Rally Point, ep 14
Publicado por BarbaroIberico - 02 Jul 2013 21:20

Supongo que ya lo habréis visto, ya que lleva bastantes horas publicado, pero por si acaso.

==========

Re: Rally Point, ep 14
Publicado por CeltíberoJaskier - 02 Jul 2013 22:04

Pues no lo había visto

Gracias Barbaro, por cierto a ver si nos vemos un día por el multi y echamos unas partidas compañero

Un saludo

==========

Re: Rally Point, ep 14
Publicado por BarbaroIberico - 02 Jul 2013 22:39

Si, estaría bien, a ver si un día de estos me paso por el steam de celtíberos, y nos echamos unas buenas partiditas.

==========

Re: Rally Point, ep 14
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 03 Jul 2013 00:25

Tras los dos capullos que cada vez me cuesta mas tragar el nota que sale es programador de la IA de batalla.

De lo primero que habla es que el juego es mas complicado, que tiene mas elementos, nueva tegnología, etc, etc. Por lo visto la batalla mas pequeña en Rome II es comparable a la mas complicada en Shogun 2. Que se han tenido que currar un nuevo sistema de IA.

Vale. El nuevo sistema de IA, según este señor, puede: Bloquear calles. Dividir ejércitos para repatirlos y defender puntos específicos del mapa o atacar una misma posición desde varios frentes. Hacer maniobras de flanqueo en el escenario de los asentamientos.

Parece que se han dado cuenta que cada situación de batalla requiere una táctica adaptada a esa situación y han tenido eso en cuenta. Se pone ha hablar con ejemplo de una emboscada y la defensa de un rio. Que la IA, en el primer caso trata de atrapar al ejército del jugador y en la segunda tratará de defender los puntos por los que se cruza el río y tomando formaciones defensivas.

Primer letrero: ¿Cual es la cosa mas dificil de hacer para que la IA actue de forma realista?

Vuelve a decir que la cosa es muy complicada, muchas unidades, muchos tipos de batalla, y mucha cantidad de batallas. Esto les lleva a que la IA no tire mucho de scripts. Y cómo también quieren soportar el moding la IA tiene que "pensar" de verdad.

Segundo letrero: ¿Campeará, la IA, en las colinas mas que en el Shogun 2?

Dice que hay mas escenarios en Rome II y mas tipos de unidades y que en el Shogun 2 lo hacía por que el tipo de mapas y las unidades eran propicias para eso. Que se verá pero no es lo único.

Tercer letrero: ¿La IA no hará nunca mas cargas suicidas con el general?

Después de decirnos lo que ya sabíamos: Que la IA trataba al general como una unidada mas cualquiera. Este hombre nos dice que han mejorado la forma en la que la IA prevee el resultado de los combates y entiendo que eso mejora cómo usa las unidades.

Cuarto letrero: ¿La IA emulará las tácticas históricas de cada facción?

Dice que pueden hacerlo pero que podría ser algo tramposa. No quieren que la IA haga siempre lo mismo y que se adapte a las unidades que tenga. Y que se de cuenta de cuando algo es util y cuando no. Incluyendo las cosas que se inventen los modders. Yo creo que dice que no; pero que lo mismo si que suena la flauta.

Para finalizar le preguntan: ¿Vamos a tener elefantes mecánicos que se revienten un muro de un golpe?

Respuesta: DLC

Y los dos capullos otra vez.

Lo de siempre; vamos. Ojalá esta vez sea verdad.

==========

Re: Rally Point, ep 14

Publicado por CeltíberoJaskier - 03 Jul 2013 01:44

_____

CeltíberoEmbirrado escribió:

Para finalizar le preguntan: ¿Vamos a tener elefantes mecánicos que se revienten un muro de un golpe?

Respuesta: DLC

A saber lo que nos traeran los DLCs esos

Muchas gracias Embi

==========