

recursos

Publicado por spartatop - 16 Sep 2013 20:55

Que opinais de los recursos

Solo sirven para comerciar

En otros juegos por ejemplo servian para construir algunas unidades pero aqui no

Que opinais?

=====

Re: recursos

Publicado por CeltíberoClearco - 23 Oct 2013 10:53

Pues a mi, mis aliados generalmente me dejan tirado cuando alguien me ataca. Que conste que yo tambien les dejo en la estacada, y ahí tienes: un rostro verde y sonriente como simbolo de nuestras buenas relaciones... Eso si, como decia Asdrubal, ni se te ocurra romper un pacto de no agresión.

En la ultima campaña que empece con el parche nuevo y con Roma, soy aliado de Siracusa, pero ambiciono Siracusa y y Cerdeña, así que me puse a enviarle espías, diplomáticos y adalides para provocarle una rebelión. Al principio lo hacia con cuidado para que no cantara mucho, al final a muerte, me daba igual que me descubrieran. Pues lo mismo, la carita sonriente.....

Los mapas de campaña, desde el Empire, estan cerrados a cal y canto. No se pueden modificar ni las ciudades ni los edificios ni nada de nada en ese tema. Todo codificado al igual que el tema de script.

Desgaste por campaña creo que tienes y varios: por alimentos, por sueldos, estar en territorio enemigo...etc Ese tema, si no se me olvida alguna entrega, no está peor que en sus predecesores.

No hay desgaste por estar en territorio enemigo. Ninguno.

Incluso si tu imperio se ha quedado sin alimentos, los ejercitos en territorio enemigo no sufriran desgaste (al menos hasta el parche 4). En el Shogun, si habia desgaste por circular en territorio enemigo, incluso creo recordar que las flotas lo tenían.

Edito: Por falta de fondos no se.... nunca me he quedado sin fondos. Es una pena lo que han hecho con esta entrega, la mas interesada en lo resultón (mapa, gráficos animaciones, ciudades etc), olvidando cualquier otra consideración. Incluido la de vendernos un juego inacabado y sin testear. Peor aún, esto último lo han hecho ya unas cuantas veces.

=====

Re: recursos

Publicado por Annibal - 23 Oct 2013 11:36

Dile algo a HSAT, que nos vale

=====

Re: recursos

Publicado por CeltiberoDraco - 23 Oct 2013 12:10

A ver, en el tema del desgaste: ocurre cuando pasas por zonas heladas, desiertos, pasos de montaña, cuando te faltan alimentos, el tema del dinero no se, no se me ha acabado nunca a mi tampoco, en el shogun si perdías efectivos si estabas en territorio enemigo y era invierno Clearco, hasta aquí esto me parece bastante razonable.

Seguimos, de acuerdo totalmente con vosotros en el tema de las flotas de transporte, parecen verdaderas flotas de asalto 🏰🏰 y el q sean gratis tb me mosquea, cualquiera con acceso al mar pero sin dinero, puede amenazarte navalmente e incluso entrar en tus territorios menos protegidos.

El tema de los recursos, es cierto es demasiado simplificado, quizás deberían volver al shogun 2 y necesitar ciertos recursos para poder construir edificios o sus avances, incluso podrían limitar el avance tecnológico, creo q daría más juego, más q eso sería complicar demasiado la campaña, a mi parecer debe haber un equilibrio entre gestión y la guerra.

Sigo con la diplomacia, no estoy en nada de acuerdo contigo (pero de buen rollo Clearco 🏰🏰

) , la mejor diplomacia q he visto en todos los juegos q he jugado de la saga (y son casi todos, menos shogun y medieval 1), se cumplen los pactos de no agresión, no se cancelan cada dos por tres los tratados de comercio, tus aliados ayudan en tus guerras, no son solo aliados sobre el papel, hay varios tipos de alianzas (bueno vale, solo 2, pero ya hay más q en el resto de la saga), a mi personalmente me ha ocurrido lo mismo q a Caesar, mis aliados me han quitado territorios q ambicionaba, al ayudarme en una guerra. Ahora mismo estoy atosigando a una facción con agentes y han pasado de la cara verde a la cara roja en 3 turnos.

El mapa, es cierto q en las Galias y en Germania, hay demasiados bosques y pasos de montaña, lo q produce como tu bien dices, el paso de los ejércitos por determinados lugares, pero a mi parecer, lo hace más realista, en este tema estoy bastante a gusto con el juego.

PD: MENUDA PARRAFADA, je je je 🏰🏰



Re: recursos

Publicado por spartatop - 23 Oct 2013 12:26

por, no entiendo???

=====

Re: recursos

Publicado por CeltiberoJaskier - 23 Oct 2013 12:32

Opino igual que Draco, pero es que en todo 🏰

=====

Re: recursos

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 23 Oct 2013 12:41

spartatop escribió:

por, no entiendo???

Si haces referencia a que te refieres podremos ayudarte :D

=====

Re: recursos

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 23 Oct 2013 18:57

Está claro que la Diplomacia es mejorable, pero sí que hay que reconocer cosas que han hecho bien: Lo de los bloques me gusta, para que no le sea tan fácil al humano, al menos en dificultad muy difícil (no legendaria). Igual por ese nivel de dificultad, ni los supuestos aliados defensivos ni militares me ayudan:

Por ejemplo, siendo aliado de Atenas, Esparta y Massilia, y yo llevando Roma no han osado mandar tropas para ayudarme en mi campaña ibérica contra cuatro facciones, se han adherido a mi causa declarando la guerra pero sobre el papel, ejércitos ni uno.

Tampoco sirve lo de fijarles un objetivo a tus aliados, salvo quizás para amedrentar a alguna facción sin aliados importantes para que se haga tu estado clientelar o firmen la paz cuando tú quieras.

Yo he probado cuando una facción va perdiendo a ofrecerles la paz o ser estado clientelar mio y

entonces a veces te dicen que sí de mil amores. Lo mismo a veces si pides alianza a una facción con enemigos comunes a los que acabas de declarar la guerra. He visto que hay dos formas de acercarte a una facción, con acuerdo comercial o con pacto de no agresión. En general hay que pedir primero una de estas o las dos para que te concedan la alianza o incluso te la pidan. De hecho mi problema a veces es que por no caer en traición y tener algún enemigo al que atacar cercano o accesible y no incurrir en traición, incumpliendo los pactos durante al menos diez puntos, he rechazado propuestas de alianzas y pactos de no agresión por dicho motivo.

Como anunciaba la propia CA que el tema de la Diplomacia se han basado en la conducta grupal de las redes sociales, se ve claro que declarando la guerra o rompiendo pactos con las facciones aisladas o en guerra con muchas se suben puntos diplomáticos con el resto. No tengo claro si está bien o está mal o este sistema, simplemente es distinto a la irracionalidad que demostraba a veces la diplomacia en títulos anteriores de la saga.

Lo de los agentes que decía Cesar, decir que yo sí que he observado que van apareciendo puntos negativos en la relación con esa facción poco a poco si haces ataques de agentes, lo mismo que si pasas con tus tropas sin convenio de acceso militar o alianza militar por territorio de la facción X.

Eso he aprovechado para romper una alianza en los Alpes de Recia con los Insubres, teniendo un ejército de éstos arrinconado en los Alpes, y obligándolo a refugiarse en retirada una y otra vez al atacarle desde Mediolano: Incluso siendo aliados han llegado a ver con buenos ojos, incluso con puntos positivos de diplomacia de Recia a mi facción porque atacase a los insubres, y al final han roto su alianza defensiva (ahora con este parche en el mapa que aparece en la diplomacia seleccionando su facción y pasando el ratón por los iconos de las otras en el mapa se puede ver su status diplomático con las demás y qué aprueban y qué condenan de ésta). La "guerra sucia" de agentes sin guerra declarada sirve para cabrear a una facción con la tuya, pero no por eso forzosamente te van a declarar la guerra, y menos si no ven clara opción de ganarte.

Pero está claro que hay cosas que podían haber hecho mucho mejor:

Menos poder y más coste para las flotas exclusivas de transporte combinado con que quizás no debería verse tanto los movimientos enemigos en el mar (los romanos no tenían satélites artificiales ni espías en el mar, que yo sepa, ;)), un sistema más estratégico para los recursos, lo de las rutas comerciales quizás podrían haberlo hecho como en el Empire con capacidad de bloquear con flotas y generar más ingresos con el bloqueo, aunque también es verdad que al limitar en número a las armadas tampoco es posible eso si se tiene que atender a la vez tareas de bloqueo y de ataque-defensa.

Muchas veces las tropas de la IA se quedan sin alimentos, incluso en este parche, eso también es un fallo, creo, y sus tropas van desertando por falta de los mismos.

Lo de los agentes me gusta como han hecho los últimos retoques sin tanta capacidad de asesinato al principio: Qué menos que suban de rango aunque sea mejorando el fervor o la autoridad desplegándolos en tu propio territorio, o adiestrando militarmente a tus tropas uniéndolas unos turnos a ellas para bajar el mantenimiento (dignatarios) o subir la experiencia. Aun así se echa de menos el que te abran las puertas de una ciudad o abran las tuyas si los tienes infiltrados.

Respecto a las batallas muchas críticas: Excesiva rapidez de las mismas. En los asedios hay cosas que han intentado mejorar pero lo han fastidiado en otras: Con una puerta arroja-aceite hirviendo te cargas ejércitos enemigos enteros con un poco de ayuda si no tienen artillería o inutilizas sus rampas, falta de espacio físico para desembarcar, excesivo poder de las tropas de transporte en las batallas navales totalmente desmedido. Ahí echo de menos la mayor lentitud en el Rome 1, aunque fuera en el Vanilla, mayor alcance de las tropas de proyectiles de honderos y arqueros (aunque el daño que producen es el correcto ahora, ya que antes era desmedido en mi opinión). También se echa de menos en que las tropas enemigas a veces se retiren cuando no vean opción de ganar y ahora casi siempre se suelen lanzar al ataque, o que intenten ganar un alto para tener ventaja. Está bien lo del detalle gráfico para ver las desventuras de un soldado tipo "salvar al soldado Bryan" y la posibilidad de avanzar en formación, pero eso no lo es todo.

PD. Perdón por la parrafada! 

=====