

Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltíberoJaskier - 02 Sep 2013 14:22

Ya tenemos el primero: [Vandal](#)

Nota: 9

3DJuegos: [Analisis](#)

[Videoanalysis](#)

Nota: 9

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por TotalChambon - 06 Oct 2013 14:25

pues yo el mes que viene saco un análisis en gtm, y me da que le va a costar llegar al 7 por lo que estoy viendo.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por Annibal - 06 Oct 2013 14:50

TotalChambon escribió:

y me da que le va a costar llegar al 7 .

Al 7; estaras de broma; ponle un Cero; y comenta que jugamos muchos para arreglar el juego

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltíberoDraco - 07 Oct 2013 01:01

Hay va mi opinión personal.

Sobre la campaña:

-No veo mejoras en la IA de las batallas, tampoco lo veo peor, q visto lo visto...., en la IA del mapa, más de lo mismo, un truño, aunq mejora ligeramente según aumentas la dificultad.

-En cuanto a gráficos, yo no he tenido ningún problema, ni de texturas ni nada parecido, creo q son buenos pero también he de decir q veo mejor acabados en los gráficos del shogun 2.

-Bugs en campaña, preferiría no hablar porque me caliento 🤯

, pero bueno comentaré lo q me ha sucedido (tb es verdad q ocurrió antes de los parches), después de haber conquistado casi toda Europa, África y el Bósforo con Roma, al pasar turno y llegar al de los rebelde (si los hay) me daba un erro y me echaba del juego. El otro gran error me lo dio jugando con Macedonia, después de conquistar unas 10 regiones, no provincias, llegó un punto en el que no me dejaba librar batallas manualmente, todas debían hacerse con resolución automática. Ahora de momento con el tercer parche no me ha sucedido nada, crucemos los dedos.

En cuanto al multi, estoy de acuerdo q es lo más divertido, pero sobretodo si juegas con amigos:

-Como la mayoría de los miembros de este clan, el tema de las caballerías, ahora se mueven mejor pero como las metas en melee, DIOS!!, lo q cuesta sacarlas y eso si lo consigues.

-Falanges: aquí depende del día, unos días se buguean mucho y otro día se buguean más, después de un combate, se quedan en estado de shock o algo parecido, porque para hacer q se recompongan las jodias y eso sin mencionar cuando atacas con ellas en vez de dejar q el enemigo se estrelle, Jaskier lo sabe bien, cuando mis falanges del ponto se enfrentaron con sus arvernos, los cuales son para echarle de comer aparte, bueno mejor no q si no los chetamos más aun, las falanges hacían lo q les venía en gana, la mitad de una unidad atacaba y la otra no, le ordenabas atacar de frente y le daban la espalda al enemigo.....

-En cuanto a fluidez, bueno depende de como se encuentren los servidores ese día, no jugar nunca con unidades muy altas y los gráficos en medio como máximo.

-He de reconocer q al quitar el tema de las puntuaciones y demás chorradas, lo hace más entretenido, puedes hacer todas las pruebas q quieras y todas las tácticas q se te ocurran, como muchos celtis dicen y es algo en lo q yo estoy totalmente de acuerdo, es q todo aquello q dependa de tu habilidad como táctico y no en los logros por pasarte horas jugando, redundante en mucha diversión y en una mayor curva de aprendizaje, como dice Lerend.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoLerend - 13 Oct 2013 22:04

A mí me parece un completo desastre y un despropósito el que los replays no sirvan para nada.

Estudiando un replay es como mejor se aprende la mecánica de batalla del juego, y si este no es fiable, la curva de aprendizaje se alarga mucho. Es decir, han hecho polvo la mejor herramienta que teníamos para aprender cómo funcionan las cosas.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por TotalChambon - 14 Oct 2013 13:32

Annibal escribió:

TotalChambon escribió:

y me da que le va a costar llegar al 7 .

Al 7; estaras de broma; ponle un Cero; y comenta que jugamos muchos para arreglar el juego

Pues al final se ha quedado con un 7, pero he dejado bien claro que está inacabado y que es un despropósito (una página de 6 dedicada a su falta de respeto por los jugadores). El motivo de que haya llegado a dar esa nota es que los baremos con los que hacemos media no incluyen todos los puntos que yo quisiera. Sino ten por seguro que ni el aprobado.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoEmberrado - 14 Oct 2013 14:59

TotalChambon escribió:

Annibal escribió:

TotalChambon escribió:

y me da que le va a costar llegar al 7 .

Al 7; estaras de broma; ponle un Cero; y comenta que jugamos muchos para arreglar el juego

Pues al final se ha quedado con un 7, pero he dejado bien claro que está inacabado y que es un despropósito (una página de 6 dedicada a su falta de respeto por los jugadores). El motivo de que haya llegado a dar esa nota es que los baremos con los que hacemos media no incluyen todos los puntos que yo quisiera. Sino ten por seguro que ni el aprobado.

A ver si lo he entendido...¿Has hecho una evaluación de Rome II y le has dado un 7? ¿De verdad? ¿No es una broma? ¿De verdad te atreves a decir aquí que Rome II se merece un 7? Por favor!!!!

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 14 Oct 2013 15:04

Embi no te sulfures jajajajaja

El 5-6 ya se lo estan alcanzando con sucesivos parches, añadele un enamoramiento por los peloescoba como yo... 7 ;)

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoEmberrado - 14 Oct 2013 16:36

Yo no creo que esté a 5 ni con los parches. Sin contar que está sin terminar. Sin contar que nos han estafado por miles. Sin contar la chulería de CA. Ni de coña se merecen un 7.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoDraco - 15 Oct 2013 12:47

Han jodido el combate entre falanges, ahora, cuando les das a atacar a otra falange, se quedan paradas como gilipollas, dejándose matar, hay q joderse, mejoran el movimiento, carga y meleé de caballerías y estropean más las falanges, q ya se bugueaban un rato largo.

PD: muy buena la última partida de ayer, HSAT y Juanjo me pusisteis en un apuro ayer con ese flanqueo y ese dos contra dos q me hicisteis, no se como conseguí aguantar, pero aguanté, je je je je

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por TotalChambon - 23 Oct 2013 10:23

CeltíberoEmbirrado escribió:

TotalChambon escribió:

Annibal escribió:

TotalChambon escribió:

y me da que le va a costar llegar al 7 .

Al 7; estaras de broma; ponle un Cero; y comenta que jugamos muchos para arreglar el juego

Pues al final se ha quedado con un 7, pero he dejado bien claro que está inacabado y que es un despropósito (una página de 6 dedicada a su falta de respeto por los jugadores). El motivo de que haya llegado a dar esa nota es que los baremos con los que hacemos media no incluyen todos los puntos que yo quisiera. Sino ten por seguro que ni el aprobado.

A ver si lo he entendido...¿Has hecho una evaluación de Rome II y le has dado un 7? ¿De verdad? ¿No es una broma? ¿De verdad te atreves a decir aquí que Rome II se merece un 7? Por favor!!!!

XD A ver, he dicho que los baremos con los que hacemos media le dan un 7, pero que de otro modo no tendría ni el aprobado. De todos modos yo estoy en contra de las notas por eso mismo. Uno debe hacer caso de lo que se cuenta y no de un número final. Si lees el análisis te deprime más que dar ganas de comprarlo. Y sí, te voy a dar la razón por completo, me he pasado con el 7, pero porque consideré que tenía otras cosas que le hicieron aumentar al final la nota. Gráficos, duración, etc. Pero lo dicho, es incluso más importante los puntos a favor y en contra que la nota. La nota al final no vale para nada. Sólo para decorar el final de página.

Que por cierto, ya que sale el tema, podéis haceros con el número desde aquí el que quiera. Una putada que ahora hasta la versión digital sea de pago, pero creedme que esas ventas no dan ni para una cerveza. Casi es simbólico y con ello se paga el host y poco más, porque de la edición física no se gana nada, todo lo que se consigue en esa va para la imprenta.

www.gamestribune.com/reserva-y-suscribete-gtm-ec11-gtm55/

Si alguien sabe cómo ponerlo en spoiler para que no parezca spam, adelante.

Y hablando de los parches. Lo que sí he notado es que ahora los combates son más difíciles. Pero me sigue fastidiando que los míos se acojonen a la mínima, y ellos se pasan por el forro sus bajas. La última. Jugando contra los romanos con los suevos. Los tenía subiendo una colina y yo desde arriba lanzándoles de todo, incluso material explosivo con onagros y demás. Volaban literalmente, pero nada.... Llegaron diezmados, pero llegaron... y ganaron. Tócate esa.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltíberoDraco - 23 Oct 2013 12:31

[quote="TotalChambon" post=69509]**CeltíberoEmberrado** escribió:

TotalChambon escribió:

Annibal escribió:

TotalChambon escribió:

y me da que le va a costar llegar al 7 .

Al 7; estaras de broma; ponle un Cero; y comenta que jugamos muchos para arreglar el juego

Pues al final se ha quedado con un 7, pero he dejado bien claro que está inacabado y que es un despropósito (una página de 6 dedicada a su falta de respeto por los jugadores). El motivo de que haya llegado a dar esa nota es que los baremos con los que hacemos media no incluyen todos los puntos que yo quisiera. Sino ten por seguro que ni el aprobado.

A ver si lo he entendido...¿Has hecho una evaluación de Rome II y le has dado un 7? ¿De verdad? ¿No es una broma? ¿De verdad te atreves a decir aquí que Rome II se merece un 7? Por favor!!!!

XD A ver, he dicho que los baremos con los que hacemos media le dan un 7, pero que de otro modo no tendría ni el aprobado. De todos modos yo estoy en contra de las notas por eso mismo. Uno debe hacer caso de lo que se cuenta y no de un número final. Si lees el análisis te deprime más que dar ganas de comprarlo. Y sí, te voy a dar la razón por completo, me he pasado con el 7, pero porque consideré que tenía otras cosas que le hicieron aumentar al final la nota. Gráficos, duración, etc. Pero lo dicho, es incluso más importante los puntos a favor y en contra que la nota. La nota al final no vale para nada. Sólo para decorar el final de página.

Que por cierto, ya que sale el tema, podéis haceros con el número desde aquí el que quiera. Una putada que ahora hasta la versión digital sea de pago, pero creedme que esas ventas no dan ni para una cerveza. Casi es simbólico y con ello se paga el host y poco más, porque de la edición física no se gana nada, todo lo que se consigue en esa va para la imprenta.

www.gamestribune.com/reserva-y-suscribete-gtm-ec11-gtm55/

Si alguien sabe cómo ponerlo en spoiler para que no parezca spam, adelante.

Y hablando de los parches. Lo que sí he notado es que ahora los combates son más difíciles. Pero me sigue fastidiando que los míos se acojonen a la mínima, y ellos se pasan por el forro sus bajas. La última. Jugando contra los romanos con los suevos. Los tenía subiendo una colina y yo desde arriba lanzándoles de todo, incluso material explosivo con onagros y demás. Volaban literalmente, pero nada.... Llegaron diezmados, pero llegaron... y ganaron. Tócate esa.

Tegánarían porque al llevar artillería, gastas mucho dinero, q en mi opinión deberías usar para tropas de choque, no es divertido colocarte en lo alto y a esperar al enemigo mientras lo bombardeas, es mi opinión, pero te digo q la artillería no sirve de nada contra un jugador experimentado.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoDraco - 23 Oct 2013 12:32

Aun no domino lo de las citas, solo quería citar lo último, lo q si me ha salido separado, la próxima vez elimino todo menos lo q quiero citar, mis limitados conocimientos de informática me traicionan 🤖

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 23 Oct 2013 12:37

Draco, si no dominas el uso de los tag es mucho mas simple. Usa el boton citar xD

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoDraco - 23 Oct 2013 16:35

Pero si lo uso 🤖

🤖, paciencia, se paciente, algún día lo dominaré, 🤖

=====