

CA necesita nuestra opinión sobre los mapas multijugador

Publicado por CeltíberoMordred - 25 Mar 2009 09:48

Si os interesa que mejore la cantidad y calidad de los mapas multijugador del ETW deberíais pasar por este hilo y dar toda la información posible:

[url:1vcmh8ei] shoguntotalwar.yuku.com/topic/51116/t/Mu...s-Survey.html?page=1 [/url]

=====

Re: CA necesita nuestra opinión sobre los mapas multijugador

Publicado por Genghis_Khan - 25 Mar 2009 10:29

Hecho.

Gracias Mordred

=====

Re: CA necesita nuestra opinión sobre los mapas multijugador

Publicado por CeltíberoLerend - 25 Mar 2009 14:10

Muchas gracias Mor, no sabes cuanto me alegra saber que no estás desconectado del todo porque me imagino que andarás bastante liado a estas alturas.

Pues nada, esta es vuestra oportunidad para todos aquellos que tengáis algo que decir sobre los mapas a los Sres. de CA. No la dejéis pasar.

Un abrazo. :D

Traducción encuesta CA:

1. ¿Cuál es el mapa que más te gusta? ¿porqué?
2. ¿Cuál el que menos? ¿porqué?

- 3. Enumera qué características te gustaría que incluyera un nuevo mapa, p.e. llanuras, ríos, puentes, colinas, etc.
- 4. Enumera qué características **no** te gustaría que incluyera un nuevo mapa, p.e. llanuras, ríos, puentes, colinas, etc
- 5. ¿Crees que existe algún mapa de anteriores juegos de la Saga Total War que te gustase especialmente y que pudiera trasladarse al ETW?
- 6. ¿Hay suficientes mapas?
- 7. ¿Los mapas actuales benefician en exceso la defensa y el "campeo"?
- 8. ¿Existe algún mapa especialmente desequilibrado? ¿Cuáles?
- 9. ¿Los mapas deben ser más simétricos?
- 10. ¿Preferirías que las zonas de despliegue estuvieran más cerca unas de otras?
- 11. ¿Existe algún mapa que tenga muy pocos o demasiados árboles? ¿Cuáles?
- 12. ¿Qué mapa consideras que tiene la correcta cantidad de árboles para crear un interesante y jugable ambiente de batalla?
- 13. ¿Los mapas son demasiado llanos o por el contrario tienen demasiados desniveles?

=====

Re: CA necesita nuestra opinión sobre los mapas multijugador

Publicado por celtiberoAlba - 25 Mar 2009 14:46

Genial!!

Me voy a desahogar a gusto en esta encuesta...

=====

Re: CA necesita nuestra opinión sobre los mapas multijugador

Publicado por CeltiberoSoldurio - 25 Mar 2009 16:43

A mi este **"no te preocupes, que ya te lo hago yo"**; me suena a que no habra un editor de mapas a disposicion de la comunidad, error.

Un saludo.

=====

Re: CA necesita nuestra opinión sobre los mapas multijugador

Publicado por CeltiberoAcre - 25 Mar 2009 17:33

Menuda forma de tenernos pegados al monitor.

La verdad que Sega y CA se las traen. Que saquen un pack de mapas en condiciones cuanto antes, ya que parece que han visto el desarrollo de la siempre maltratada comunidad online (jugadores MP y realizadores de mods) con los juegos anteriores y han hecho una hoja de ruta de como rentabilizar el juego.

Primero que viene todo el juego empaquetado (aún no sé ni donde tengo los replays) y solo se puede modear por bloques (el NTW2 y el EB les ha debido de doler mucho), segundo los mapitas, lo tercero debe de ser unas unidades ocultas megahistoricas (vease los guerreros toro del RTW) que serán tremendas...

Estoy con Soldurio de que no haya editor o al menos en un plazo prudente de tiempo es un error por su parte.

Aunque pensándolo bien a lo mejor no.

O si...

o Hmm ya está!! Hagamos una votación :rolf:

Que se saquen unas decenas de mapas en condiciones, que hay mucho guiri que canear.

Yo no voy ni a postear, como siempre harán lo que les rote.

Siento ser tan caústico.

Saludos :)

=====

Re: CA necesita nuestra opinión sobre los mapas multijugador

Publicado por CeltíberoLerend - 25 Mar 2009 18:55

Hace un tiempo comenté la posibilidad de que nos tuviesen agarrados por las pelotillas y caparan el acceso a las entrañas del juego y creo que es lo que están haciendo y consiguiendo... vamos, que nadie haya podido hacer hasta ahora un simple pack de mapas cuando los modders fueron capaces de destripar la demo en 3 días pinta las cosas muy pero que muy malamente. :S

Primero engatusan a las webs internacionales más importantes con promociones especiales siempre y cuando no abran la boca más de la cuenta, luego cortan de raíz la posibilidad de editar las uds. especiales, no dejan instalar el juego sin su permiso y ahora nadie puede meter mano al juego. Esto tiene toda la pinta de una conspiración en la sombra... y si esto acaba siendo así los Total War habrán perdido la batalla al menos en lo que a mí respecta.

Saludos. :)

=====

Re: CA necesita nuestra opinión sobre los mapas multijugador

Publicado por celtíberoAlba - 25 Mar 2009 21:45

Yo ya he posteadó. Creo que deberiamos postar varios por no decir todos. No se si servirá de algo pero quejarnos entre nosotros sí que no vale para nada.

Animaros!!

=====

Re: CA necesita nuestra opinión sobre los mapas multijugador

Publicado por CeltíberoLerend - 25 Mar 2009 22:49

¡Yo primero tengo que probarlo!. xD

=====

Re: CA necesita nuestra opinión sobre los mapas multijugador

Publicado por CeltíberoAcre - 26 Mar 2009 00:03

celtíberoAlba escribió:

Yo ya he postado. Creo que deberiamos postar varios por no decir todos. No se si servirá de algo pero quejarnos entre nosotros sí que no vale para nada.

Animaros!!

Amigo tienes razón pero cuando por fin tenemos un juego en muy buenas condiciones con una plataforma buena de multijuego (excepto un chat general) ahora resulta que no hay mapas. Pero diré más, no quiero engancharme a las navales que me gustan mucho porque no me lo puedo permitir.

Sinceramente, son unos tocapelotas los de CA y Sega.

¿Cuantos mapas van a sacar? El juego en batalla terrestre en MP está fantástico pero vuelvo a lo mismo, leñe, faltan mapas.

Yo esto lo digo por comentar y os animo a todos a postear en el hilo del sonrisitas Maick Senshei en TW.com.

Pero es que desde el MTW por h o b no levantabamos cabeza en el MP y uno al final se cansa cuando es la Saga que más me gusta para jugar multijugador en equipo.

Saludos

=====

Re: CA necesita nuestra opinión sobre los mapas multijugador

Publicado por CeltiberoEmberrado - 26 Mar 2009 01:52

A mi me la trae el fresco por que no voy a comprar el Empires pero si me deciis que quereis que ponga yo posteo eso y así teneis un voto mas.

=====

Re: CA necesita nuestra opinión sobre los mapas multijugador

Publicado por CeltiberoMencey - 26 Mar 2009 03:08

Pues en mi caso lo que me toca las gónadas es que sólo se interesen por tu opinión sobre cuántos arbolitos o colinas poner en un mapa, cuando hay dos mil asuntos tan o más importantes en el juego

para debatir su mejora.

=====

Re: CA necesita nuestra opinión sobre los mapas multijugador

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 26 Mar 2009 09:33

Como dice Mencey, nos an sacado un juego a medio acabar...y se preocupan de los mapas...si despues vienen el resto de errores del juego me conformo, pero todos sabemos que no va ser asi.

Para empezar, y si entrar en lo errores de la grafica...., deberian arreglar el tema del steam, que por mucho que la gente diga que es la ***** yo lo veo mucho peor que el gampsy.

=====

Re: CA necesita nuestra opinión sobre los mapas multijugador

Publicado por CeltiberoSoldurio - 26 Mar 2009 11:24

A ver... pero si el juego tiene mapas a montones, si permitieran usar los de la campaña, por el método de coordenadas que se empleo en MTW2, ya estaría resuelto, aun con eso, para mi, el problema gordo, que no se que lumbrera tiene la culpa, pero es para matarlo a palos, pasa por no permitir al host de la partida, hacer cosas que siempre se pudieron hacer, como son...

- Libertada para determinar el nº de jugadores en todos los mapas.
- Poner la pasta a su criterio
- Poder restringir la cámara

Si se diera solución a estas 3 cositas y contando con que el juego ha salido con 10 mapas + o -, creo que hubiéramos podido aguantar el tirón un par de meses, pero es que como esta ahora, todas las partidas de equipo se juegan en el mismo mapa y es insufrible, creo que es una de las razones por las que juego mas batallas navales que terrestres.

Estamos con Steen y no contamos con una de sus grandes virtudes, no podemos hostear marcando un pin mínimo para poder entrar a la partida y por lo menos poder controlar un poco el lag de línea, no entiendo nada.

Sin datos, tengo la sensación, que es el TW que mas jugadores tiene en línea y creo que es fruto de lo que se ha facilitado la entrada al multy, si los jugadores de campaña, que son mayoría, entran al multy y en dos días se aburren de jugar el mismo mapa, volveremos a la situación anterior, quedándonos en

línea los cuatro flipaos de siempre, eso si, divididos en servidores por áreas de descargas, para que además de pocos estemos desparramados y seamos incompatibles, sin comentarios...

Un saludo.

=====

Re: CA necesita nuestra opinión sobre los mapas multijugador

Publicado por CeltiberoRamiroI - 26 Mar 2009 12:21

CeltiberoSoldurio escribió:

A ver... pero si el juego tiene mapas a montones, si permitieran usar los de la campaña, por el método de coordenadas que se empleo en MTW2, ya estaría resuelto...

Pues ese creo yo que es el problema.

Ahora el mapa de campaña es totalmente diferente a los de RTW y M2TW que eran primos hermanos monocigóticos.

En ETW tenemos una campaña sobre la que no conocemos nada de su configuración en ficheros. Todo va codificado en unos ficheros indescifrables (al menos de momento) y no podemos saber cómo ni de qué manera hacer mapas de batalla.

Y por otra parte, no sé si son imaginaciones mías, o me da la impresión de que he jugado varias veces el mismo mapa en la campaña, unas en Liguria, otras en Marruecos y otras en Florida, cambiando simplemente la vegetación y los edificios. No sé, pero me parece que CA ha ido para atrás en ese aspecto, quitando variedad orográfica a las batallas por culpa (posiblemente) del "mapa de campaña vectorial".

Finalmente, las batallas en la demo venían desglosadas en ficheros individuales, la mayoría legibles y hasta cierto punto "entendibles". Pero ahora, en el juego, vienen metidos en un fichero bmd (o algo así), con lo que su modificación es prácticamente imposible. He hecho algún intento de incluir una batalla nueva, simplemente clonando una de la demo con ligeras modificaciones, pero el juego no la detecta.

=====