

## Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltíberoLerend - 30 Abr 2009 04:20

---

Señores, se han cargado las navales, así de claro.

Lo han querido hacer bonito y la han jodido a base de bien. Ahora cuando tienes los barcos agrupados y les ordenas una maniobra aparecen unas flechitas muy cucas que indican la trazada a seguir y una barrita chachi piruli a modo de tope situado un poco más allá del primer buque de la formación. Pues bien, ya no se pueden ordenar giros cerrados o cambios de dirección de la flota, ya que los barquitos de los webos siguen la línea trazada hasta que llegan a la mencionada barrita, y a partir de ahí se hace efectiva la siguiente orden.

¿Esto qué significa? pues que si pretendes pasar a un barco enemigo por la proa o por la popa primero le adelantarás a toda leche y 1.000 metros más allá cuando tu orden tenga efecto tus barcos girarán 180º y vete tú a saber dónde estará y qué narices le habrá pasado al otro paisano.

Pero no sólo eso, sino que cuando viras a favor del viento el primer barco del grupo coge velocidad mientras los demás realizan el giro hasta tal punto que cuando todos lo han completado, el primero saca 600 mts. al 2º. y este 300 al 3º... total que tu formación se expande como 3 kms. dejando unos huecazos de la leche.

Pero no sólo eso bis, sino que si p.e. llevas 5 barquitos agrupados, los mueves y desagrupas al 1º. de la línea para moverlo individualmente (esto lo puedes hacer como antiguamente), los otros 4 que continúan agrupados siguen la trazada de la última orden que diste al grupo completo de 5, es decir, por más que les ordenes virar a izqa. o dcha. ellos siguen rectos como si nada hasta llegar a la dichosa barrita de aquella primera orden.

Los grupos no funcionan.

Todo esto lo hemos comprobado Marq y un servidor en a penas 5 minutos de juego. Ahora yo me pregunto ¿Cómo es posible que estos incompetentes, ineptos e incapaces, tarden 2 meses en sacar un parche que no solo no mejore, sino que machaque y destroce la gran jugabilidad que tenían las batallas navales y no hayan sido capaces de comprobar su resultado? porque no lo han testeado eso os lo aseguro.

¿Existe alguna forma de poder jugar al multi sólo con las actualizaciones anteriores a esta mierdecilla que han sacado?

Si no es posible y como el cabreo va a ser generalizado, en cuanto tenga tiempo voy a exigir en totalwar.com que hasta que no corrijan esto yo quiero jugar al multi sin parches ni hostias, que se busquen la vida con el steam que yo quiero el juego igual que cuando me lo compré. :evil: :evil: :evil:

=====

---

## Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoMordred - 30 Abr 2009 12:13

---

Gracias por lo de gentuza.

Yo también te quiero.

=====

## Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoLerend - 30 Abr 2009 13:19

---

Mordred, tu sabes perfectamente que con lo de "gentuza" no me refiero a la gente que trabaja para ellos desinteresadamente, sino que me refiero "a ellos" directamente. Los que se han embolsado mis casi 300 euros a lo largo de toda la Saga y que dado el lamentable estado en que han dejado las navales dudo mucho que hayan testeado el resultado de los cambios que han introducido los programadores en el sistema de grupos.

Tenía entendido que tú te habías centrado en la Campaña y no en las batallas, no obstante, te pido mis más sinceras disculpas si en algún momento te has podido sentir ofendido por ese comentario. No era esa mi intención.

Un saludo.

=====

## Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoMordred - 30 Abr 2009 13:35

---

Que te parezca lamentable el nuevo sistema de manejo de las flotas lo respeto, aunque no lo comparta.

Que no se han testeado los cambios introducidos en el comportamiento de las unidades agrupadas,

pues es simplemente mentira.

Y que puntualices que son gentuza todos los que han trabajado en el parche salvo Pepito y Jorgito, simplemente porque te gustaba más el sistema anterior, pues me sigue resultando ofensivo.

Ahora si no te importa, dejemos las cosas como están y hablemos de las batallas navales, que es de lo que se supone que va este hilo.

No soy ni moderador ni administrador, pero considero que toda crítica debiera hacerse desde el respeto.

Un saludo.

=====

## Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoRamiroI - 30 Abr 2009 13:55

---

### **CeltiberoMordred escribió:**

Que te parezca lamentable el nuevo sistema de manejo de las flotas lo respeto, aunque no lo comparta.

Todavía no lo he probado, así que no puedo opinar, pero de esta "conversación" se desprende que realmente sí que ha cambiado significativamente la manera de manejar los grupos de barcos.

¿Cuál es el fundamento del sistema actual?

De lo que he podido entender, ahora mismo me preocuparía saber que no se puede variar el rumbo de un grupo ni de un barco aislado hasta que no acabe la maniobra que se le había dado anteriormente. ¿Es esto así, o es un reflejo de una costumbre adquirida en la versión anterior?

¿Cuál sería entonces la manera de actuar? ¿Dar siempre órdenes a corto plazo y de corto recorrido, aumentando el "micromanagement" de movimientos?

=====

## Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoLerend - 30 Abr 2009 14:24

---

**CeltiberoMordred escribió:**

Que te parezca lamentable el nuevo sistema de manejo de las flotas lo respeto, aunque no lo comparta.

Que no se han testado los cambios introducidos en el comportamiento de las unidades agrupadas, pues es simplemente mentira.

Y que puntualices que son gentuza todos los que han trabajado en el parche salvo Pepito y Jorgito, simplemente porque te gustaba más el sistema anterior, pues me sigue resultando ofensivo.

Ahora si no te importa, dejemos las cosas como están y hablemos de las batallas navales, que es de lo que se supone que va este hilo.

No soy ni moderador ni administrador, pero considero que toda crítica debiera hacerse desde el respeto.

Un saludo.

Muchas gracias por tu opinión Mor, he cambiado esa palabra que ciertamente tenía una clara connotación ofensiva y la he sustituido por otras 3 que definen claramente a día de hoy mi postura y mi forma de pensar en el tema que nos ocupa. Debes entender que eso lo posteé anoche casi a las 3 y media de la mañana y que mi estado de ánimo no era el más adecuado después de lo visto.

Ahora bien, me considero una persona bastante razonable y sensata y hubiera preferido que hubieses contactado conmigo como yo lo he hecho hasta ahora contigo. Ya veo que en este sentido la confianza que yo siempre he depositado en tí no ha sido recíproca como así me lo has demostrado.

En fin, dicho esto, continuemos con lo que verdaderamente importa...

=====

**Re: Nuevo parche - Batallas navales**

Publicado por CeltiberoMencey - 30 Abr 2009 15:14

---

No digo yo que no haya cosas en las que pudiera haberse sufrido un retroceso. Yo ayer jugué una con Clearco, Caudillo y Rukser y no noté nada negativo especialmente, (ojo, sólo jugué una), salvo lo que comentas del cambio de velocidad de las naves a medida que giran y se ponen a favor del viento. Esto, bien mirado, es más realista que el hecho de que una nave coja viento en popa y espere al resto a la misma velocidad que la que aún no lo ha hecho.

A mí me gusta por ejemplo que se identifique con un nuevo tipo de línea una ruta de los grupos distinta a la de las unidades. También encontré mejoras cuando le dí órdenes individuales a un barco de un grupo y luego al darle órdenes a todo el grupo, éste individuo las ejecutó correctamente, y antes era una lotería.

A lo que voy es que a veces nuestras quejas pueden ir (no digo que siempre ojo) en el sentido de que el parche invalida maneras y costumbres que habíamos adquirido y nos obliga a adaptarnos o desarrollar otras nuevas, y los cambios, ya se sabe, generan resistencias. Negarse a jugar por ello me parece demasiado radical. :D

---

## Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoGil - 30 Abr 2009 15:22

---

Bueno no soy quizás el más indicado para hacerlo pero creo que los de CA se han centrado en mejorar el manejo de las unidades agrupadas... Antes cuando un navio chocaba con otro de tu grupo ya estaba el lío y el grupo se iba al carajo ahora me parece que el barco afectado trata de seguir a los demás sin desviarse mucho del rumbo mientras está trabado y los demás siguen el rumbo previo apartándose de los barcos enzarzados pero manteniendo la formación...

Creo que eso al menos está mejor...

Quizás hubiese estado bien cambiar algunas de las tácticas de grupo y poder formar dos líneas en paralelo claro que entonces nos facilitarían demasiado las cosas... y se perdería diversión...

---

## Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoClearco - 30 Abr 2009 15:39

---

Por mi parte, la batalla de ayer se desarrolló de la siguiente forma:

Hice una doble linea y la agrupe como siempre.

Doy orden al grupo de virar 45 contra el viento. La primera nave no gira sino que avanza. Las tres restantes estan quietas. Cuando empieza a girar la primera, las restantes empiezan a moverse hacia cualquier lado intentando ponerse a la cola de la primera y en fila india (no doble fila).

La 2ª, corta en el giro y se pone cerca de la cabeza pero frena para separarse.

La 3ª y cuarta van muy juntas y muy atras.

Viro a favor de viento. La distancia entre la 1ª y 2ª es tremenda y aun mas atras vienen las otras.

El que viene a por mi no se como ha logrado mantener juntas sus naves pero al estar yo tan separado recibo cuatro descargas por cada una que doy.

He jugado unas cuantas para ver como se comporta la linea y es un desastre. Es imposible mantenerla unida.

Si lo que se trataba era de obligar a un manejo individual de las naves: objetivo cumplido.

Ahora la estrategia ganadora sera agrupar las naves, echar el ancla y esperar a que una interminable linea de navios, desfile uno por uno, ante tus barcos

O peor aun: todas &quot;1 Ship max.&quot;

=====

## **Re: Nuevo parche - Batallas navales**

Publicado por CeltiberoEspartata - 30 Abr 2009 16:40

---

### **CeltiberoMencey escribió:**

A lo que voy es que a veces nuestras quejas pueden ir (no digo que siempre ojo) en el sentido de que el parche invalida maneras y costumbres que habíamos adquirido y nos obliga a adaptarnos o desarrollar otras nuevas, y los cambios, ya se sabe, generan resistencias. Negarse a jugar por ello me parece demasiado radical. :D

Por mucho que el parche signifique o no un retroceso todos tenemos que tener muy en cuenta lo que apunta Mencey. Por muy claro que algunos tengamos lo negativo del parche deberiamos desconfiar de nuestras primeras impresiones porque tradicionalmente han sido exageradas por nuestra parte.

Cambiado de tema Como Moderador pido que el post inicial se ablande aún mas:

Entiendo muy bien a Lerend cuando se cabrea especialmente en las navales. El parche ha llegado en un momento de euforia naval para nuestros jugadores navales del CWC. Especialmente la última batalla fué la confirmación de un modelo de juego que abria muchas posibilidades con las que estaban muy ilusionados. Se trata de jugadores que no solo juegan a diario sino que miden sus fuerzas a otros clanes en los horarios mas intempestivos, soportando competitividades que aveces son muy poco honrosas y con la responsabilidad de traer un premio a sus compañeros, autenticos gladiadores que sudan sangre con el juego y no ven estos temas desde la distancia. La llegada del parche no ha podido ser mas desilusionante para ellos y eso explica el que nuestro templado Lerend pierda algun papel que otro. Lo entiendo pero no es aceptable y en este foro no se puede faltar al respeto ni a particulares ni a colectivos, pasada la ira del primer momento se ha enmendado la ofensa ( bravo por Lerend 🏆 ) y eso es lo importante porque aquí no se espera que nadie sea un Santo solo que tengamos la sabiduria de rectificar lo erroneo. Esto último no es solo para los que se les calienta la boca sino tambien para los que juzguen duramente las palabras de los demás sin valorar su circunstancia.

Al final los jugadores habituales de la saga nos sentimos como hormigas indefensas ante las decisiones de unos todo poderosos creadores/Dioses que gobiernan nuestro querido juego y eso crea frustracion de forma natural. Nosotros pagamos, nosotros opinamos, pero desde el respeto claro.

=====

## Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por celtiberojuanjo - 30 Abr 2009 18:51

---

Bueno pues a mi me prece unos cambios brutales en el sistema de juego en las navales.

he jugado varias esta tarde y en ninguna de ellas he conseguido mantener la formacion de mis buques.

Nada mas empezar y en linea recta mi tercer barco ha adelantado al segundo luego se ha retrasado un poco y se ha puesto a la par del cuarto que lo alcanzo y eso en linea recta. cuando he empezado ha hacer giros la cosa se ha complicado mas, ingovernables en grupo he tenido que manejarlos uno a uno para controlarlos.

habra que testear mas para sacar conclusiones claras de este tema tal vez la solucion este en separar mas los buques de inicio , lo que si me parece claro es que las formaciones en doble linea se han acabado con este parche ya que su control es imposible. al menos de momento.

Mordred no te enfades hombre, las palabras de Lerend son solo el reflejo de una frustracion de una determinada formacion con la que estabamos trabajando y que nos estaba dando buenos resultados y que ahora con este parche parece que no va a poder ejecutarse.

=====

## Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoMencey - 30 Abr 2009 19:03

---

En efecto, he jugado varias esta mañana y aunque me mantengo en que no puede tomarse el todo por una parte, es cierto que los grupos no van bien. Nada mas echar a andar unos se quedan parados y otros se mueven... o toman rumbos diferentes... :eek:

El sonido está muy mejorado, está acojonante el trueno de las andanadas 🛡️

---

## Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoClearco - 30 Abr 2009 20:22

Bueno pues terminadas las pruebas, la cosa esta clara: el manejar un grupo de linea es imposible. Tanto si colocas la linea a mano, como si le das a que formen en columna, cuando avanzas y suponiendo que no se enganchen unos a otros, la distancia entre barcos es tan grande que impide cualquier maniobra de cerco.

Todo lo comentado en el post de &quot;Pericia marinera&quot; es inviable con el nuevo manejo de lineas.

Lo que si estoy comprobando es que las mejoras se han producido en el modo campaña. Llevo jugados 10 años con España y aparte que la IA es infinitamente mas agresiva, todavia no se me ha colgado ni hace cosas extrañas. Tambien ha mejorado bastante la IA de las batallas. Pero las navales..... o haces el truco de huir-girar-disparar-girar-huir o pierdes seguro. En fin, como en los anteriores TW, las navales en automatico.

---

## Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoSet - 30 Abr 2009 20:46

### **CeltiberoLerend escribió:**

Señores, se han cargado las navales, así de claro.

\*1)Lo han querido hacer bonito y la han jodido a base de bien. Ahora cuando tienes los barcos agrupados y les ordenas una maniobra aparecen unas flechitas muy cucas que indican la trazada a seguir y una barrita chachi piruli a modo de tope situado un poco más allá del primer buque de la formación. Pues bien, ya no se pueden ordenar giros cerrados o cambios de dirección de la flota, ya

que los barquitos de los webos siguen la línea trazada hasta que llegan a la mencionada barrita, y a partir de ahí se hace efectiva la siguiente orden.

¿Esto qué significa? pues que si pretendes pasar a un barco enemigo por la proa o por la popa primero le adelantarás a toda leche y 1.000 metros más allá cuando tu orden tenga efecto tus barcos girarán 180º y vete tú a saber dónde estará y qué narices le habrá pasado al otro paisano.

\*2) Pero no sólo eso, sino que cuando viras a favor del viento el primer barco del grupo coge velocidad mientras los demás realizan el giro hasta tal punto que cuando todos lo han completado, el primero saca 600 mts. al 2º. y este 300 al 3º... total que tu formación se expande como 3 kms. dejando unos huecazos de la leche.

Pero no sólo eso bis, sino que si p.e. llevas 5 barquitos agrupados, los mueves y desagrupas al 1º. de la línea para moverlo individualmente (esto lo puedes hacer como antiguamente), los otros 4 que continúan agrupados siguen la trazada de la última orden que diste al grupo completo de 5, es decir, por más que les ordenes virar a izq. o dcha. ellos siguen rectos como si nada hasta llegar a la dichosa barrita de aquella primera orden.

Los grupos no funcionan.

Todo esto lo hemos comprobado Marq y un servidor en a penas 5 minutos de juego. Ahora yo me pregunto ¿Cómo es posible que estos incompetentes, ineptos e incapaces, tarden 2 meses en sacar un parche que no solo no mejore, sino que machaque y destruya la gran jugabilidad que tenían las batallas navales y no hayan sido capaces de comprobar su resultado? porque no lo han testeado eso os lo aseguro.

¿Existe alguna forma de poder jugar al multi sólo con las actualizaciones anteriores a esta mierdecilla que han sacado?

Si no es posible y como el cabreo va a ser generalizado, en cuanto tenga tiempo voy a exigir en totalwar.com que hasta que no corrijan esto yo quiero jugar al multi sin parches ni hostias, que se busquen la vida con el steam que yo quiero el juego igual que cuando me lo compré. :evil: :evil: :evil:

Entendiendo perfectamente el disgusto de Lerend por las razones que apunta Esparti y teniendo muy claro que todo lo demás es producto de un calentón y que no debería dar más problemas una vez aclarado.

No habiendo jugado todavía con las modificaciones del parche, pero basandome en lo que comentais,

si me gustaría apuntar un par de cosas desde un punto de vista positivo, tratando de buscar las razones de los cambios y sin perder de vista que esto es un juego y que no tardaremos en ponernos con las modificaciones, entenderlas y sacarles partido como por otra parte harán el resto de jugadores y Clanes. No es un obstáculo para nosotros más allá de lo que supone perder una forma de juego que nos había dado unos iniciales buenos resultados.

\*1) Esto en principio parece como dice Mencey más realista e histórico que lo que anteriormente ocurría. No era normal que unos barcos de esa época y si me apuras de ninguna dieran esas espectaculares ceñidas y mucho menos en formación.

\*2) Bueno, esto continua con la línea de argumentación anterior y no deja de ser normal que un barco con el viento de popa navegue mas rápido que otro que no lo tiene y que encima esta maniobrando. (Se supone que las maniobras eran costosas en hombres y tiempo).Tiempo que había que calcular muy bien cuando se estaba en formación por lo que ahora supongo que este tipo de maniobras no podrás hacerlas en grupo y deberás hacerlas barco a barco intentando calcular sus tiempos para coordinarlos.

Difícil sí, pero mucho más realista y además todos tendrán que hacerlo así por lo que en principio no debe ser desventaja para nadie.

En cuanto a lo de separar un barco de la formación y que esta continúe hasta el lugar de la última maniobra marcada entra dentro de la lógica de todo lo anterior a no ser que deshagas la formación.

Y venga ánimo que aquí no ha pasao ná 🍀

=====

## Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoLerend - 30 Abr 2009 22:25

---

Bueno, no creo que hayan buscado el realismo histórico con este parche porque no lo han hecho nunca. Con los parches se pule el juego, se subsanan errores y poco más, pero no se crean otros nuevos que es a donde yo he querido ir desde el principio.

Desde luego que si buscamos realismo las batallas deberían durar horas e incluso días... es decir,

estaría muy bien verlas en la tele pero sería imposible reproducirlas en un juego de ordenador.

En cuanto al tema del viento, y aunque buscásemos realismo antes que jugabilidad, me imagino que el primer navío de una escuadra en formación que virase buscando el viento ya se buscaría la vida por la cuenta que le traía a él y a todos los demás (plegando velas en determinados momentos, etc) para no romper su formación ante la proximidad de una flota enemiga lista para entablar combate.

Además, se supone que nuestro rol en el juego es el de un "Almirante" al mando de una flotilla de barcos ¿no? ¿entonces porqué un "Almirante" no puede dar o delegar órdenes correctamente ya sea a nivel individual o conjuntamente a sus navíos?

**CeltiberoSet escribió:**

En cuanto a lo de separar un barco de la formación y que esta continúe hasta el lugar de la última maniobra marcada entra dentro de la lógica de todo lo anterior a no ser que deshagas la formación.

Yo no le veo lógica alguna a esto Set. Si tu ordenas al primer navío que se separe de la formación virando a la izquierda o a la derecha, no entiendo porqué no puedes ordenar al resto de navíos que p.e. maniobren buscando el viento hasta no haber alcanzado la última posición que ordenaste cuando estaban todos agrupados y en formación. Es que yo no lo encuentro sentido lo mire por donde lo mire.

Y, por favor, dejad el tema ese de la famosa formación o de la pereza a adaptarse a un nuevo modo de juego que yo he hablado desde el primer momento de "fallos", "bugs" o como lo queráis llamar en el sistema de grupos de navíos. Y eso es lo verdaderamente grave y preocupante.

A ver si esta noche lo probamos más en profundidad y sacamos alguna otra cosa en claro.

=====