

Diplomacia en el Rome

Publicado por Dak223 - 17 Sep 2008 18:19

Hola a todos.

Veó que hay mucha afición al RTW y sus mods (y no me extraña porque es un juegoazo 🏰).

La cuestión es que tengo problemillas con la diplomacia al ser muy difícil negociar y las alianzas se acaban rompiendo casi de un turno para el otro!!!!.

Por eso me preguntaba :?: si podríais iluminar a este pobre ignorante con vuestras propias experiencias diplomáticas... porque al final siempre acaba siendo un "todos contra el humano"; bastante frustrante.

Muchas gracias a todos.

=====

Re: Diplomacia en el Rome

Publicado por CeltíberoEmberrado - 17 Sep 2008 18:44

Es así. No le busques más historias que esa parte del juego está de adorno.

=====

Re: Diplomacia en el Rome

Publicado por CeltíberoRamírol - 17 Sep 2008 19:02

Efectivamente, la única forma de que el humano no se "meriende" a la IA es hacerla tender a que todas las facciones no controladas por el humano le ataquen, o al menos tengan una tendencia poco amistosa hacia él.

El consejo diplomático de hoy es: llena las arcas y haz la guerra. :mrgreen:

=====

Re: Diplomacia en el Rome

Publicado por CeltiberoLeonidas - 17 Sep 2008 19:04

La verdad es que el juego se lo han currado muy poco en ese aspecto como muy bien te dice embi.

Poco podemos decirte para solucionarlo.

Suerte en tu campaña :D

=====

Re: Diplomacia en el Rome

Publicado por Mataplana - 17 Sep 2008 19:56

Si chapurreas el inglés esta pequeña guía podría servirte. Yo la seguí al principio y me ayudó, eso sí, no todo lo que se dice se cumple al 100%; está basada en experiencias personales de otros jugadores, así que lo que a uno le funciona no tiene porque funcionarle al otro. Aún así sirve de referencia:

<http://cicero.modwest.com/writing/RTWDiplomacy.pdf>

Como ya han dicho, la IA del Rome no es fiable en absoluto, pero eso no quiere decir que no cumpla unas mínimas pautas, p.e. si alguna facción está aliada con tu enemigo, no esperes que te vaya a resultar fácil aliarte con ellos

Ya nos contarás que tal.

=====

Re: Diplomacia en el Rome

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 17 Sep 2008 20:40

Mira que podían haber introducido el azar y la probabilidad. Si querían hacer una tendencia agresiva de las facciones de la IA podían haber creado un recurso probabilístico en el que existiera un 70-80% de probabilidades al pasar los turnos que una facción rompiera la alianza y atacará por sorpresa al humano, no el 100%, que es algo más realista y más currado, como dice Embi.

Pues nada, optaron por lo fácil.

Esperemos que este aspecto, tan aparentemente sencillo (más que sincronizar los sonidos o las

animaciones) se lo curren de verdad en posteriores versiones Total War. :ugeek:

=====

Re: Diplomacia en el Rome

Publicado por Dak223 - 18 Sep 2008 09:49

En fin... veo que tendremos que resignarnos. :cry:

Gracias por vuestras aportaciones, especialmente la guia, que ya le he echado un ojo y he visto un par de cosillas interesantes. :D

Lo dicho, gracias.

=====