Ultimate General: Gettysburg

Publicado por CeltíberoCaudillo - 02 Jul 2013 23:35

El inclino creador de los Darth Mod´s , ha decidido dejarse de modeos y zarandajas, y se va a lanzar a la piscina. Ha decidido crear un juego de Estrategia con la Batalla de Gettysburg como telón de fondo

Aquí os pongo su Blog con la presentación y sus intenciones. Pretende que tenga multy y va a construir una IA desde cero. Os pongo la traducción del apartado IA (de Google)

www.ultimategeneral.com/blog/from-darthmod-to-game-design

Bueno AI: Una estrategia que es fácil de vencer ofrece sólo unas horas de juego y puede ser muy frustrante, si la IA es un tonto. Ahora, tengo la oportunidad de diseñar una IA que puede hacer una línea de fuego adecuado, que puede flanco, que se puede entender dónde y cuándo atacar ... en tiempo real. Esto puede sonar trivial, pero creo que estará de acuerdo en que muy pocos juegos pueden ofrecer estas características en un conjunto de trabajo conjunto. La mayoría de los juegos de estrategia en tiempo real hacen que la IA fuerte a través de mejores estadísticas que luchan por una mayor tasa de problemas u ocultar su incompetencia, acelerando todo lo que el jugador no puede ponerse al día con todas las acciones simultáneas. Este es un truco barato! Mi meta es hacer que el AI eficaz y capaz de ganar sin estos trucos. Y desde el primer aspecto, parece que hemos conseguido que (vamos a ser capaces de mostrar a usted en un futuro próximo).

Aquí tenéis el foro donde hay un apartado para sugerencias

translate.googleusercontent.com/translat...yW8G54gg6l8rHUIU8LIA

Veremos que nos prepara el bueno de Darth Vader

==========

Re: Ultimate General: Gettysburg

Publicado por Annibal - 03 Jul 2013 11:23

Esta claro; que es una buena apuesta;

Los de CA seguramente se lo pensaron o no; pero pudieron sacar un Civil-war, al igual que sacaron el Napoleon total-war;

Si lo logran sacar definitivamente; aqui tienen a un comprador y jugador en ese multy

Muy interesante Caudillo; a ver si nos van llegando noticias de su evolución

==========

Re: Ultimate General: Gettysburg
Publicado por CeltíberoJaskier - 03 Jul 2013 11:44

_____

Estaremos atentos a ver que sacan, lei un poco los foros y desde luego todo lo que veo es interesante.

Gracias por informar Caudillo.

==========

Re: Ultimate General: Gettysburg
Publicado por celtiberojuanjo - 04 Jul 2013 08:39

_____

A ver en que acaba esto a mi el tema me interesa.....

==========

Re: Ultimate General: Gettysburg
Publicado por CeltíberoSoldurio - 04 Jul 2013 09:12

_____

Bueno pues parce que no soy el único que piensa que el mundo de la estrategia no debe girar en torno a la calidad gráfica y la estética, a mi entender, motivo principal de la mayor parte de los problemas que sufrimos en los TW, como son las caídas, altísimos requisitos en los equipos, limitación en la cantidad de hombres en el campo de batalla, acaparamiento del mayor esfuerzo económico en su programación, a costa de lo verdaderamente importante, como es el equilibrado, la IA y la diversión en general. No obstante, tengo claro, que si este hombre no plantea su juego con más calidad gráfica es principalmente porque carecerá del presupuesto y los medios técnicos para hacerlo, puesto que seguramente de tonto no tenga ni un pelo y sea consciente que como negocio, es más rentable lo “bonito” que lo bueno, en cualquier caso le deseo toda la suerte del mundo y que consiga llevar a buen puerto su proyecto.

Un saludo.

==========

Re: Ultimate General: Gettysburg
Publicado por Annibal - 04 Jul 2013 11:52

_____

Efectivamente es el problema; la calidad grafica a la cual van dirigidos los TotalWar; yo he jugado mucho a los juegos de HPS simulations..os dejo la aqui la web por si alguien le interesa; actualmente juego a los panzer campaings-concretamente al smolenks 41-hay como unos 50 juegos de la segunda guerra mundial..ahh¡¡.. estos juegos no tienen bugs

www.hpssims.com/

Estos juegos estan basados unicamente en la estrategia y sencillez, con comandos en la barra del windows,, nada de crear unidades; gestionar recursos; se guian los combates por tablas ya definidas y los escenarios y mapa del conflicto son simples, no es necesaro tener una potente tarjeta grafica, casi que diria que no hacen falta ..XD¡

Los total-war estan encaminados a captar jugadores casuals y los veteranos que lo unico que queremos es una buena IA sin bugs que nos den,, y ¿por donde suele entrar el juego a un jugador casual?,..por los ojos; calidad grafica y que el juego se agote por si mismo, para poder hacer caja a los siguientes dos años. desproposito a todas luces para los que llevamos años y queremos un juego de estrategia bien desarrollado con multiples variantes, que no sea un piedra papel y tijera siempre..que mas bien pudiera ser ; caballo; alfil; torre y peones; y que ademas te obliga a actualizar el Pc cada dos años¡

==========

Re: Ultimate General: Gettysburg
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 13 Feb 2014 20:28

_____

Estan pidiendo votos en Greenlight para sacarlo en Steam.

steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=226914718

Yo no tengo mucha esperanza es este juego pero a quien le interese que salga debería votar.

==========

Re: Ultimate General: Gettysburg

Publicado por CeltíberoCaudillo - 16 Feb 2014 18:58

_____

Primeras imágenes del juego

Gettysburg "Cavalry Recon"

Aparición progresiva de las tropas con niebla de guerra

==========

Re: Ultimate General: Gettysburg

Publicado por CeltíberoJaskier - 01 Ago 2014 15:48

_____

El juego ya está disponible desde hace unas cuantas semanas en Steam como acceso anticipado.

==========

Re: Ultimate General: Gettysburg

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 23 Dic 2014 20:23

_____

EStá al 25% en steam, estaba pensando en pillarlo... alguien lo tiene?

==========

Re: Ultimate General: Gettysburg

Publicado por CeltíberoJaskier - 23 Dic 2014 22:28

_____

Yo lo probé y la única pega que le encuentro es la duración, demasiado corto. Por lo demás todo genial, está muy bien la verdad.

PD: Caesar, no se si eres consciente de que en el juego hay pólvora...

==========