

Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltíberoLerend - 30 Abr 2009 04:20

Señores, se han cargado las navales, así de claro.

Lo han querido hacer bonito y la han jodido a base de bien. Ahora cuando tienes los barcos agrupados y les ordenas una maniobra aparecen unas flechitas muy cucas que indican la trazada a seguir y una barrita chachi piruli a modo de tope situado un poco más allá del primer buque de la formación. Pues bien, ya no se pueden ordenar giros cerrados o cambios de dirección de la flota, ya que los barquitos de los webos siguen la línea trazada hasta que llegan a la mencionada barrita, y a partir de ahí se hace efectiva la siguiente orden.

¿Esto qué significa? pues que si pretendes pasar a un barco enemigo por la proa o por la popa primero le adelantarás a toda leche y 1.000 metros más allá cuando tu orden tenga efecto tus barcos girarán 180º y vete tú a saber dónde estará y qué narices le habrá pasado al otro paisano.

Pero no sólo eso, sino que cuando viras a favor del viento el primer barco del grupo coge velocidad mientras los demás realizan el giro hasta tal punto que cuando todos lo han completado, el primero saca 600 mts. al 2º. y este 300 al 3º... total que tu formación se expande como 3 kms. dejando unos huecazos de la leche.

Pero no sólo eso bis, sino que si p.e. llevas 5 barquitos agrupados, los mueves y desagrupas al 1º. de la línea para moverlo individualmente (esto lo puedes hacer como antiguamente), los otros 4 que continúan agrupados siguen la trazada de la última orden que diste al grupo completo de 5, es decir, por más que les ordenes virar a izqa. o dcha. ellos siguen rectos como si nada hasta llegar a la dichosa barrita de aquella primera orden.

Los grupos no funcionan.

Todo esto lo hemos comprobado Marq y un servidor en a penas 5 minutos de juego. Ahora yo me pregunto ¿Cómo es posible que estos incompetentes, ineptos e incapaces, tarden 2 meses en sacar un parche que no solo no mejore, sino que machaque y destroce la gran jugabilidad que tenían las batallas navales y no hayan sido capaces de comprobar su resultado? porque no lo han testeado eso os lo aseguro.

¿Existe alguna forma de poder jugar al multi sólo con las actualizaciones anteriores a esta mierdecilla que han sacado?

Si no es posible y como el cabreo va a ser generalizado, en cuanto tenga tiempo voy a exigir en totalwar.com que hasta que no corrijan esto yo quiero jugar al multi sin parches ni hostias, que se busquen la vida con el steam que yo quiero el juego igual que cuando me lo compré. :evil: :evil: :evil:

=====

Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoRamiroI - 01 May 2009 14:40

Acabo de probar un par de batallas navales en SP y no veo el efecto ese que decís algunos.

En la primera he hecho dos líneas, una con navíos más pesados y otra con los ligeros. No han perdido la formación en ningún momento, excepto cuando han cruzado la del enemigo para evitar choques. Una vez dada una orden de movimiento, y sin haber llegado a la marca del límite de movimiento, he cambiado el rumbo y han obedecido a la primera.

En la segunda, para intentar forzar el error, he mezclado navíos pesados y ligeros en la misma línea, y tampoco he visto adelantamientos ni retrasos excesivos. Quizá sí que es verdad que la distancia entre barcos es excesivamente grande, pero por lo demás me han respondido aproximadamente igual que antes.

Lo que no he intentado es hacer giros bruscos, que quizá es lo que deshaga la línea, pero eso ya me pasaba antes del parche.

Pues eso, que yo no veo grandes diferencias, en mi modesto entender, excepto que ahora los barcos no se enganchan tan fácilmente unos a otros, incluso en el barullo de final de batalla con barcos hundiéndose, otros rendidos y otros todavía navegando y luchando.

=====

Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por celtiberojuanjo - 01 May 2009 14:49

Ramiro el problema viene cuando de inicio acercas los barcos para que tu formacion en linea sea lo mas corta posible. hay es cuando viene el problema y se acentua mas cuando haces giros a favor o en contra del viento.

los barcos se separan o se salen de la ruta sin ningun motivo aparente. ese caos en una batalla del CWC es sinonimo de desastre inminente.

=====
Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoLerend - 01 May 2009 15:47

Y no solo eso, sino que en muchas ocasiones cuando ordenas virar a derecha o izqda. rápidamente los barcos literalmente se paran hasta que el primero después de cabecear a un lado y a otro reemprende de nuevo la marcha.

=====

Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoMencey - 02 May 2009 00:41

Por lo que me han comentado el comportamiento es distinto en SP, en donde parece que sí va bien.

=====

Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoRamiroI - 02 May 2009 02:16

CeltiberoMencey escribió:

Por lo que me han comentado el comportamiento es distinto en SP, en donde parece que sí va bien.

¡Pues sería curioso! En el caso del MP sólo se podría plantear una diferencia respecto a SP si ambos contendientes hiciesen maniobras "peleagudas" (cambios bruscos de rumbo, cruces entre líneas) a la vez, de manera que el juego se volviese loco intentando evitar choques.

Si no fuera por eso no entiendo por qué pasaría. :shock:

=====

Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoLerend - 03 May 2009 04:50

Si 2 barcos de una misma flotilla se disparan balas de cañón estas son dirigidas automáticamente al velamen del navío aunque no tengas seleccionada palanqueta. Tiene pinta de otro bug...

=====

Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 03 May 2009 09:50

Ahora que lo comentas..a mi me a pasado y creo que no es un simple bug mas, sino que se lo an cargado de nuevo pues antes no pasaba.

Antes si tenias el disparo automatico y entraba un barco enemigo en tu rango disparaba con gran eficacia, pero si entre tu barco y el enemigo abia uno de los tuyos o aliado, tu barco no disparaba. otra cosa que me a parecido es que an aumentado el rango de ciertos barcos...

=====

Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoRamiroI - 06 May 2009 10:25

Pues ayer jugué mi primera batalla naval en el multi (por fin!!! :mrgreen: :bote:) y realmente me fue imposible mantener una línea y en cuanto los barcos se acercaron a los de Mandonio hubo que manejarlos de uno en uno.

Menos mal que sólo llevábamos 4, porque si no... :S

Luego me pareció que en cuanto se pasó de la fase inicial, el juego se hacía muy lento, no sé si por culpa del viento (¿había poco?) o de la pérdida de velamen, pero al final ya se hacía hasta aburrido. 🗡️

=====

Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoLerend - 13 May 2009 04:51

Pues nada que cada vez confirmo más el rollo este en que se han convertido las navales. Esto se lo dedico a todos aquellos a los que les guste el realismo y tal.

Basta con que en una partida en equipo echéis el ancla y tengáis todos vuestros barquitos juntitos cuando os encontréis cerca de una formación enemiga para que comience la fiesta del tiro al pato.

Vamos, es tan, tan divertido y tiene tantas posibilidades tácticas que no sé qué decir. :zzz: :zzz: :zzz:

=====

Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoClearco - 13 May 2009 13:23

El argumento del realismo es ridiculo cuando los barquitos corren a 40 km/h o recargan en segundos de manera infinita.

Aquí, alguien ha decidido que no le gustaba la estrategia de líneas y se la ha cargado. A conciencia. Que no solo han hecho imposible el manejo de formaciones, sino que han potenciado el daño causado a las velas.

Y lo "mejor" del caso es que también se han cargado las navales en la campaña. Si llevar 10 naves en individual, contra la IA, es un suicidio, pues te queda el tiro al pichón descrito por mi padrino.

Pero hay una solución.

La ferpecta unión entre estrategia, diversión y realismo: 10 coheteros.

Saludos

=====

Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoMencey - 15 May 2009 21:58

CeltiberoLerend escribió:

Pues nada que cada vez confirmo más el rollo este en que se han convertido las navales. Esto se lo dedico a todos aquellos a los que les guste el realismo y tal.

Basta con que en una partida en equipo echéis el ancla y tengáis todos vuestros barquitos juntitos cuando os encontréis cerca de una formación enemiga para que comience la fiesta del tiro al pato.

Vamos, es tan, tan divertido y tiene tantas posibilidades tácticas que no sé qué decir. :zzz: :zzz:
:zzz:

No sé Lerend, quizá sea como tú dices, pero tengo la impresión de que la evolución de la táctica hacia la lucha estática no tiene nada que ver con el parche, sino con la propia naturaleza del juego .Entiendo que era lo lógico al llegar a la conclusión de que la base del juego es conseguir la situación doblar al contrario en un dos barcos o más contra uno, con lo cual, si estoy juntito te costará mucho más, y si estoy quieto ni te cuento...

=====

Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 16 May 2009 02:15

Pero hay varias cuestiones implicadas.

1) Inercia al movimiento.

Si un barco está parado, esperando que llegue el enemigo, estará en superioridad en el momento de impacto, pero luego debería tener una penalización de moral al estar sobrepasado y una inercia brutal para poder iniciar cualquier tipo de movimiento.

2) Distancia.

Creo (y que se me corrija si me equivoco) que el problema es de una cosa que se llama "bound sphere" (o algo así) y que es un poco el límite del modelo 3D para trabarse con otro modelo 3D. Esto tenía que ver con los problemas de los piqueros en M2TW. A fin de cuentas, el llevar una pica te tendría que "alejar"; los problemas de la melée y esto lo hace esa esfera que dice dónde empiezan tus problemas a la hora de interaccionar con otro modelo. No es cuestión de dónde acaba el cuerpo, sino que el arma influye también.

En los barcos ocurría antes que esa esfera estaba demasiado próxima al casco, produciendo enganches y atascos. Ahora se ha debido alejar, produciendo una distancia demasiado grande entre navíos formados en línea y por eso no deja acercarlos más, si no es en movimiento individual.

=====

Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoMencey - 16 May 2009 02:24

CeltiberoRamiro1 escribió:

2) Distancia.

Creo (y que se me corrija si me equivoco) que el problema es de una cosa que se llama "bound sphere" (o algo así) y que es un poco el límite del modelo 3D para trabarse con otro modelo 3D. Esto tenía que ver con los problemas de los piqueros en M2TW. A fin de cuentas, el llevar una pica te tendría que "alejar"; los problemas de la melée y esto lo hace esa esfera que dice dónde empiezan tus problemas a la hora de interaccionar con otro modelo. No es cuestión de dónde acaba el cuerpo, sino que el arma influye también.

Debe ser la hora porque no entiendo nada... :got:

=====

Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoRamiroI - 16 May 2009 02:50

CeltiberoMencey escribió:

Debe ser la hora porque no entiendo nada... :got:

No me extraña, porque me explico de pena.

Lástima no tener a mano una imagen, porque lo explicaría mejor que mis palabras. :S

=====

Re: Nuevo parche - Batallas navales

Publicado por CeltiberoLerend - 16 May 2009 13:50

CeltiberoMencey escribió:

No sé Lerend, quizá sea como tú dices, pero tengo la impresión de que la evolución de la táctica hacia la lucha estática no tiene nada que ver con el parche, sino con la propia naturaleza del juego .Entiendo que era lo lógico al llegar a la conclusión de que la base del juego es conseguir la situación doblar al contrario en un dos barcos o más contra uno, con lo cual, si estoy juntito te costará mucho más, y si estoy quieto ni te cuento...

No, no, Mencey, aquí el problema principal es la movilidad o maniobrabilidad como más os guste llamarlo, y es un problema que ha surgido con el nuevo parche ya que antes no existía.

Consiste en que la pérdida de utilidad de las formaciones agrupadas (imposibilidad de realizar giros bruscos, poca flexibilidad en la trazada, grandes huecos en la línea, etc) hace que frente a un enemigo en aproximación sea mucho más beneficioso (fácil) parar, juntar tus barcos y soltar andanadas concentradas en superioridad numérica mientras dicho enemigo pasa por una de tus bordas. Y esa superioridad numérica te la dá el hecho de que es mucho más fácil dedicarse a disparar sin tener que preocuparse de nada más en lugar de tener que mover todos tus barcos uno a uno o tratar de utilizar los grupos sin que se te desmadren tal y como funcionan ahora (huecos y por tanto inferioridad numérica).

Antes del parche no era conveniente en absoluto quedarse quieto ante una formación agrupada porque no se creaban grandes huecos en la línea de la formación, y por tanto podías responder tú también con fuego concentrado pero no sólo eso sino que además contabas con la ventaja que te proporcionaba la movilidad a la hora de envolver o aprovechar la fuerza del viento a tu favor, cosa que ahora es mucho más complicado...

De todas formas cuando coincidamos ya os explicaré una forma que he descubierto (muy probablemente relacionada con el "bound sphere" que comenta Ramiro) y que soluciona gran parte del problema aunque no todo jeje.

Un saludo. :)

=====