Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes

Publicado por Aztharok - 26 Mar 2011 15:18

Buenas,queria dar mi opinión sobre la conquista de japón por clanes.

Vereis,despues de trastear un poco y ver las provincias de los clanes he llegado a la conclusión (un poco tarde la verdad),de que entra en disputa los 3 clanes que tengan más puntos en la provincia "X".

Tal y como esta el tema,como la mayoria estamos más centrados en el tema de desbloquear unidades o vasallos se puede hacer lo siguiente:

1-Organizar partidillas a tutiplen para los miembros que les falten provincias para desbloquear unidades y vasallos (dejando un poco de lado el dominio de proviencias para el clan.

2-Los que tengan todas las proviencias desbloqueadas organizarse y centrase en ganas puntos para la captura de proviencias en "guerra de clanes".

El tema es que una vez todos tengamos desbloqueadas las unidades y vasayos nos importe 2 pimientos en que proviencia combatir cosa favorable para que el lider del clan "regne en este caso si no me equivoco" vaya marcando en el mapa la proviencia donde tenemos que colocar nuestros ejercitos "el monigote" y lanzar las partidas para que cuando ganemos vayan sumando los puntos de dominio de esa proviencia "X".

Ejemplo: Si hay 1 provincia con estos marcadores:

Dominado por clan Venganito

Clan venganito 200 puntos

Clan celtibero 190 puntos

Clan fulanito 185 puntos

Y otra provincia con:

Dominado por clan Celtibero

Clan celtibero 190 puntos

Clan chinito 70 puntos

clan Fulanito 20 puntos

Está claro que el lider deberia de marcar como ataque la provincia que domina el clan Venganito porque ganando 20 puntos se la quitamos y pasa a ser nuestra,mientras que la provincia que poseemos no hace falta por ahora ganar puntos ya que le sacamos bastante ventaja.

Bueno esa es mi opinión y mis conclusiones que he podido sacar hechando un ojo al mapa de clanes.

Un saludo.

==========

Re: Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes

Publicado por ILOlBO - 11 Abr 2011 21:45

_____

Sólo como comentario al margen, los jugadores a partir de nivel 10 ya juegan con 22.500 Koku por el alto coste del general y las unidades veteranas, o bien, esto es lo que he leido , jugado y visto con gente que dice que juega desde hace 11 años a esta saga. :drag:

Por otra parte el General si que va variando sus estadísticas, según sube de nivel , por eso es tan caro, además de las 4 especialidades que puede tener, al más puro estilo de rol, soporte, arquero , melee , y la cuarta que no me viene a la cabeza ahora mismo... pues eso a ver cuando arreglan la jodida campaña de clanes que esos alemanoides nos han tocado de nuevo en el mapa, no paro de matarles pero tampoco paran de reproducirse, me recuerdan a los zergs... :argggggg:

==========

Re: Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 11 Abr 2011 23:48

Debe de haber algúna cosa que hace el juego que decide la pasta de las batallas. Cuando me he enfrentado a niveles 10 eran 10k por que hasta el momento no he jugado ninguna batalla de mas de eso.

==========

Re: Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes
Publicado por CeltíberoSoldurio - 11 Abr 2011 23:59

Ya lo tengo claro, esto del avatar es la mayor puta mierda que ha parido CA al alimón con SEGA y desvirtúa totalmente la competición, sobre la igualdad y la fraternidad mejor ni hablo.

Un saludo.

==========

Re: Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes
Publicado por ILOIBO - 12 Abr 2011 00:24

Pues opino o contrario, lo del avatar promociona la competencia x100 , sobre igualdad y fraternidad pues ahi si que e doy la razón, ahora bien , hay que saber diferenciar entre jugadores que quieran jugar competitivamente a aquellos que quieran jugar batallas más realistas (dígase clásicas). Si bien han intentado convertir el juego en algo más al estilo ARCADE para a lo mejor ganar más adeptos (pagadores) también es cierto que aquellos que jueguen al estilo de guerra clásico no se sentirán a gusto con los bonus y habilidades, etc. Pero creo que es también por ello que han separado el tema del AVATAR y su Campaña, con el de las batallas clásicas y las campañas multiplayer (donde, OJO también se verán diferencias de ejercitos, dependiendo de que provincias/tecnologías controlemos) , en fin, que hay para escoger, de todos los colores y gustos , sólo hay que organizarse para ver quien hace que y dónde :S

Personalmente me encantan las batallas multiplayer,1v1, y si tuviera un aliado seguro que las de 2v2 me gustarían también ... aún falta que corrijan muchas cosas del juego , así que tiempo al tiempo...

==========

Re: Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 12 Abr 2011 01:20

El sistema multiservidores de Steam. Como no hay un único servidor como antes el tema de encontar gente es mas dificil y por ello mas dificil encontrar gente afín a cada jugador y tambien mucho mas dificil pugar conductar con la pura discriminación de los capullos.

El tema del toque "rol" (que ni es rol, dicho sea de paso) les gustará a unos y a otros no. Pero lo mínimo es que estuviera bien hecho. El no poder evitar a imbéciles que te joden la batalla, la pamplina consolera de los desbloqueos de cosas y lo lento y mal que va el online hacen bastante coñazo y dificil llegar a tener una batalla buena. Y habla alguien que estaba en el primer medieval 3 y 4 horas de madrugada, aguantando caídas y bloqueos para jugar 1 puñetera batalla con los compañeros. Que paciencia si que tengo. Lo que no tengo es el tiempo para perder y mucho menos en tontadas que no aportan nada al juego.

El avatar y la clasificación ha sido un error gordo. En la práctica lo único que te da que no tuviéramos antes es el jugueteo con las bonificaciones de los vasallos (cosa para mi prescindible) y por contra tenemos que desbloquear opciones en un proceso largo y tedioso sólo para llegar a ver todas las posibilidades que te da el juego. No le veo el sentido por ningún lado. ¿Por que téngo que pasar por mil batallas insulsas que no quiero jugar y que la mitad no me cuentan por los quitters sólo para jugar con las unidades que quiero?

Fomenta la competencia pero a la vista está que la mala competencia. Eso tambien fallos. Ahi teneis lso tios de la parte alta de la tabla que por mucho AMP(mira el viejo) que sean no se cree nadie que tengan 90 y tantos por ciento de victorias con 200 y 300 batallas...anda, hombre...

Soldu lleva razón esa parte es una cagada monumental. Pero si la hicieran bien si que sería algo bueno. No digo mejor ni peor que lo que teníamos antes. Eso ya sería según gustos.

==========

Re: Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes

Publicado por CeltíberoSoldurio - 12 Abr 2011 09:44

Se han cargado el juego completamente, no pensaba extenderme mas en explicar el porque de esta afirmación, pero me veo obligado a insistir, UNA PUTA MIERDA LA CAMPAÑA DEL AVATAR, voy a escarbar un poco mas en el asunto a ver si el olor le llega a todo el mundo.

Nadie compro el juego, el día del lanzamiento, porque le gustara la “campaña del avatar” y el que diga lo contrario miente, esta novedad, que en lo que a mi concierne se la podían haber ahorrado, parece ser que ha entusiasmado a muchos jugadores, pero eso es como si te encuentras un consolador tirado en

el suelo, unos pasaran de el y otros dirán, " anda! pues voy a probarlo". Supongo que habrá jugadores que les molaría amueblar las estancias del castillo, colocar una piscina en el patio de armas o macetas en las almenas, tipo sims, estos estarán muy defraudados por no contar con esa faceta en el juego, pero no desesperéis muchachos, con suerte igual se os arregla en la próxima entrega.

En mi caso llevo jugando MP desde el Rome, solo MP, ni SP, ni campañas ni na de na, he disfrutado de un tipo de juego que siento en vías de extinción, nos contaron que en esta entrega se volvería a disponer de un chat lobby, donde sabríamos quien es cada cual y cada quien, mentira, no funciona, nos dicen que se pueden seguir jugando batallas clásicas, eso si tienes c… de encontrarlas, por lo tanto falso, el tipo de juego que prima esta sacando lo peor que cada uno lleva dentro, el quiter es el rey, escuchas de jugadores honorables soluciones tan tristes como hacer batallas falsas para subir de nivel tu jodido avatar, entrando de esta manera en una espiral que no tendría fin y que nunca te permitiría jugar buenas batallas equilibradas, siempre se tendría o mas o menos ventaja que el contrario, parece asumido que la igualdad y la fraternidad puede salir de nuestra actitud en el juego y no pasa nada, a mi si me pasa, porque no es así como he vivido el juego y el orgullo de Clan hasta ahora.

Amigo ILOBO, dado tu entusiasmo con el tema me voy dirigir a ti especialmente, tu estabas ayer en la batalla que para mi supuso la gota que colma el baso, ya iba caliente por las constantes quejas en este foro de los jugadores "muchasestrellas" y como jugador que soy del grupo de "pocasestrellas", me toca las p. oír los lamentos por que vuestro general es muy caro, que pena me dais, en la batalla de la que te estoy hablando, ahora no recuerdo si era a 10k o a 14k, los ejércitos de esos pobres jugadores de "alto nivel" estaba plagado de unidades y sus vasallos con las que yo no cuento y cual son los meritos para que esto sea así ?, pues mira por centrar el tema, en tu caso y el mío es tan fácil como echar un ojo a las estadísticas del juego en mi caso 13,1 / 34,5 y en el tuyo 73.4 / 158,5, eso supone que has estado jugando 5 veces mas tiempo que yo, Esto que para los jugadores con una disponibilidad similar a la mía, antes era un minimo problema, que con no mucho tiempo dejaba de ser tal, puesto que en este caso tu única ventaja hubiera sido el mayor conocimiento de las unidades, ahora se convierte en un Handicap permanente y no te digo nada en el caso del pobre pardillo que se le ocurra comprar el juego hoy, ese esta listo de papeles.

Para que entiendas mi filosofía del juego te voy a poner un ejemplo de cómo he vivido yo el juego, no hace mucho tiempo una comunidad internacional de jugadores aficionados a los juegos de simulación táctica de batallas, en este caso el NTW2, decidimos que jugando batallas a 10k fl. el jugador restaría 100 fl a sus fondos en la siguiente batalla por cada victoria y los sumaria por cada derrota, cada jugador llevaba junto a nick los fondos con los que iba a jugar FulanoDeTal 9.700, por ejemplo, esto amigo es un juego honorable y elegante, como puedes apreciar, es exactamente lo contrario a lo que nos ofrece la campaña del avatar.

Un saludo.

==========

Re: Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes

Publicado por hugoelmensajero - 12 Abr 2011 10:51

Soldurio, estoy completamente de acuerdo contigo, los total war eran un juego elegante, en el que en las partidas dep ETW gritaba el guiri "FOR HONOUR AND GLORY" si iba perdiendo y te enviaba todo lo que le quedaba a saco sabiendo que iba a perder y luego decias "gg =)" y todos felices, en este juego si van perdiendo te dicen "fuck you" y se van y se cae la partida...

Por otroado, el tema de desblokear me tiene hSta las narices llevo desde k compre el juego desblokeando las malditas unidades xk no encuentro a nadie k kiera jugar una clasica

En cuanto al coste del general, una cosa no kita la otra y hay k reconocer k en una partida de 5000 si el general t cuesta 1500 con 3500 no te da pa NADA si el otro tiene 10000 ya puedes sacar heroes k t petan igual

Perdonad que abrevie tanto pero es que estoy en el metro y estoy escrribiendo desde el movil

==========

Re: Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes

Publicado por Elferny - 12 Abr 2011 10:54

---

madre mía!! el tema está calentito.

Me parece a mi que con mi super general de 3 miserables estrellas me vuelvo al single, hasta que por lo menos igualen las batallas, me desepera ver q el contrario me saca unidades que yo para tenerlas tengo que dejar de lado mi vida social, con el resultado de una derrota humillante.

Con lo fácil que sería que el buscador nos encontrara adversarios de igual o como mucho un par de niveles por encima.

En fin

==========

Re: Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes

Publicado por CeltíberoHSAT - 12 Abr 2011 11:03

Soy al único al que le salen contrincantes parejos?

==========

Re: Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes
Publicado por Elferny - 12 Abr 2011 11:06

CeltíberoHSAT escribió:

Soy al único al que le salen contrincantes parejos?

a ver, yo no digo que todo el rato me salga contrincantes superiores pero el 90% de las veces si y para un novaton como yo pues imaginate la frustración, que aún asi lucho y algunas gano, pero molesta y quien diga lo contrario que levante la espada

==========

Re: Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes
Publicado por CeltíberoEpG - 12 Abr 2011 11:27

Saludos,

Yo también estoy muy disgustado con el nuevo Shogun 2, ni siquiera me deja jugar partidas on-line..pero ese es otro tema.

@Soldu: Toda la razón del mundo tienes. Pero Soldu, hay que calmar los ánimos y no perder la moderación en el tono...Esto se aplica a todos, incluyéndome a mí, que no se desvirtúe el post y demos nuestra opinión sin una palabra más alta que otra.

Diálogo sano y constructivo, por favor.

==========

Re: Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes
Publicado por CeltíberoSoldurio - 12 Abr 2011 12:00

Ya podéis perdonarme chavales, lo siento si alguno se ha sentido ofendido y lamento que se me colara en el post alguna salida de tono, pero es que el tema me tiene fuera de mi, intentare, en el futuro, mantener esa línea de calma y prudencia que me caracteriza.

Un saludo.:flamenco:

==========

Re: Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes
Publicado por Elferny - 12 Abr 2011 12:06

_____

yo pienso que no hay que disculpar nada, simplemente has dado un punto de vista del que la mayoría estamos deacuerdo, solo que no lo hemos expresado así.

==========

Re: Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes
Publicado por CeltiberoEspartiata - 12 Abr 2011 12:22

_____

Juas, Soldu que vas a asustar a las visitas. :aiii:

Quien no te conoce no pilla el sentido de tu tono, Que nadie se asuste que es tono fuerte pero controlado.

Yo ya he encontrado la solución para subir nivel. DEJATE GANAR. Verás como el contrincante no desconecta el router y a ti te quedan unas migajas de puntos con las que míeramente puedes ir avanzando.

De lo contrario, como te empeñes en ganar batallas lo llevas mal, mal. Cuando el tio desconecte el router no te darán ni un solo puntito.

PD: Que encuentre la solución no significa que lo haga. Yo nisiquiera puedo jugar, nunca me encuentra rivales, les doy yu-yu :zombi:

==========

Re: Sobre la conquista del mapa,guerra de clanes
Publicado por dargo - 12 Abr 2011 16:17

_____

Saludos sempais me presento como nuevo en el foro y en el clan para expresar mi humilde noobpinion

Creo que se exagera un poco al decir que sieeeeeempre se desconectan cuando ganas, es verdad que da mucha rabia cuando ganas una partida y el contrincante se desconecta dejandote a ti a 0exp y con cara de bobo, pero realmente la mayoria de las veces no pasa eso, pasa algunas, pero no siempre.

==========