¿que pasa con el rome 2?

Publicado por Llorca - 11 Dic 2013 00:33

Aún recuerdo cuando me bajé el juego hace dos semanas, que casi me hago una "..." delante de la pantalla para celebrarlo mientras se bajaba a más de dos megas y medio por segundo, y aún recuerdo cuando abrí el juego, recordaba mis últimas partidas de shogun y me relamía con la presentación cutre de rome 2.

Sin embargo he entrado aquí y no veo más que quejas por el juego, xD Por lo que es evidente que mi inexperiencia no me deja ver esas cosas que están mal, o quizás que no juege en online por no conocer a nadie.

La pregunta es simple:

¿Que está mal?

Yo me he pasado dos campañas completas, con dos o tres intentos sueltos hasta el turno 20 o 30 que no ha salido bien la cosa, y bugs... no se, que yo recuerde creo que ninguno... Lo unico quizás que cuando tengo un estado clientelar y una alianza militar y se dan entre ellos, decida lo que decida y me posicione donde me posicione siempre es malo para mi "pureza diplomática" No entiendo porqué si no evito la guerra y apoyo a un aliado a un clientelar mi nivel baja, no tiene sentido ni deberia ser asi, pero bueno.

En cuanto a gráficos, no se, no lo veo mal. Yo creo que están bastante bien, sobre todo si juegas en ultra. Sin embargo que todos los tios sean el mismo eso si que no mola. Con todos mis respetos, pero estamos en el 2013, no en el 2003 con el age of empires.

Pero bueno, más que nada iluminarme con los fallos, xq un simple mortal cartagines como yo no ha conseguido percatarse de muchos.

==========

Re: ¿que pasa con el rome 2?

Publicado por CeltíberoDraco - 11 Dic 2013 03:00

_____

Lorca léete los post de discusión general, aquellos que vayan sobre los parches, así verás la proyección del juego y en que estado se encuentra ahora

==========

Re: ¿que pasa con el rome 2?

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 11 Dic 2013 10:36

_____

Rercibiras muchas respuestas, desde las más viscerales que pasan por alto todo lo bueno, hasta las menos que te conseguirán decir que es eso bueno.

En resumen, y a mi modo de ver, los problemas han sido:

-Juego sin acabar a la venta. Desde bugs estupidos hasta partes incompletas. ¿sabias que el tema de las estaciones del nuevo dlc estaba metido en el juego pero no implementado?¿porque?...ellos sobran.

-Desbalanceo total del juego. En su comienzo sobretodo, ahora sobretodo con los carros, el juego se a basado en tener la unidades de elite/rambo que se comen lo que les eches. Esto acrecentado porque cada parche es un mundo nuevo y te cambia todo.

-Falta de mejora e incluso paso hacia atrás del tema gráfico. Salio sin antilaysing, que por si no lo sabe alguien es el encargado de no ver bordes "serrados". No aprovechaba la potencia de las gráficas de gama alta... y le procesador pues va como va... (Las unidades no son todas iguales a no ser que juegues en muy bajo)

-Campañas con mapas "no tan grandes" cuando vendieron que era el mapa más grande de todos los total war. Ha esto, algunos dicen, yo no, que se ve además limitado por las "zonas de paso" hechas por las montañas y demás relieves infranqueables.

-IA sigue siendo tan estúpida como siempre, pero se esperaba un mejor comportamiento después de como la vendieron en sus anuncios.

-Asedios de la IA ridiculos que no usa las torres...etc Cosa que en ediciones anteriores si hacia... ¿que cojones ha pasado con los de CA?

...

...

...

Actualmente, algunas cosas se han arreglado en mayor o menor medida. Además tienes mods que te dan un juego más decente y si te gusta la estrategia apreciaras más.

==========

Re: ¿que pasa con el rome 2?
Publicado por CeltíberoClearco - 11 Dic 2013 11:14

CeltiberoCaesarAug escribió:

Actualmente, algunas cosas se han arreglado en mayor o menor medida. Además tienes mods que te dan un juego más decente y si te gusta la estrategia apreciaras más.

Que estrategia mejoran los mod?

El tener nuevos uniformes, nuevos stats, nuevas unidades, nuevas facciones jugables, variar los turnos o las propiedades de las tecnologias, no supone eliminar el que los señores del desierto se paseen por el meditarraneo gratis total.

Desde el Empire, los TW estan cerrados a cualquier modificación que no sean las anteriores. Y si Darth Vader logro que la parte estratégica de las batallas, que no de la campaña, fuera mas interesante. Desde el shogun2 esa puerta se cerró y en el Rome2 la han tapiado.

De verdad que me hace gracia las esperanzas de la gente en que "Esto, lo moder lo arreglan..."

==========

Re: ¿que pasa con el rome 2?
Publicado por CeltiberoCaesarAug - 11 Dic 2013 12:00

Clearco, ¿y que esperas?¿que quieres? jajajajaja

Los mapas, quitando el tamaño pequeño, son los mejores que ha habido... Los stats, que son los que balancean las batallas, están tocados (mejorados es cuestión de gustos, para mi si); los modelos 3d y animaciones que es lo otro que interviene en el resultado de una batalla, también están modificados en los mods. Luego, la respuesta de unidades, por ejemplo sacarla de una melé, está "arreglado", lo que no signifique que puedan sacarlas indemnes (carecería de sentido). Las habilidades especiales, tipo carga frenética...etc, si has probado algún mod normal, verás que también están quitadas si así lo creían los creadores (el Divide et impera no tiene ninguna excepto las de formaciones tipo falange...etc). El tema de moral, puedes ver que ha cambiado y por mucho élite que lleves si te pillan la espalda vas a durar poco.

Los barcos que salieron tan mal. ¿Los has probado en los últimos parches? Y no te digo mods, parches. Rukser y yo echamos una en el multy y las cosas están muy cambiadas.

Las árboles de tecnología 3/4 de lo mismo, los mod's serios los han cambiado y le dan mucho juego.

Script's de eventos... no lo he visto, ahí he de decirte que quizás tengas razón.

La campaña... dile a Rukser que le pasó con su campaña con los romanos. Yo mismo llevo 20 turnos para conquistar Nabatea en el Divide et Impera. El relieve de campaña no he visto que nadie lo

modifique aun, pero es cuestión de tiempo que alguien le eche ganas e investigue el tema, pero ahi está para que lo toque el que tenga ****. Échate una campaña y luego dime si tiene o no tiene potencial el bicho.

La IA de campaña aprovecha el primer hueco que dejes en el mapa para flanquearte y pillarte la ciudad de tu espalda...etc La de batalla, en los mods tipo Radius o Divide et Impera no son lo mismo que el del vainilla, deberías saberlo con todos los mods que nos traes.

Y lo más importante, una IA nunca, NUNCA, **NUNCA** va estar a la altura de un jugador normal del juego. La cantidad de variables que tiene que manejar para decidir si atacarte, defender o lo que sea hace IMPOSIBLE calcular algo a la altura de ti o de mi en tiempo real. ¿Se podría hacer mejor? Sí, ahí tienes mods que te lo han hecho 5-10 veces mejor que la del vainilla.

Todo eso, es lo que creo yo que es una mejora estratégica cuando lo que antes ocurría y no debiera ocurrir, ahora ocurre como debiera ocurrir. Antes un flanqueo te servia para poco, con estos mod's es determinante. Antes plantabas una de élite contra 4 normales y te las comías; con los mods la superioridad numérica hace que desbordes la unidad y le acabes ganando

Tema del árbol familiar y demás, eso es una cuestión de gustos. Yo creo que no se adecua a la época y no supone ningún aliciente para el sentido que nos ocupa (las batallas) .

No se realmente porque dices que está capado si practicamente TODO lo que sepa yo que se modifica de un juego así ya lo han tocado. Lo único que hace falta es gente con ganas de hacer las cosas y capacitada para ello; y sobra gente que solo puede ver lo mal que nos han sacado el juego y no es capaz de ver la mina que es en si el juego. ¿es indignante que unos amateur tengan que hacer el trabajo? Sí, pero no podemos negar que el juego no se puede "manipular" para hacer las batallas como a cada uno le gusten. Otra cosa es que nos guste el resultado de lo que otro hace según sus gustos.

==========

Re: ¿que pasa con el rome 2?

Publicado por CeltíberoDraco - 11 Dic 2013 12:26

_____

OLE OLE Y OLE Caesar, muy buena argumentación. Estoy totalmente de acuerdo contigo, en serio Clearco la IA de las batallas ha mejorado muchísimo en el divine et impera, con decirte que dejé un pequeño hueco y ¡¡¡¡se coló!!!, pero no solo eso, en vez de atacarme de manera directa, ¡¡¡flanqueó!!! y ahí no queda la cosa, es que se fue a por la unidad que peor parte del combate se estaba llevando y al eliminarla creo un punto de ruptura que por poco me cuesta la batalla, prueba el divide et impera, es un mundo a parte.

==========

Re: ¿que pasa con el rome 2?
Publicado por CeltíberoClearco - 11 Dic 2013 14:34

A ver si nos aclaramos. Creo que nunca he dicho nada de la IA en las batallas, ni siquiera en la campaña. Tampoco de temas gráficos y demás bug que, por supuesto, se corregirán. El año que viene... Me importa un carajo el sufrir mucho o poco en la batalla para conquistar una provincia. Que todo eso se puede cambiar. Ya sea con mod o con unas reglas autoimpuestas en la campaña.

Lo que **no se podrá cambiar nunca** es la campaña arcade. No hay planificación alguna antes de iniciar una guerra, todos los temas referentes a la gestión de tu facción e imperio están automatizados, el mapa es mas falso que Judas, la diplomacia es cuanto menos algo que sobra, la familia tres cuartos de lo mismo, tus pretorianos se reproducen igual en Roma que en una aldea Mesageta a coste 0, no puedo fortificar Siracusa ni muchas de las ciudades helenicas de Asia, el balanceo está exclusivamente basado en la comida (con la que no puedes comerciar) y el orden publico limitando ambos por la simple imposibilidad de construir mas que un numero escaso de edificios sin que muchas veces entiendas porque pasas de 100 a -100 en un turno, la población, su número, esta eliminado, factores ambientales: eliminados (bueno... en Arritmio hay terremotos..), los movimientos de tropas y ejércitos son absurdos para 1 turno/año, los barcos solo hacen navegación costera y sus soldados se regeneran como los pretorianos, y eso los marineros porque las naves o se hunden o quedan como nuevas, las ciudades inmensas que cortan los caminos por los que puedes ir, obligan a un numero tremendo de batallas en ciudad, lo de que cualquier facción pueda ganar la campaña es de risa (y no exclusivo de esta entrega... pero es que ya llevamos 8 entregas) y lastra todo el juego, los barcos y el transporte marítimo..... para que seguir. El Civilization V es infinitamente mas estratégico que este Rome2.

CeltiberoCaesarAug escribió:

Clearco, ¿y que esperas?¿que quieres? jajajajaja

Lo que prometieron?

Aunque ya, me importa una mierda la saga. Y como las batallas de espadas, al menos estas del rome2 en el multi, para mi gusto tienen exceso de bilirrubina (tan amarillentas todas..) pues espero pasar unas noches jugando al Napoleonic. Y si no puedo, pues me buscaré otro. Aviones o el Arma quizás. Eso espero.

==========

Re: ¿que pasa con el rome 2?
Publicado por CeltiberoCaesarAug - 11 Dic 2013 15:15

Creo Clearco que le lo que pasa es que tienes una idea muy elevada de que es lo que te tienen uqe dar estos chicos y en todo tu comentario me has recordado paso por paso a los juegos de Paradox (EU, Heart of Iron, Crusaders...)

Exiges preparación de una guerra antes de lanzarte a lo "arcade"... el más parecido que he visto es el Heart of Iron, que tu producción de tropas, recursos...etc había que hacerlo con unas 20 horas de juego de antelación. Ni tanto ni tan calvo, resultaba complejo a morir.

Exiges diplomacia, estando en desacuerdo en que sobra, en los Europa Universalis te dan una diplomacia tan extensa y variada que puedes llegar ha hacerte tu imperio sin sacar un soldado. No creo que sea lo que un jugador de Total War busca, pero si quedarían de lujo muchas opciones como la de anexionar facciones clientes...etc Por lo demas, mis aliados me apoyan cuando me declaran la guerra, me defienden, atacan (a veces me roban regiones), me proponen ellos mismo alianzas, me declaran la guerra enemigos, me proponen acuerdos comerciales, me piden la paz los enemigos cuando están apunto de cascar... si que es cierto que algunas veces piden que les pague por hacer acuerdos ridiculos

Exiges fortificación de la ciudad que te sale de los *****....eeespera, ¿no decíamos que no queríamos acabar con los aburridos asedio tras asedio? Si te dijera que en toda la campaña no he tenido más que 4-5 asedios serios (evidentemente para tomar una región hay que conquistar la ciudad, me refiero a ejércitos "apostados" en la ciudad)...

Exiges que los pretorianos (o unidad X) solo se pueda reclutar en determinada región, o eso entiendo de tu comentario. Eso está más que investigado y hay unidades que solo puedes sacarlas en determinada región con determinada facción.

Ciudades limitadas por X espacios de edificios...etc No costara mucho tiempo convertir por los modders las regiones en provincias y tener así mas juego de edificios. Cosa que, en mi opinión, te incitan a pensar que edificar y no edificar todo y tener una megaciudad invencible. Te da partido a tener que proteger la provincia entera y no solo tu megaciudad. Y si pasas de 100 a -100 en una ciudad en un solo turno, mírate poner un espía en esa ciudad porque te están jodiendo pero bien los agentes enemigos; lo se porque es lo que yo les hago a las ciudades que conquisto, un par de espías y el orden publico en 2 turnos esta en -80/-100.

¿Población eliminada? ¿Como amplias las ciudades sino es por la población que adquiere la región? Si que ha desaparecido el numerico de XXXX ciudadanos...¿pero que te aportaba? Ahora sabes que cuando llenes la barrita de crecimiento puedes ampliar la ciudad en cuestión.

Factores ambientales... esperate al 17 y ya lo tienes, además que como ya he dicho por ahí, el juego parece que ya los traía pero no los activaron (a saber el motivo).

Movimiento de tropas absurdos para 1año/turno. Tu trajiste el modo de convertirlo en mas turnos por año, resulto. La zonas por las que se mueven, desgaste por desierto....etc Es otro tema que ya he comentado que no me parece del todo mal la idea, si bien podría (y se hará) modificar a mejor.

Barcos por zona costera... anda que no me cruzado el mediterráneo con barcos... creo que no te entiendo esta parte. El tema del combate ya te comentado que ha cambiado en el juego mismo, no he probado combates en el mod.

Que todas las facciones pueden ganar la campaña... si, depende la dificultad, siempre es así en todos los juegos, hasta en el Civ5 (por cierto que me parece aburrido hasta decir basta, salvando el tema del desarrollo tecnológico).

Aunque ya, me importa una mierda la saga. Y como las batallas de espadas, al menos estas del rome2 en el multi, para mi gusto tienen exceso de bilirrubina (tan amarillentas todas..) pues espero pasar unas noches jugando al Napoleonic. Y si no puedo, pues me buscaré otro. Aviones o el Arma quizás. Eso espero.

Quien lo diría que te importa una mierda, pareces muy cabreado desde que salió para ello.

¿bilirrubina? No se que te refieres, pero por el multi no he jugado nunca contigo y el multi es otro mundo al single. Hay muchos fallos en el, pero el comportamiento en combate, como ya he dicho antes, ha cambiado mucho desde el comienzo; el vainilla se va arreglando (olvidémonos de los carros xD), los mods lo han equilibrado mucho mas rápido y sobretodo depende del giri que te toque. No se como seria o es el Napoleonic, pero estoy seguro que será lo mismo, si juegas con un rusho rushero te cagaras en sus muertos, si juegas con un giri malo te aburrirá y preferirás la IA y si juegas con amigos te lo pasaras bien. De todas formas, eso del palante-patras que te dan tanta escopeta...en fin... bendeciría que las HA (Hourse Archers/Arqueros a caballo) estén como están de lentas, por eso no dure en esas ediciones (opinión totalmente personal :P)

Es totalmente indiscutible que el juego tiene numerosos errores/problemas/cagadas
de forma. Es decir, mal implementado el sistema o bugs, hay pasos atrás en temas evidentes de jugabilidad (recursos y comercio). Pero la mayoría de las cosas que se han criticado responden a un desacuerdo de gustos más que a una mala calidad del producto.

==========

Re: ¿que pasa con el rome 2?
Publicado por CeltíberoClearco - 11 Dic 2013 17:46

CeltiberoCaesarAug escribió:

Es totalmente indiscutible que el juego tiene numerosos errores/problemas/cagadas
de forma. Es decir, mal implementado el sistema o bugs, hay pasos atrás en temas evidentes de jugabilidad (recursos y comercio).

No tengo mas que añadir

Pero la mayoría de las cosas que se han criticado responden a un desacuerdo de gustos más que a una mala calidad del producto. Y el que no se consuela es porque no quiere.

==========

Re: ¿que pasa con el rome 2?
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 11 Dic 2013 20:51

Hombre. Sinceramente. Si alguien viene diciendo que se ha hecho 2 campañas y que no ha visto nada malo pues le planto la tarjeta de trolaco del tirón. Barcos que navegan por la tierra, unidades paradas

comiéndose flechas o esperando a que les cargen, las "imaginativas" maniobras con las máquinas en los asedios, Esos ejércitos encabezonados en tomar una plaza que no pueden tomar aunque lleven varios turnos de derrotas, la caballería que no sabe que las picas les hacen pupa, la loteria de los tratados,...

Eso se ve en 20-30 turnos seguro. No hace falta entrar online ni en otros aspectos que no son bugs y están mal. Es que los bugs asaltan la vista y no me puedo creer que venga alguien a decir que no lo ve o que no le parece mal.

Ya sabeis. Dont feed da troll. No le alimenteis.

==========

Re: ¿que pasa con el rome 2?
Publicado por Rhygus - 11 Dic 2013 22:44

_____

A ver, yo no es por ser el defensor de pleitos pobres pero me parece que tachar a Caesar de troll es un poco heavy. Yo en algunas cosas estoy de acuerdo con él y en otras con Clearco si bien es cierto que no se puede judgar la calidad de un juego por los mods sino por el propio juego. Respecto a los bugs tengo que decir que soy consciente de la gran cantidad de ellos que ha habido pero personalmente y no gano nada mintiendo no he tenido más que un par de ellos desde la salida del juego. Por otro lado el tema del comportamiento de la IA de que carga directament contra las picas y que intenta tomar un asentamiento una y otra vez sin conseguir nada a mi ya hace algunos parches que no me pasa. De hecho la caballería por ejemplo intenta siempre pillarme la retaguardia o en su defecto a mis unidades de proyectil...

PD: Por favor debatamos con calma

==========

Re: ¿que pasa con el rome 2?
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 11 Dic 2013 23:08

_____

También debemos leer con calma. Y darse cuenta de quién se habla.

==========

Re: ¿que pasa con el rome 2?
Publicado por Rhygus - 11 Dic 2013 23:17

_____

CeltíberoEmbirrado escribió:

También debemos leer con calma. Y darse cuenta de quién se habla.

Por los derroteros que estaba llendo el debate supuse que te referías a Caesar, fallo mío

==========

Re: ¿que pasa con el rome 2?
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 11 Dic 2013 23:55

_____

Le discutiría a Caesar un par de cosas de los mods pero es que ya lo he hecho (no con Caesar, pero si con otros mas de una vez) y es tiempo perdido. Por un lado no me parece que el "mas de todo" que suele ser la consigna general de los mods mejore el juego. De hecho (en el caso de los total war) los hace mas pesados para mi. Y debo de estar gafado con las IA. Cuando leo "mejora la IA", me lo bajo y veo que la IA es la misma sólo que mas agresiva. No los he probado todos; pero todos lo que he probado de mejora en la IA, 0.

También se podría decir, una vez mas, que no se pide una IA a la altura de un jugador. Ni siquiera una IA que no sea repetitiva o que no meta la pata. Se pide una IA que por lo menos se de cuenta del juego de unidad/contraunidad y que se mueva cuando le caen flechas, le toman un punto de control o que no persiga sin ton ni son. Una IA como la que tienen los King Athur por ejemplo. Que sin ser ninguna maravilla; por lo menos le pide al jugador hacer las cosas con un poco de cuidado. Que siempre salimos con lo mismo cuando se critica la IA; eso de "No va a ser como un jugador nunca". Que es cierto. Pero eso no es lo que se pide. Ni siquiera se pide que haga la mitad de las cosas que CA decía que veríamos en el juego. Lo que se pide es algo mucho mas básico y que no se ve.

Yo por lo menos no lo veo y tampoco gano nada por decir lo que veo y lo que no.

Y al final estamos como siempre: Se pide una IA al nivel de MagiarKhan o Alioven o el Cuñao y mas agresivo es mejor IA. Ya estamos un poco cansados de la discusión. XD XD XD

==========

Re: ¿que pasa con el rome 2?
Publicado por Llorca - 12 Dic 2013 00:00

_____

Madre mia que tochacos soltais chaval, xD Se me terminan juntando las palabras, así que desde mi humilde pueblo cartaginés, por favor, os pido, comas y puntos aparte.

Ahora voy a opinar yo. Primero disculparme por no leerme el tochaco de errores, todavia no tengo el esquema mental del foro, que sabeis que se tarda un tiempo en coger, y me costo encontrar los temas hasta que me dijeron donde estaba, asi que no me percaté de ellos.

También decir que no os llego ni a la suela de los zapatos en conocimiento de TW, así que disculparme si suelto alguna burrada por la boca, pues es una opinión mia posiblemente basada en la ingorancia pura, xD

CeltíberoEmbirrado escribió:

Hombre. Sinceramente. Si alguien viene diciendo que se ha hecho 2 campañas y que no ha visto nada malo pues le planto la tarjeta de trolaco del tirón. Barcos que navegan por la tierra, unidades paradas comiéndose flechas o esperando a que les cargen, las "imaginativas" maniobras con las máquinas en los asedios, Esos ejércitos encabezonados en tomar una plaza que no pueden tomar aunque lleven varios turnos de derrotas, la caballería que no sabe que las picas les hacen pupa, la loteria de los tratados,...

Eso se ve en 20-30 turnos seguro. No hace falta entrar online ni en otros aspectos que no son bugs y están mal. Es que los bugs asaltan la vista y no me puedo creer que venga alguien a decir que no lo ve o que no le parece mal.

Supongo que esto lo dirás por mi (que no me siento ofendido ni nada, lo digo porque creo que yo lo dije, que el juego no estaba tan mal después de pasarme roma y cartagena en campaña)

Quiero "matizar" un poco eso que dije, o matizarselo a quién se lo oyeras.

No se que es la tarjeta esa del tal trolaco, pero si te puedo decir y asegurar que yo y los que piensan como yo se pasan al trolaco ese por el forro de los hue...

A mi, piense lo que piense el trolaco ese, me gusta lo que veo, y si a él no le gusta, es cosa suya, no del resto.

Yo, después de dos campañas, no he visto ni barcos de tierra, ni unidades enemigas paradas (ni esperando que les carguen)

Es evidente que he visto errores, como por ejemplo defender una ciudad o atacar una ciudad y que las flechas no funcionen (me atacaron una ciudad con 3 ejércitos y mis torretas eliminaron a todos, pues sus flechas dejaron mi puerta sin tocar, xD lo que me pude reir) y he visto un par de cosas de la IA que piensas, joder, ¿es que eres imbecil? A donde vas con esos caballos solos a por todo mi puto ejército, y encima cargas contra las picas, xD ¿pero que fuma la IA?

Sin embargo, cojo las cosas por su "totalidad", no por sus "detalles", por muy numerosos que sean estos últimos, y me explico.

El juego es acojonante de grande. Que si diplomacia, que si ciudades, pueblos, poblacion, arbol tecnologico, batallas, mapa de campaña, habilidades, personajes, unidades, barcos, puertos, buenrolletismo (así llamo yo al orden público, a mayor buenrolletismo, mejor, xD) distintas culturas con sus mierdas cada una, terrenos de batalla con sus montañitas, castillitos y mierdas variadas, la IA del juego, el sistema economico, los agentes, los asedios con maquinitas varias...

He ido diciendo lo que se me ocurre y faltarán un montón de cosas, y yo veo todo lo que hay y me digo, ¿como cojones va a funcionar todo bien sin que lo prueben los consumidores (o sea, nosotros)?

Tu haces un coche, metes un muñeco dentro y le das 8000 ostias para ver como responde el coche en la proteccion de la persona, y hasta que no le das las 8000 ostias pues no lo sabes, por el simple echo de que no lo has probado.

Es de cajonis, y ya te lo aviso para cualquier juego que tenga un número tan enorme de variables funcionando al mismo tiempo, que hasta que no haya 8000 ostias, es lo que hay.

Yo mismo soy experto en sacarle bugs a los juegos forzándolos de mil maneras, eran famosísimos mis videos de Call of duty con sus cagadas monumentales, y en este seguro que podría hacer lo mismo, pero lo evito, porque el global de todo me gusta, aunque haya detalles que me tocan los huevos, como lo de las flechas en las puertas y la IA medio mongola, pero deja crecer el olmo antes de quitarlo porque no da fruto.

Toma rollo que te soltao, aunque la mayoría no tendré razón pero bueno, xD

Referente al juego en general:

- La IA es una mierda que te cagas.

No entiendo por qué me tira los caballos con todo su ejército por detrás. Para cuando llega el ejercito, no le qeda nada de caballeria, menos mal que no pasa siempre. También me molesta un poco que las unidades busquen un agujero por el que pasar si o sí. Es fácil poner 3 unidades detrás en tridente, y reventar las que van entrando en cuestión de 20 segundos.

Es como si te dejaran poner un colador en cualquier parte, que bien montado te cepillas 1000 unidades sin perder un tio, y esto está probado, pues la IA con 2 ejércitos y yo con uno y solo de tropas de mierda, me cepillé toda su superioridad con el embudo, mientras las otras entretenían, me metió 8 o 9 unidades por el embudo, con un par de cojones, y de una en una, que eso ya era de coña que las otras esperaran detrás, xD

La verdad es que nunca va a llegar a ser una inteligencia humana, pero a lo mejor en modos más difíciles no me pasa esto o mejoran en el ataque, no se. Pero la verdad, agradezco que no sea una IA como un humano, y que no actúe como tal, pues no me relajaría tanto jugando como lo hago. (aún recuerdo mi última final de un torneo de Fifa 13 online, que me sudaba la cara a morir, y tenía el corazón masticándolo en la boca)

- La diplomacia:

Was, pero qué han hecho. Si eres débil y no te refuerzas rápido, te atacan 14 o 15 culturas y te fríen por todos lados, si eres fuerte, ni dios te hace nada.

Yo creo que podrían hacer que si creces mucho, se alíen unos cuantos para detener tu avance porque joder, ven que te los vas a terminar cargando. O que cuando tienes un imperio ya grande, que tengas un límite de ciudades o algo, y puedas donar a tus aliados o estados clientelares algunas ciudades, pero vamos a lo de siempre, gustos. A mi donar ciudades me parecería una pasada, cojo cierto "cariño" a mis aliados si me quitan de encima puntos de conquista que me son incómodos, como los fríos que los odio, así que como primera potencia, me gustaría poder donar a esa alianza las

ciudades que no tenga la region entera, por ejemplo. No sé, me molaría mucho, xD No pone en peligro mi conquista y mola.

- Los gráficos:

Me saturan el procesador. No lo entiendo, mi tarjeta se pasea y el procesador canta limones cuando estoy en una batalla grande. Mis demás juegos activan el ventilador de mi tarjeta, no el del procesador, y no se que pasa, pero no mola.

- Los barcos:

No entiendo las batallas, xD me teneis que enseñar, porque con la mitad de ejército que el mio me cepillan. Seguro que tiene su lógica, pero me revientan en las navales, tengo que hacerlas automáticas.

- Las facciones:

Fascinantes. hay un montón, cada una con su mierda y sus rolletes, sus aliados y demás. No se puede jugar con todas pero bueno, tampoco lo quiero.

Eso sí, roma mejor que los cartagineses, pfffff. No me hagas hablar anda... Y que ellos tengan perros nada más empezar y yo tenga que expandirme para tener los elefantes de anibal, joder, acojonante.

Vamos a ver, con 3 de perros haces un boquete de kilo y medio, y se los pones nada más empezar, y con los elefantes tengo que tener un cuidado de muerte, porque caen como moscas, ¿y son ellos los que tienen perro? Me toca las pelotas que italia mole más que españa siempre. hasta en los simpson le ponen un mierda de personaje, y españa nada. Pues esto igual, italia mola perros, españa no xq soy un guiri relamido y nada de elefantes. Vete a cagar picha, que anibal se corrió medio mundo con eso macho, y perros teníamos todos en casa.

- La guarnición:

POR FIN. Ahora siento que hace algo. No se carga un ejército enemigo, pero sí una revuelta patatera o un ejército perdido que se flipe. Ahí chapó, porque por mi parte ha mejorado lo suficiente como para resultarme útil.

Añado que me ha gustado mucho el rollo y estas "discusiones" Quería sacar el máximo partido a este juego y aprender sobre el tema y creo que estoy en el sitio perfecto.

P.D1: ¿xq coño mis guias de perros van a la batalla tras lanzar los perros aunque le de 40.000 veces que se retiren?

P.D2: quiero ser CeltiberoLlorca

==========