El lag del multijugador.
Publicado por Alarik - 25 May 2016 18:35

Buenas.

Rara vez había jugado al online de los total war, pero ahora que le estoy dando mucho al napoleón me he dado cuenta del terrible lag que hay siempre en las partidas. He cronometrado 5 o 6 segundos de lag desde que doy la orden de fuego a discreción hasta que efectivamente la unidad la adopta...

Mi pregunta es si esto es normal en el multiplayer o no, ya que vosotros teneis mas experiencia.

Las partidas que veo disponibles tienen todas calidad de conexión media. Mi ping es de 50 - 100ms.

==========

Re: El lag del multijugador.
Publicado por CeltiberoCid - 25 May 2016 18:43

Ufff ni idea del napo...sorry. juegas con mods o sin ellos? te pasa desde siempre o en los ultimos dias?

==========

Re: El lag del multijugador.
Publicado por CeltíberoJaskier - 25 May 2016 18:50

Puede no ser cosa tuya, sino de los rivales o compañeros con los que juegues, para eso lo mejor jugar con gente conocida
.

Aparte de eso siempre está el tema de los gráficos, no se puede jugar una partida multijugador con los mismos gráficos que la campaña, ya que el número de unidades suele ser mucho mayor y los fps caen en picado según la batalla.

==========

Re: El lag del multijugador.
Publicado por CeltíberoClearco - 25 May 2016 19:48

El lag lo da, en multi, el jugador con peor pc. Y no solo depende de la grafica sino del procesador.

Da igual el pin o el pc que tengas, como entre un jugador con un portatil de 20 años....

Ademas, tal y como reconoció la propia SEGA, tanto el Empire como el Napo, estan muy mal optimizados en pc con sistema x64

==========

Re: El lag del multijugador.
Publicado por CeltiberoLeonidas - 25 May 2016 19:49

_____

Ademas del peor Pc, también cuenta el que tenga uno de los dos mala conexión a Internet.

Si juegas con españoles no deberías tener problemas, pero puede haber de todo.

==========

Re: El lag del multijugador.
Publicado por CeltíberoDraco - 25 May 2016 19:51

_____

Como te han comentado, depende de quiénes sean tus compañeros de batalla, más bien de cual sea su conexión y de si se encuentran en Europa o fuera de ella, los guiris, los rusos y los chinos dan mucho lag, también, como te ha dicho Jask, es bueno bajar los gráficos aun teniendo buen ordenador, te ayudará con los fps. Dicho todo lo anterior, las partidas que yo he jugado no tenían excesivo lag, 5 o 6 seg no es mucho, te puedo asegurar que aquí hemos jugado con mucho más lag contra guiris.

==========

Re: El lag del multijugador.
Publicado por CeltíberoJaskier - 25 May 2016 20:11

_____

Draco 5 o 6 segundos me parece que es un huevo, hemos jugado peor que eso, pero contadas, esas partidas suelen acabar en caidas

==========

Re: El lag del multijugador.
Publicado por Alarik - 25 May 2016 22:05

_____

Tengo muy poca experiencia en el multiplayer por eso pregunto, habré jugado unas 20 batallas y las que menos tienen un par de segundos de lag. El caso es que esas no son la mayoría, la mayoría tienen 5 o 6 segundos de lag y es insufrible ver como percibes una carga de caballería de lejos.. das a formar

en cuadro.. y ya los tienes encima cuando tus soldados todavia ni han empezado a formar. Y entonces dan ganas de coger el teclado y tirarlo por la ventana xd.

Los FPS los tengo bien, siempre por encima de 30 por lo que no he considerado la posiblidad de bajar parámetros gráficos. Es el lag.. la respuesta a las ordenes que hago por parte de las unidades. Que yo sepa no se puede ver el ping de los demás antes de empezar una partida ¿no (en el napoleón).

Sobre la optimización ya os digo si es mala, juer, un juego de.. ¿2009? y siempre tiene un núcleo al 100%, otro al 20% y los otros dos casi a 0%.

==========

Re: El lag del multijugador.

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 26 May 2016 04:58

_____

Buena Alarik,

Como ya te han comentado, desde la llegada de SEGA a el mundo total war el lag ha ido en aumento... una pena y a ver q pasa con el nuevo.

Respecto al "mis fps son buenos asi que no es el problema"... eres libre, por supuesto, pero ese es el mayor problema que nos hemos encontrado jugando al multi. Tu puedes tener 60fps que al jugar al multi deberias bajar la calidad grafica 2 o 3 niveles, no es lo mismo en single player que el multyplayer, no es lo mismo 20vs20 unidades que 40vs40 o 60vs60... a lo que hay que añadir la comunicación por internet. El gran problema es que TODOS los jugadores de la partida han de bajar su calidad grafica, si 1 falla.. lag, si 1 tiene una mierda de PC... lag, si 1 tiene mala comunicación.. lag.

Desgraciadamente no hay nada que hacer más que jugar con gente que conozcas y sepas que cumplen lo ya expuesto

==========

Re: El lag del multijugador.

Publicado por Alarik - 26 May 2016 10:52

_____

Monitorizo los FPS, carga de GPU, carga de CPU y temperaturas a tiempo real mientras juego. En el multi los FPS nunca me han bajado de 30 (hablo de los mínimos), de media los tengo en 45.

Si en el multi tengo estos FPS no creo que el lag venga de mi por ese motivo ¿no?

==========

Re: El lag del multijugador.
Publicado por CeltiberoCaesarAug - 26 May 2016 11:05

_____

Bueno, bueno, parece que tienes todo controlado, ya nos contarás que descubres.

==========

Re: El lag del multijugador.
Publicado por CeltíberoJaskier - 26 May 2016 11:32

_____

Alarik el problema por lo que cuentas desde luego no es tuyo, pero siempre puden ser los compañeros y rivales con los que juegues. Eso ya es más complicado de controlar

==========

Re: El lag del multijugador.
Publicado por Alarik - 26 May 2016 16:09

_____

Supongo xD, por eso os preguntaba si es normal que abunde la gente lagger en el multi.. pero veo que estais acostumbrados a jugar a circulo cerrado entre vosotros xD.

Yo sabía que mi línea no era (tengo con todo cerrado entre 50 y 100 de ping), ni mis FPS, pero barajaba la posibilidad de que fuera culpa de los servidores o de los otros jugadores. Hoy he jugado un 1vs1 contra uno de mi nivel en el napoleón (6 estrellas) y solo había 1 o 2 segundos de lag. Pero als partidas de más jugadores... no sé como pueden jugar así, es imposible.

Recuerdo cuando era jugador del AOC que como viéramos a uno con más de 300 de ping iba al IRC de vuelta directamente xD.

==========