Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltíberoClearco - 18 Sep 2013 17:46

Salió la critica:

www.gamefront.com/total-war-rome-2-review/

El titulo lo dice todo:

Total War: Rome 2 Review — Thumbs Down

Resultado Final: 40/100

Menudo repaso les da. Extraigo a votepronto:

He jugado más de 30 horas de Total War: Rome 2. Salvo que la mayor parte de ese tiempo se ha gastado sin jugarlo - consultar el correo electrónico, el desplazamiento a través de Twitter en el teléfono, haciendo un sandwich, fumando un cigarrillo. Nuevo gigante de la estrategia de Creative Assembly está lleno de problemas técnicos, pero ninguno es más frustrante que un sinfín de veces turnos de procesamiento del juego...

Esto es, por desgracia, no es el único problema técnico. Sólo en lo personal, también he experimentado calabozos, los accidentes, problemas de equilibrio y comportamiento AI en el mapa de campaña y el campo de batalla que va desde lo bizarro al juego sin precedentes. Creative Assembly ha estado a la defensiva desde el primer día de lanzamiento, en un principio alegando que estas cuestiones afectan "2%" de los clientes, y la promesa de un parche . Al principio me dio los desarrolladores el beneficio de la duda , sólo para encontrar que la revisión no puede solucionar ninguno de los problemas que estaba teniendo con el juego. Después de leer numerosas críticas y mensajes en el foro , y las ha combinado con mi propia experiencia, puedo sacar una conclusión: **Creative Assembly lanzó un juego que es en el mejor de los casos beta-calidad, y en el peor, francamente no se puede reproducir** .

La gestión de un imperio estable es una cuestión de garantizar el suministro de alimentos y la felicidad. Si bien esto es un poco de bienvenida de racionalización, puede causar fácilmente catástrofe: hacer la guerra hace que sea demasiado fácil quedar atrapado en una espiral de la muerte atroz de los territorios infelices aplacado por impuestos acuchilladas, sin solución preparada a la vista.

AI diplomacia es igualmente inescrutable, en un evento en San Francisco vista previa , un desarrollador de Creative Assembly me impresionó por explicar un sistema que al parecer se basa en las redes sociales del mundo real. Me gustaría poder volver atrás y hacer ese tipo qué facciones amistosas con la oportunidad "moderado" de aceptar mis acuerdos comerciales siempre me derribo.

La campaña de AI es tan pobre que rara vez ofrece una batalla igualada que luchar con épica

sistema del juego, en tiempo real. En su lugar, se encontrará automáticamente la resolución de los ataques suicidas contra las ciudades bien defendidas, o corriendo por el mapa de juego whack-a-mole con ejércitos inferiores. Quizá anticipando este problema, el sistema de auto-determinación se ha ampliado, ofreciendo sustancias protectoras "que pueden afectar la tasa de víctimas, así como el resultado de la batalla" agresivo "," equilibrado "o". Varias otras sustancias también ofrecen opciones estratégicas a los ejércitos en movimiento, tales como emboscadas, marchas forzadas, y emplazamientos defensivos, aunque ninguno de estos sistemas es un reemplazo satisfactorio para un inteligente adversario de IA para combatir en tiempo real.

¿Cuál es el punto de tener un mapa gigante y 111 facciones, si haber que hace golpear "End Turn" sinónimo de "ir a hacer pis?" **¿Cuál es el punto de tener pequeñas ballenas nadan a través de campos de batalla del océano, si una mala programación AI hace naves giran sin rumbo en círculos, y la mecánica para embestir y embarque son la longitud de un remo lejos de rota?. ¿Por qué rediseñar el proceso de embarque de unidades en el agua, si no se puede equilibrar una batalla entre una flota de transportes y una marina de guerra convencional?**
¿Por qué construir un mapa completo de la campaña de huelga frippery visual si tiene que pasar las dos semanas después de la liberación de parches de su juego para que los clientes pueden ejecutar ese mapa de campaña en framerates respetables?
Para utilizar una metáfora clásica, Creative Assembly pasa todo su tiempo tratando de volar tan cerca del sol como sea posible, y luego impide que la gente señalan que la cera de sus alas se está derritiendo, y luego se disculpa cuando está a punto de golpear el agua
.

En realidad no hay ninguna excusa para esto, Creative Assembly ha estado haciendo lo que es exactamente el mismo juego durante más de una década. ¿Cómo puede todavía sufrir de estos problemas técnicos profundos?

Y termina:

Roma II se fija, ya sea por modders, o por sí mismo Creative Assembly. Con el tiempo, bien puede convertirse en un gran juego de estrategia que estar al lado de verdaderos clásicos de la franquicia. Pero por ahora, es un desastre hinchado, y es injusto para los desarrolladores y editores a tomar el dinero de todos y luego les dan un juego que tiene tantos problemas evidentes. Quizás Creative Assembly y SEGA aprenderán una lección. Tal vez los fans de Total War harán. Por desgracia, no soy optimista.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront
Publicado por VideogamerElCelta - 10 Oct 2013 04:12

_____

SJDraCo86 escribió:

¿En serio?, te aburres jugando con amigos al multi porque no hay avatar?, primero el tema de personalizar, a ver es q eran TODAS las unidades de TODOS los ejércitos IGUALES, cualquier distinción merecía la pena, sin embargo en el Rome 2 hay gran variedad de unidades a tu disposición, en segundo lugar, si tienes buenos camaradas de armas no necesitas ni avatar ni chetar unidades ni conseguir pijadas de esas, yo juego todas la noches con esta gente y me lo paso como un enano, aprendes un montón, hablas de todo y juegas batallas interesantes.

Lo q está claro es q a esta gente le falta competencia, no puede ser q te prometan el oro y el moro y

luego saquen un juego del todo inacabado y eso q yo soy, como Caesar, de los q esta época nos encandila y nos lleva al huerto ;)

PD: no se porque no me sale pero estoy citando a VideogamerElCelta

Tu comentario es erróneo, para empezar no comparo Shogun 2 con Rome 2, solamente las mecánicas del modo Avatar, las uniades y demás no tienen nada que ver en lo que digo.

Solo matizo el porqué ami me gustaría ver un AVATAR en Rome 2.

Otra equivocación que cometes es en pensar que a ambos nos gustan las mismas cosas. Cada uno tiene sus gustos, a ti puede que guste pasar las noches riendo con tus amigos y jugando batallas sin aliciente alguno mas que el de pasar el rato y "echar unas risas".

Lo respeto, pero eso ami se me hace reiterativo, me gusta mas que las propias mecánicas del juego me obliguen a jugar para mejorar, no solo mis habilidades, si no en este caso mis ejercitos, desbloqueando mapas, vasallos, armaduras y habilidades únicas para mis unidades.

Por lo que, en mi caso, por muy buenos camaradas que tenga, no me sentiré completamente agusto jugando batallas clásicas, el cuerpo me pide algo mas, por lo menos un ranking para poder comprobar mi habilidad y que quede reflejada en algún sitio mas que en recuerdos de batallas.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 10 Oct 2013 06:14

_____

Pero si que disfrutes del juego depende del desbloqueo de unidades y vasallos poco te va a durar el juego. En el momento que se te agoten los elementos bloqueados se acabó. En cambio si lo que buscas es medirte con otros jugadores siempre vas a tener esa satisfacción. Si te gusta el juego te va a durar mucho.

Aparte de que la ausencia de desbloqueos no significa que no haya retos. Siempre hay gente que prueba cosas nuevas si no lo haces tú. Reto en los dos casos. Y gente mejor que tu que te enseña cosas (aunque su intención sólo sea ganarte). Y que jugar pachangueos no tiene por que ser algo fácil. Siempre hay esa mejora que reclamas y siempre te vas a encontrar esos retos que reclamas. Yo creo que te confundes al identificar que el hecho de que no haya elementos que desbloquear o un indicativo

de progresión en le juego hace que en el juego no tengamos ni retos ni progresión. También los hay.

También se podría discutir eso que dices que la mecánica del avatar obligan a jugar para mejorar. Yo lo que creo es que obligan a jugar para tener un nivel suficente en los resursos. No en la habilidad en el juego. Te obligan a jugar y debloquear cosas para no estár en desventaja con respecto a los que si tengan esos debloqueos. Eso no te hace mejor jugador. Te hace un jugador con mas recursos. Con los recursos mínimos mas bien. Bajo mi punto de vista es algo mas bien tedioso por que realmente sólo es cuestión de tiempo el desbloqueo de cosas y en el caso del avatar no hace falta mucha habilidad para eso. Yo lo veo como un trámite mas que una prueba.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por Annibal - 10 Oct 2013 08:35

_____

VideogamerElCelta escribió:

el cuerpo me pide algo mas, por lo menos un ranking para poder comprobar mi habilidad y que quede reflejada en algún sitio mas que en recuerdos de batallas.

Si quieres comprobar de verdad tu habilidad cerebral y rapidez, no la encontraras en un TW; ; quizas con el primer medieval; pudiera uno sentirse satisfecho al 10%; en esta busqueda..... prueba el AJEDREZ; para determinar un nivel de habilidad propio.... apuntate a campeonatos y entonces sabras tu nivel de habilidad en una batalla; tanto mental e intelectual como comandando un ejercito de; peones, caballos , Espadachines, torres; general y diosa.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 10 Oct 2013 09:25

_____

Estamos en las de siempre. Uno quiere un juego rolero y el otro uno estrategico tactico... Pero si no estamos dispuestos a cambiar de opinion, si a la minima sacamos el pobre argumento de "cada uno tiene sus gustos", no se que hacemos aqui. Es como meterte en un ring de boxeo y decir que tu lo q quieres es bailar, estas en el lugar equivocado.

Por cierto que si t gusta esa dinamica creo que te gustara el juego "Rey Arturo" o algo asi se llama. Está bastante bien y Segun lo q avances en cada campo vas consiguiendo unidades y skills.

Un saludo.

Pd: draco, se te olvido poner [quote] al comienzo de la cita.

PD2: para reto aguantar a mis partos sin desesperarse jajjaaja Cosa que con el ranking no podrias hacer por la filosofia del 'todo vale por ganar'

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltíberoDraco - 10 Oct 2013 11:21

_____

[quote="CeltiberoCaesarAug" post=69049]Estamos en las de siempre. Uno quiere un juego rolero y el otro uno estrategico tactico... Pero si no estamos dispuestos a cambiar de opinion, si a la minima sacamos el pobre argumento de "cada uno tiene sus gustos", no se que hacemos aqui. Es como meterte en un ring de boxeo y decir que tu lo q quieres es bailar, estas en el lugar equivocado.

Por cierto que si t gusta esa dinamica creo que te gustara el juego "Rey Arturo" o algo asi se llama. Está bastante bien y Segun lo q avances en cada campo vas consiguiendo unidades y skills.

Un saludo.

Pd: draco, se te olvido poner al comienzo de la cita.

PD2: para reto aguantar a mis partos sin desesperarse jajjaaja Cosa que con el ranking no podrias hacer por la filosofia del 'todo vale por ganar'

Lo primero: es q no domino todavía muy bien esto de "citar" (i am sorry, je je).

Lo segundo: estoy totalmente de acuerdo contigo y con los demás celtis, un reto es ganar a aquellos q son mejor q tu, eso es lo q tiene aliciente, no conseguir un montón de ayudas porque por ti mismo no eres capaz de ganar, lo divertido es jugar en igualdad de condiciones y q gane el mejor.

Y lo tercero: deberías pasarte por celtiberia VideogamerElCelta y echar unas partidas y unas risas con nosotros, ya verás como se te pasa el bajón de no haber Avatar, porque no hay nada mejor q poder jugar con amigos
(los cuales son muy buenos en esto) y ganarles (juas juas juas, risa malvada) aprendes mucho y te lo pasas bien si tienes ese punto de competitividad.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront
Publicado por CeltiberoCaesarAug - 10 Oct 2013 11:32

_____

Ya veo ya que no lo dominas xD jajajjaja

Todo lo que vaya entre esos tags es lo que nos aparece como cita. Tu pon [quote] lo que quieras citar [(barrita)quote] y sale citado.

Y videogamer, no quiero que te sientas atacado, simplemente tu defiendes lo que parece mas a tu gusto y nosotros defendemos lo que se supone ha de ser el juego tal como nos lo han vendido, que coincide con nuestro gusto y por eso lo compramos. Lo unico que podemos decirte es que te pases y experimentes unaS batallaS con nosotros y verad que en el equilibrio de ejercitos esta el placer de discurrir tacticas y sentirte ""realizado"" por ganar a tu oponente. Y el plurar esta a proposito, la primera igual pierdes y no has de desanimarte, algunas nochs algunos no ganamos ninguna y ahi estamos todas las noches.Animate y pasate ;)

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront
Publicado por CeltíberoDraco - 10 Oct 2013 11:52

_____

Gracias Caesar, iré probando hasta q salga, compréndeme soy nuevo para estas cosas, tu estás hecho todo un informatico echo y derecho ya, no me des por perdido, aprenderé, aunq me lleve la vida en ello (ja ja ja ja ja q dramático me he puesto)

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront
Publicado por VideogamerElCelta - 11 Oct 2013 17:44

_____

|Con lo de "gustos", me refiero a que nadie tiene una verdad absoluta, el compañero en su anterior comentario citándome expresaba su opinión como si fuera la única válida. Por eso le dije que ambos no tenemos los mismos gustos.

Y si, los foros son para debatir, pero hay que tener en cuenta las cosas objetivas, y no veo que las tengáis.

@CeltíberoEmbirrado TUs comentarios no aportan nada a tus acusaciones, ¿que que hago después de desbloquear todo? Pues sigo jugando.

Veo razón en tu comentario, aun que no la comparto al 100%, pero creo que podríamos llegar a un acuerdo respecto al AVATAR

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltíberoJaskier - 11 Oct 2013 18:15

_____

Lo que está claro es que tu pides que el juego sea el que te ponga los retos en forma de desbloqueos y objetivos. Eso es lo que echas de menos y que veias en el Avatar.

Totalmente respetable desde luego, eso no tiene ningún problema.

Por otra parte la opinión general por aquí es que esos desbloqueos y objetivos que tenía el Avatar están mal planteados, ya que aquí a nadie le molestan los colores, lo trajes o si unas medallas o estrellas de colores. Pero no gustan las unidades con alcanze incrementado y limitación de unidades que tiene el Avatar y que va desbalanceando el multi de forma progresiba, llegando un momento en que ya es demasiado.

En cuanto a eso que el cuerpo te pide a mayores decirte que apesar de que desapareciera el Avatar sigue existiendo un ranking, las batallas rápidas cuentan para el ranking, lo podrás ver en los "marcadores".

Además de que se están haciendo muchos torneos, cosa que con el Shogun y su Avatar estaban prácticamente desaparecidos, por lo que en mi opinión tenemos más retos que con el Shogun 2, lo que ocurre es que son distintos y quizás nos gusten más unos o otros. Yo me quedo con el ranking y los torneos antes que el mapa del Avatar.

Pero al final cada uno tenemos nuestros gustos y lo importante es pasarlo bien en el campo de batalla cortando cabezas con los amigos

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 11 Oct 2013 19:01

_____

VideogamerElCelta escribió:

Y si, los foros son para debatir, pero hay que tener en cuenta las cosas objetivas, y no veo que las tengáis.

1-¿Perdona?

2-Explicame como se puede hablar de forma objetiva de los gustos. Si a uno le gusta el azul más que el rosa es del todo subjetivo, no podemos ponernos a hablar sobre la reacción eléctrica que se produce en el nervio óptico que produce las diferentes frecuencias de onda de la luz recibida por el color en cuestión.

Un saludo.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 11 Oct 2013 19:17

_____

Hombre. Yo no te he acusado de nada. La cuestión es que para progresar no hacen falta desbloqueos. Y como tu mismo dices una vez que los tienes; puedes seguir jugando y progresando. Como se ha hecho siempre en la saga y no tiene por que ser peor. Las clasicas es lo mismo sólo que lo tienes todo desbloqueado desde el principio.

Yo no estoy en contra de que el juego tenga el avatar. Con no jugarlo tengo bastante. Igual que dejé de jugar a Legion Arena o World of Battles que son los juegos que ha copiado CA para el avatar y sus bloqueos.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por Annibal - 12 Oct 2013 06:42

_____

DEJAR AL CHAVAL tranquilo; que me cae bien; que no todo el mundo me cae bien; no os pasa a vosotros

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por VideogamerElCelta - 13 Oct 2013 01:30

_____

CeltiberoCaesarAug escribió:

VideogamerElCelta escribió:

Y si, los foros son para debatir, pero hay que tener en cuenta las cosas objetivas, y no veo que las tengáis.

1-¿Perdona?

2-Explicame como se puede hablar de forma objetiva de los gustos. Si a uno le gusta el azul más que el rosa es del todo subjetivo, no podemos ponernos a hablar sobre la reacción eléctrica que se produce en el nervio óptico que produce las diferentes frecuencias de onda de la luz recibida por el color en cuestión.

Un saludo.

Una cosa es hablar de tus gustos, pero si estamos criticando algo, en este caso el modo AVATAR, por lo menos a mi me gusta que las críticas que hacen de mis comentarios o de lo que defiendo tengan fundamento y un mínimo de objetividad y no; "Es malo de cojones y punto".

Con esto no me refiero a todos, la mayoría de compañeros han explicado sus objetivos de un punto de vista correcto.

Es cierto que el Avatar estaba descompensado, si, había unidades con mucho rango si las mejorabas, pero no era gratis, la unidad valía mucho mas. Con lo que te pillabas unos monjes con 200 de rango, podía tu rival coger 2 unidades de samurais al mismo precio, dada su gran armadura y su superioridad numérica, muy bien tenías que usar a los monjes para que no me los mataran, es un ejemplo.

Si, estoy de acuerdo en que estaba desequilibriado, pero a caso no se le puede dar otra oportunidad?. No puedes balancear todo bien de 0 y hacer un modo AVATAR superando las fallas de los anteriores?, yo creo que agradaría a todos.

Con un buen buscador de equipos, unidades balanceadas y algún otro retoque el modo AVATAR hubiera dado mas contenido y horas de juego de lo que podría dar el modo Clásico a muchos usuarios, ojo, no digo que a todos.

Sin contar que en el modo clásico solo se usan unidades de élite, haciendo que el 70% de las unidades que pone el juego a disposición queden inutilizables en el multi, por que no sirven de nada.

No sería mejor un modo en el que fueras progresando y a si usando todas las unidades, empezando con básicas y terminando con todas desbloqueadas y con batallas a tu gusto?.

No os gustaría por ejemplo que si jugaras mapas de emboscadas o de puentes, o incluso de asedio o navales, tuvieras diferentes recompensas o mas experiencia, fomentando con ello el uso de mapas que no sean llanuras o mapas campales normales?

Y no me salgáis con que en el SHOGUN no se que, estoy hablando en un hipotético AVATAR mejorado respecto al Shogun en esos aspectos.

Acaso soy al único al que le llamaría eso la atención?

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 13 Oct 2013 05:26

_____

Sobre el balanceo yo es que creo que hay que ser realistas. Y si CA no es capaz de hacer un online bien balanceado con 30 unidades con números y dopajes fijos como es el Shogun 2 para las batallas clásicas sin DLCs dificilmente va a sacar algo balanceado en otras ocasiones. Ampliar eso con un roleo de unidades y general como el del avatar es complicarle el escenario a CA.

A esto hay que sumarle, por si alguien no se ha dado cuenta, que a CA no le interesa que el juego esté balanceado en el online. Si le interesara lo primero que haría es sacar dos juegos de números para cada unidad cosa que nunca ha hecho. Que es lógico; pues es mas trabajo. Pero mientras los números sean los mismos para campaña y para online y lo que mande sea la campaña no vamos a ver un online balanceado en la vida. Nunca lo hemos visto en realidad.

Y eso sin tener en cuenta los DLCs. Que es otro factor que complica el balanceo notablemente.

Asi que no. Muy claramente CA ni puede, ni quiere sacar un avatar compensado. Como tampoco quiere unas batallas clásicas compensadas por que no las hacen. Por que una cosa sería si no les saliera en el Shogun (el primero) o el Medieval (el primero). Pero llevamos ya 7 juegos, no se cuantas expansiones y resulta que los juegos con el online mas balanceado son los dos primeros. CA no os va a

vender un juego con un online compensado NUNCA.

Ojo. Esto no es un problema exclusivo del avatar. Es del online; de todo el online.

El problema de usar unidades élite es su mera presencia. En el momento en que tienes 2 unidades para lo mismo y una es mas idónea por coste/potencia que la otra siempre se usa la mejor. Con el esquema de los total war eso lo vamos a tener siempre. Si metemos una progresión de unidades como la del avatar lo único que hacemos es obligar al jugador a tirarse un tiempo jugando con el objetivo de tener las unidades que le interesan. Entiendo que a alguien le parezca positivo esto. Pero en mi caso es tiempo perdido. Es un tiempo que tengo que invertir para jugar como quiero jugar con lo que quiero jugar. Es un tiempo que tengo que invertir para llegar a las unidades élite que me interesan. Y eso contando que lo que te interese no sea algo que esté penalizado por el balanceo del juego. Asi que, no. Progresiones y desbloqueos no los quiero. Si hay que elegir entre las dos cosas por que no se puede tener las dos (cosa que puede ser perfectamente) pues prefiero eso fuera del juego.

Lo de los mapas y los tipos de batalla no termino de entenderlo. Se puede jugar a todos en los dos. De hecho creo que el que limita los mapas es el avatar y no las clásicas. De todas formas esto va por gustos hay a quien no le gusta jugar mapas descompensados y hay a quién si. A mi me parece bien la libertad de elección que hay. Y en la cantidad de mapas creo que no podemos quejarnos en el caso del Rome II.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltíberoSoldurio - 13 Oct 2013 09:30

_____

No habrá acuerdo, los que entienden el juego como tal y los que vemos en el juego un especie de deporte, tenemos intereses muy distintos. Yo eche pestes del avatar desde el minuto uno, me da igual como este equilibrado, su planteamiento me pareció nefasto para el MP, los torneos y los clanes, no me confundí, el MP del SH2 ha sido el peor de toda la saga, los torneos despoblados y los clanes bajo mínimos, cuando no muertos, no creo que tenga que dar nombres.

Estimado VideogamerElCelta, te invito a que compartas una noche de MP con nosotros en Steam, ahora se esta entrenando el CWC y así igual comprendes mi punto de vista.

Un saludo.

==========