

Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por Celtiberojeno - 16 Mar 2011 12:21

Buenas!

Sólo veo hilos de cómo funcionara en mi PC, de cómo comprarlo, de que "lo tengo ya" y...etc,etc. Pero ya hace falta un hilo para meternos en materia, no?

Hala! Ya podéis ir poniendo vuestras impresiones generales.

Un abrazo a todos. ;)

=====

Re: Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por CeltiberoEmberrado - 28 Mar 2011 23:23

Me voy a esperar por lo menos al primer parche para andar trasteando con los mods. A ver si hay suerte.

Lo que si tengo claro que no me gusta nada es el tema de los puntos de control. Lo veo un capamiento táctico de aúpa. Mejor batallitas sin los puñeteros puntos.

=====

Re: Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por CeltiberoSet - 31 Mar 2011 21:57

A día de hoy puedo decir que con lo que mejor me lo estoy pasando es con la campaña individual. A mi me parece de las mejores que he catado. No resulta fácil con constantes revueltas y los temas que han implementado junto con la mejora de la IA me esta haciendo pasar buenos ratos.

=====

Re: Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por Lotario - 01 Abr 2011 14:28

CeltíberoClearco escribió:

CeltíberoEmberrado escribió:

Yo sigo leyendo por todos lados y nuevas preguntas.

Por lo visto puedes jugar las batallas de las campañas single contra gente que esté online en ese momento. Le pides al juego que te busque alguien y juegas contra una persona en lugar de contra la IA. Y lo mismo estar esperando para jorobarle lo mas posible la campaña a alguien XD XD XD ¿Esto es así? Por que me parece bastante buena idea.

Es exactamente así :mrgreen: :mrgreen:

También lo tenía el Napoleón. Claro que a veces eras el cazador cazado, cuando el hoster tenía un ejercito decente y tu te encontrabas con un porron de milicias.....

CeltíberoCid escribió:

hoy he luchado contra un tipo del clan "Total War Germany". Me da la curiosidad y miro la pagina de su clan, haciendo doble click sobre su nombre en la parte inferior dcha: número de miembros 120 y pico...

También he visto "Total War France" y alguno más...

Si este es el plan (uniones masivas de clanes)...habría que replantearse el tema si queremos ser competitivos :orate:

La union de clanes hispanos la planteó Lotario, creo, en el foro de los HG y estos dijeron que verdes las segaron.

Saludos

En realidad fue Scorpionet el que tenía en mente la idea,el me hablo de intentar crear un grupo entre todos los clanes porque ya estaba al tanto de lo que podía ocurrir,en una reunión que tubimos varios componentes de diferentes clanes yo propuse la unión de clanes para esta modalidad,algunos celtis estaban de acuerdo o al menos interesados,otros como Iliturgitano del clan HG prefería no hacer la unión y que cada clan fuera a su bola,bueno la cuestión es que nosotros los devotios no tenemos ningún problema en compartir un mismo grupo con otros clanes Españoles,actualmente vamos los

segundos en nuestra liga sin ninguna posibilidad de quedar primeros,el clan que va primero cuenta con unos 180 jugadores según me an dicho...osea imposible,el tema es que si os gusta la idea podemos formar grupo y invitar a otros clanes Españoles a que se integren en el mismo grupo.:ninja:

=====

Re: Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por CeltiberoAlioven - 04 Abr 2011 13:59

Personalmente, no me parece buena idea una superagregación de clanes para intentar competir en un sistema con un fallo de diseño de base. Me explico: Actualmente, consigue mejores resultados un grupo de jugadores tipo Ensaladilla-TW de éstos con 100 ó 200 miembros con un 25% de victorias, que uno cualquiera de nuestros clanes con el 75% de batallas ganadas, por ejemplo. Es un error de diseño en el sistema de clasificación, puesto que no es competitivo más que por número absoluto de partidas jugadas.

Estoy pensando en forrarme creando un bot que juegue partidas continuamente en varios equipos a base de rush al azar; si lo vendo por 1\$ fijo que me hago rico y además dominando mapas y más mapas! Es broma, pero da una idea de cuál es el fallo principal del sistema.

No tengo los números pero pensad por un momento: ¿Si los HG, Devotio y Celtiberos se unieran (perdón si me dejo a alguien, no estoy activo online todavía), tendríamos tantos o más miembros que el TWC-Clan o cualquier otro Ensaladilla-TW de éstos? Si la respuesta es no, no nos serviría de nada.

Si CA decide modificar el sistema de clasificación para que cuente más la excelencia de resultados que la burda masificación de números, entonces el problema se habrá arreglado por sí mismo. Un sistema tipo ELO modificado que se usa en tantísimos otros juegos bastaría, pero imagino que tendrán miedo de que suceda lo que en el Shogun original, con jugadores que "despreciaban" encuentros con alguien que no tuviera una puntuación buena porque no daban puntos. Ahora mismo, ocurre lo contrario y hay gente que "desprecia" el encuentro con jugadores de buen nivel.

=====

Re: Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por CeltiberoAlioven - 04 Abr 2011 14:00

Y que conste que no rechazo jugar con otros clanes, eso me encantaría. Digo que con eso no arreglamos el problema, siempre habrá "clanes" con muchos más miembros.

=====

Re: Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por Annibal - 04 Abr 2011 17:02

Va con nuestras culturas; el estar unidos pero separados, lo logico es que los de CA cambien el sistema para los ¿e`spanoles?, los demas parece que se unen para estar adelante en las ligas..habria que preguntarse que ventajas acarrea el ganar una liga de esas bajo denominación España TW..¿prestigio? ante quien o quienes; tampoco hay que hacer un drama por esta cuestion; si nos unimos..puede que salgan siendo optimistas 45 jugadores mas 20 o 30 ronnins; insuficientes seguramente; pero seguro que una liga o una campaña se puede conseguir. ya lo dice el refranero anglosajon "Spain is different".(pero a lo mejor es bueno para los ronnins pelear juntos en una liga); no lo se.

=====

Re: Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por Lotario - 05 Abr 2011 09:46

Y que mas da,¿vamos a perder algo por intentarlo?,se podría probar y ver si merece la pena,lo que esta claro es que los clanes de un mismo país se están uniendo en un mismo grupo y nosotros deberíamos hacer lo mismo y ver que resultados da la unión,yo opino que las cosas ay que probarlas y luego sacar una conclusión,la cosa es fácil se monta un grupo para que la gente se valla uniendo y la próxima jornada la jugamos todos juntos y vemos que pasa,si vemos que la cosa no resulta volvemos todos a jugar con nuestros respectivos clanes pero al menos que no se diga que no lo intentemos,:)

=====

Re: Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por Annibal - 06 Abr 2011 10:44

Bufff..hay cosas que mejor no probarlas; porque puede saberse el resultado de antemano; pero; aqui el primero que se apunta; lo dejamos un tiempo que se vaya apuntando la gente, sin jugar a nada, ni empezar; y si se juntan los suficientes numeros (jugadores Clanicos y Ronnins); entonces la liamos...primero que la gente de su consentimiento a la idea; y vemos asi cuantos podemos ser.

Es solo una idea; que los mas expertos; en estas custiones pueden mejorarla a buen seguro o no tener ni siquiera en cuenta, esto solo sirve para las personas que quieran apoyar esta idea y quieran luchar tomen conciencia de la idea original de lotario

Saludos LOTARIO

=====

Re: Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por hugoelmensajero - 09 Abr 2011 17:20

CeltiberoLoky escribió:

Por suerte he podido jugar bastante y tengo unas cuantas apreciaciones al respecto:

Respecto a las unidades:

- La moral es muy importante. Teniendo cerca al general las unidades pueden aguantar hasta tres veces mas pese a ir perdiendo.
- La caballeria es brutal. Recupera todo el valor perdido en el Empire/Napo.
- Las melees tomando parte del flanco provocan la huida rapida del enemigo.
- Los Arqueros son importantes pero mas por su capacidad de afectar a la moral que no de matar tropas.

Respecto al juego en si:

- Los graficos no han mejorado comparados con el Empire/Napo. Diria incluso que de lejos las unidades se ven mas pixeladas... y no se porque pero no me es posible activar el anti-aliasing.
- La velocidad del juego es mas alta como bien decis.
- Es dificil distinguir muchas de las unidades; por ejemplo, samurais con katana, ashigarus cortos y largos y alguna unidad mas son practicamente indistinguibles a no ser que pongas la camara muy cerca.
- Los Rush funcionan a base de bien por el tema que he dicho de la mele.
- Los edificios claves dan un toque bastante bien.
- El crear tu avatar y bandera, y sobretodo el poder personalizar las características en combate de tu general tambien esta muy bien.

Sobre los tipos de juego:

- El multijugador sobre el mapa de japon esta interesante pero saltan dudas pues solo parecen contar las batallas que automaticamente te busca el servidor. Si te vas a lista de batallas no puntuan para esto y por lo tanto no consigues tropas nuevas aunque creo que si puntos.
- Lo de los puntos es un lio. Tengo 7 puntos de regalo para el clan pero no veo como aprovecharlos.
- Lo de las provincias tambien es un lio, porque segun mis logros de momento somos el clan lider en el juego por tener 5 provincias..pero claro a cuantos clanes les diran lo mismo???...aparte a diferentes

jugadores de un mismo clan les dicen diferentes regiones a conquistar como objetivo

.y bueno algunas cosas mas que me guardo bajo la manga jeje 🇪🇸

Saludos!

Totalmente de acuerdo, el juego es impresionante (yo los graficos si los veo mejor que el ETW, con todo en ULTRA es increíble), el unico problema, el multi.... aunque parece que ultimamente va mejor la cosa ^^

=====

Re: Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por Annibal - 10 Abr 2011 20:18

cvch escribió:

CeltiberoLoky escribió:

Por suerte he podido jugar bastante y tengo unas cuantas apreciaciones al respecto:

Respecto a las unidades:

- La moral es muy importante. Teniendo cerca al general las unidades pueden aguantar hasta tres veces mas pese a ir perdiendo.
- La caballeria es brutal. Recupera todo el valor perdido en el Empire/Napo.
- Las meles tomando parte del flanco provocan la huida rapida del enemigo.
- Los Arqueros son importantes pero mas por su capacidad de afectar a la moral que no de matar tropas.

Respecto al juego en si:

- Los graficos no han mejorado comparados con el Empire/Napo. Diria incluso que de lejos las unidades se ven mas pixeladas... y no se porque pero no me es posible activar el anti-aliasing.
- La velocidad del juego es mas alta como bien decis.

- Es difícil distinguir muchas de las unidades; por ejemplo, samurais con katana, ashigarus cortos y largos y alguna unidad más son prácticamente indistinguibles a no ser que pongas la cámara muy cerca.
- Los Rush funcionan a base de bien por el tema que he dicho de la mele.
- Los edificios claves dan un toque bastante bien.
- El crear tu avatar y bandera, y sobretodo el poder personalizar las características en combate de tu general también está muy bien.

Sobre los tipos de juego:

- El multijugador sobre el mapa de Japón está interesante pero saltan dudas pues solo parecen contar las batallas que automáticamente te busca el servidor. Si te vas a lista de batallas no puntúan para esto y por lo tanto no consigues tropas nuevas aunque creo que sí puntos.
- Lo de los puntos es un lío. Tengo 7 puntos de regalo para el clan pero no veo cómo aprovecharlos.
- Lo de las provincias también es un lío, porque según mis logros de momento somos el clan líder en el juego por tener 5 provincias..pero claro a cuántos clanes les dirán lo mismo???...aparte a diferentes jugadores de un mismo clan les dicen diferentes regiones a conquistar como objetivo

..y bueno algunas cosas más que me guardo bajo la manga jeje 🤐

Saludos!

Totalmente de acuerdo, el juego es impresionante (yo los gráficos si los veo mejor que el ETW, con todo en ULTRA es increíble), el único problema, el multi.... aunque parece que últimamente va mejor la cosa ^^

Bueno LOKY; es LOKY, nadie..repito nadie; puede igualar sus opiniones;..por mucho que quieran¡¡;..diferente.

EPggg...gggg; me las veo..p..as; para distinguir los mensajes nuevos.

:vik: ..Eres el amo de las Llaves..



=====

Re: Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por CeltiberoLoky - 15 May 2011 18:06

jeje..este Annibal..

Bueno pues el sistema del juego por multiplayer es una KK como una catedral.

y atencion hablo solo de la liga de conquista de regiones que aporta puntos al ranking del clan y a uno mismo:

1º- No deja elegir mapa, ni edificios clave, ni kokus, ni el tamaño de las unidades.

2º- Es un grave error que no haya defensores ni atacantes. Estoy harto de que los rivales se escondan en el bosque para acribillarme cuando me acerco...y si no te acercas ya pueden pasar horas que no salen...

Vamos que en estos aspectos la han cagado...creo que voy a dejar de jugar la campaña de clanes via internet porque es un fiasco. Solo hay apalancados o Rusheros que aprovechan los bugs...una mierda vamos.

=====

Re: Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por CeltiberoEmberrado - 15 May 2011 20:13

Y no sólo eso.

Tambien está el que no espera a que escojas tranquilamente el ejercito...¿Nadie ve el mapa en la parte derecha y decide hacer cambios en el ejercito y los vasallos? ¿A todo el mundo le sale la batalla con la pasta del ejercito que tiene configurado? ¿Soy yo el rarito que cambia el ejercito en cada batalla?

En los despliegues lo mismo. No espera ni Dios y si ves que tarda mucho vete preparando para un

campero con su mangonel escondido en un bosque.

En las navales tenemos 3 barcos útiles y el resto no valen para nada. Todas las navales igual.

La cosa es que las pocas veces que he jugado clásicas me empiezan a poner reglitas y me toca bastante los kinders. "no art", "5 cavs max", "no guards",... qe manía de capar el juego en lugar de buscar la forma de contrarestar lo que sea.

Por cierto. Están empezando a aparecer cansinos de los que se pillan mucha caballería arquera y luego a correterar por el mapa. Éramos pocos y parió la abuela.

=====

Re: Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por CeltiberoClearco - 15 May 2011 20:19

Esta entrega va a batir el record de tiempo en que se descubee que el multi es una porquería..

Con el Empire se tardaron meses en encontrar los trucos, líneas estiradas de a uno, palante-patras con los tiradores etc.

Con el Napo se tardó algo menos en pillarlos y con este Shogun2, ha pasado un mes escaso y ya se ve que está concebido para que cualquiera, que no tenga ni pajolera idea de flanqueos superioridad etc, pueda vencer comodamente a otro veterano.

Flanqueo?, para que si me basta con meterme el bosque con mis arqueros y esperar que vengas.

Superioridad?, para cuando la intentes, la mele ha terminado.

Caballería?, solo sirve para lanzarla contra el general enemigo. Si intentas encolar, pues lo mismo: para cuando llega, la mele ha terminado.

Arqueros? mejor los monjes que disparan desde a tomar por culo y los retraso si te acercas. Y de paso te suelta una descarga de mosqueteros que te funden una unidad.

Ante esto: pues un rush en el que no se sabe quien va a ganar hasta que alguno de los dos, sin causa aparente, empieza a huir.

Menudo panorama!!!

Saludos

=====

Re: Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por Annibal - 16 May 2011 11:47

CeltiberoClearco escribió:

Esta entrada va a batir el record de tiempo en que se descubre que el multi es una porqueria..

Con el Empire se tardaron meses en encontrar los trucos, líneas estiradas de a uno, palante-patras con los tiradores etc.

Con el Napo se tardó algo menos en pillarlos y con este Shogun2, ha pasado un mes escaso y ya se ve que está concebido para que cualquiera, que no tenga ni pajolera idea de flanqueos superioridad etc, pueda vencer comodamente a otro veterano.

Flanqueo?, para que si me basta con meterme el bosque con mis arqueros y esperar que vengas.

Superioridad?, para cuando la intentes, la mele ha terminado.

Caballeria?, solo sirve para lanzarla contra el general enemigo. Si intentas encular, pues lo mismo: para cuando llega, la mele ha terminado.

Arqueros? mejor los monjes que disparan desde a tomar por culo y los retraso si te acercas. Y de paso te suelta una descarga de mosqueteros que te funden una unidad.

Ante esto: pues un rush en el que no se sabe quien va a ganar hasta que alguno de los dos, sin causa aparente, empieza a huir.

Menudo panorama!!!

Saludos

Muy buen post Clearco; lo firmo y doy FE; antes con el Medieval e incluso el ROME; era muchísimo mejor General; en el manejo de mis tropas; con este shogun se pierden todas las facultades..TOOODAS;

Un saludo

=====

Re: Valoraciones, apreciaciones, opiniones. El juego, señores.

Publicado por hugoelmensajero - 16 May 2011 17:59

A mi la verdad es que no me puedo quejar de como me funciona la gestion de tropas en batalla, sobretodo a nivel de fluidez al mover unidades (salvo cuando hay lag...) El problema es la moral, es demasiado aleatoria, derrepente muere tu general y da igual que tengas el triple de tropas que el enemigo, todo echa a correr como alma que lleva el diablo.

Otra cosa que no aguanto es el no poder replegar una unidad que esté luchando, si lo haces pierdes a media unidad, eso no es del todo realista, está bien que pierdas alguno como en los demas totalw ar, pero media unidad y que encima se desmoralice totalmente....

La estrategia de replegar y reorganizarse es imposible vamos...

=====