Primeras experiencias
Publicado por cap74 - 03 Sep 2013 09:47

---

vamos no seáis viciaos y decir que tal .... yo hasta esta tarde que salga del curro...

==========

Re: Primeras experiencias
Publicado por casse - 20 Sep 2013 08:38

Hola

Pero... ¿Cómo sabias que venían en son de guerra?

Desembarcan en la playa, no pasan de ahí, encienden unas fogatas, ¿No sería que iban de la fiesta del cordero playero, escanciada con abundante hidromiel.....?

Ni se te ocurrió preguntárselo....jajaja

Saludos.

==========

Re: Primeras experiencias
Publicado por cap74 - 20 Sep 2013 12:12

---

pues a lo mejor lo han programado asi de los de Creative y no es un bug.

==========

Re: Primeras experiencias
Publicado por CeltíberoClearco - 20 Sep 2013 12:15

Para mi es la peor campaña que he jugado de todos los TW. Peor que el Rome I (al menos era la novedad) mushísimo peor que el Mediaval II, el Empire, el Napoleón, el Shogun II o el Shogun II bis.

Clarísimamente es un juego que no está terminado, que tiene cosas muy interesantes pero sin desarrollar o directamente jodidas por decisiones aparentemente inexplicables que, como pecado original, lastran el juego entero.

Desde el turno por año que deja fuera cualquier tipo de "complicaciones" en los movimientos de tropas y da lugar aberraciones en los movimientos relativos entre tierra-mar, a el tema de solo poder ofrecer un porcentaje de tu pasta que jode las relaciones diplomáticas ya de por si bastante naif, pasando por las ciudades-provincia lastradas por unas casillas de construcción que te "guía" a los edificios que puedes, o no, construir (que alguien me explique porque Roma no tiene puerto o solo cinco "casillas" para construir).

Nos dicen que podemos cruzar los rios por donde queramos (otra cagada), pero el mapa, a base de bosques o montañas intransitables, nos obliga a pasar por determinadas rutas muchas veces únicas.

Nos venden unas ciudades mu "gonitas", que crecen gráficamente cuando aumentan de poblacion, pero esto las hace tan grandes que bloquean los pasos dejados con lo que el juego tiene, de nuevo, un interminable numero de batallas en la ciudad.

Nos dicen que no habrá desgaste en los ejércitos por estar en territorio enemigo (otra simplificación más), pero si te quedas sin comida tus ejércitos se desgastan... solo si estas en territorio amigo, si estas dentro de una provincia enemiga, no.

El sistema de reclutamiento es de risa, una saga de estrategia con 8 títulos y lo único que necesitas para reclutar es tener dinero y un general en cualquier parte. Y sin preocupaciones para cubrir las perdidas de soldados, se hace automáticamente y no cuesta nada, Ocho títulos para llegar a esto.

Los bloqueos de los ejércitos cuando están en zona de influencia de ciudades o de enemigos, da resultados aberrantes. No puedes retirarte si estas en esa zona y o esperas a que el otro se marche o le atacas y huyes antes de empezar la batalla, para no tener perdidas, entonces si te retira automáticamente y con puntos de movimiento incluidos. Pero, por ejemplo, si otro ejercito o flota asedia la ciudad en la que estas bloqueado... ahí te quedas sin moverte hasta que acabe.

Mención aparte merece el tema naval. Es demencial que el arma que cambio los combates navales desde la I guerra púnica, el cuervo, no este reflejado en el "simulador". A cambio, cualquier nave, incluso los "casuales" construidos con no se sabe que medios, por cualquier tipo de ejercito o cultura, pueden abordar y tomar otra nave. A mi me salen llagas cada vez que veo a una nave de transporte abordando por la proa a un quinquerreme cuya borda esta 3 metros por encima. Con sus treinta kilitos de equipamiento, ahí tienes los legionarios saltando de una borda a otra. Ya puestos, que salten de Fosbury, al menos tendría gracia.

Las maniobras para romper los remos del enemigo?.... descartadas y además, a todos los efectos, ni hay esclavos que remen ni estos sufren cuando una nave va pegada a otra. Como si no existieran.

Los ataques con espolón...? reducidos a un patético mete-saca que da vergüenza ajena.

Materiales o fondos para construir naves de transporte? Nada, para que complicarse la vida. Y si estas en el desierto?.... pues haces las naves de arena y te lanzas al mar que ya se reciclaran solas cuando desembarques. Tormentas o perdidas en los ejercitos embarcados? No!! por Dios, que nos puede dar

un esguince cerebral!!!. Más simplificaciones del "simulador".

El Senado y las Familias. Pues eso .... una pantallita prácticamente inútil en la que meter dinero. Todo super simplificado con unas acciones que apenas traen cambios en el desarrollo de la campaña.

Como habreis notado nada digo de bug, balanceo demencial, unidades chetadas o iA de vergüenza ajena (después de 8 titulos....). Y nada pongo porque eso si lo podran, mas o menos, solucionar CA o los moder.

Pero lo expuesto mas arriba es consustancial a esta entrega y no se va modificar ni van a dejar que los moder la toquen. Esta entrega esta muerta antes de darnos el juego. Cuando pasemos de esta beta mentirosa que nos vendieron, al juego terminado, los errores expuestos seguirán ahí y la estrategia, ni estará ni la espereis.

==========

Re: Primeras experiencias

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 20 Sep 2013 13:23

_____

anda que si me gustara decir: OS lo dije... XD

==========

Re: Primeras experiencias

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 20 Sep 2013 13:47

_____

Me siento como un drogadicto, se que es malo para mi, pero me engancha xD

==========