tropas, sin resquicios que permitan dobligar su moral.

Uno de los efectos que más nos han gustado en este sentido, es como en una parte del campo de batalla puedes alcanzar cierta victoria, con enemigos en huída, mientras tu izquierda se derrumba bajo el empuje del enemigo, por el simple hecho de que no cerrasté filas a tiempo, o simplemente, les entró miedo repentino. La batalla en este punto gana nuevo cariz, ya lo comprobaréis...

Si deseas llevar veteranos al combate, deberás invertir en ello. Ahí tendrás que valorar si prefieres llevar número de tropas o calidad.

De cualquier manera, queremos que gane el mejor general, el que sepa aprovechar a sus tropas, el terreno y la moral de la mejor manera posible, no aquél que lleva ejércitos más poderosos (se acabarán las cohortes urbanas)

Creemos, que la IA se ha visto notablemente mejorada con estos cambios, siendo un enemigo más duro.

Finalmente, otro punto positivo, es que podemos realizar cualquier tipo de táctica y tener la posibilidad de que dé éxito. Un general que conozca a sus tropas, podrá hacer casi cualquier cosa. Ejemplo de ello, fue el post que pusimos en su momento de la recreación de Cannas

=====