

¿Qué le diriais a los programadores de Empire para el futuro

Publicado por herrentanz - 27 Jun 2009 22:12

Personalmente les pediría o bien que se empapen de Historia militar o que se asesoren por alguien competente ya que unidades como el corso terrestre :wowowo: son -siendo generosos en su calificación- curiosas.

Creo que lo mejor sería una mezcla entre M2TW-Civilization-Victoria, en el que las "provincias" fueran más numerosas y tuvieran varias ciudades menores (que la ocupación de la capital no supusiera la ocupación total del territorio), ejemplo práctico, conquistas Madrid y TODA España es tuya :orate:

Otra posibilidad sería la creación de ciudades, sobre todo en las Americas y la contratación de mercenarios como siempre se ha hecho con la mediación de un general.

Volver a construir distintos nuevos edificios y no a adaptar los ya existentes

Aquí faltas la abundancia de "provincias" de anteriores entregas de Total War, una modificación de su tratamiento y una mejora técnica que suponga una auténtica revolución y no más de lo mismo

Saludos y gracias

=====

Re: ¿Qué le diriais a los programadores de Empire para el futuro

Publicado por CeltíberoEmberrado - 28 Jun 2009 19:27

Yo creo que no sirve de nada pedirle a CA otra cosa que no sea una mejora en los gráficos y en los detalles del juego. Todo púramente estético, claro. Es de lo único que se preocupan.

De todas formas les pediría cosas radicalmente opuestas a las que pides tú. Así que tampoco van a poder contentar a todo el mundo. Contentan a la mayoría que es la legion que pide que se vea si los soldados se afeitaron o no la mañana de la batalla, que les trae al paio la nula IA y lo aburridas que se vuelvan las campañas. Eso es lo que les da la pasta y eso es lo que tienen que hacer.

=====

Re: ¿Qué le diriais a los programadores de Empire para el futuro

Publicado por Al Fil - 29 Jun 2009 09:27

1. En todos los juegos de TW lo que he echado de menos es la posibilidad de llevar a cabo una verdadera estrategia militar en el mapa de estrategia: que dos ejércitos enemigos puedan marchar por el mapa de estrategia buscando el mejor momento para atacar, la mejor posición. Para ello es necesario que el mapa de batalla corresponda con fidelidad con la orografía del mapa estratégico.
2. La moral general del ejército debería estar influida por las condiciones del mapa de estrategia: ¿cuánto tiempo llevan marchando? ¿Están bien alimentados (¡debería haber "líneas de suministros"!)? ¿Tienen frío, o calor? ¿Tienen calzado? ¿Cómo andan de munición?
3. ¿Cómo es posible que tengas un ejército marchando por páramos y estepas durante meses o años y no haya una merma de sus fuerzas a causa de la enfermedad o la desertión? ¿Por qué es igual de fácil montar una campaña en invierno que en verano?

¿Dónde duermen los soldados durante una campaña? ¿De qué se alimentan?

4. ¿Cómo es que las condiciones climáticas no influyen durante la batalla (excepto en Shogun)? ¿Son un mero efecto visual!

5. Un capricho que tengo es poder "bautizar" a mis unidades, por ejemplo, llamarla "1º de Míchigan" o "2º de Voluntarios de Madrid", para así poder seguir su trayectoria y recordar que participaron en tales batallas y que son veteranos... En Empire ya ha habido un buen intento, las unidades las bautiza el propio juego con un número de orden y tipo de unidad, pero yo quiero bautizarlas a mi gusto...

Si los de CA no van a hacer todo esto, porque no es lo suyo, pues oye... ¡que lo haga otro, que yo compro el juego! La calidad gráfica no me compensa de la falta de las demás calidades...

=====

Re: ¿Qué le diriais a los programadores de Empire para el futuro

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 29 Jun 2009 10:02

Que le pediria....que acaben lo que empezan, nos an sacado un juego a mediohacer 

Al Fil, tu primer punto no se si lo entiendo bien, pero en general la orografía de campa corresponde con el mapa de batalla.

El segundo punto...en parte esta echo, en parte es imposible, lo de si hace frio o calor esta implementado desde el rome que yo sepa, hay unidades que reciben bonus por jugar en desiertos y otras por hacerlo en nieve. Lo de los calzados... :pta:

El tercero...no se, sera por la jugabilidad, yo me acuerdo de jugar al Europa Universalis donde la merma de tropas ocurría y es un autentico asco como juego ese aspecto eso ultimo que dices es mas de novela que de juego jejeje

El clima por supuesto que influye en el juego, las flechas no son igual de efectivas, los cañones bajan la precision...

Tu capricho de "bautizar" las tropas se puede hacer desde el rome ;)

=====

Re: ¿Qué le diriais a los programadores de Empire para el futuro

Publicado por (HG)Super - 29 Jun 2009 14:41

Al Fil escribió:

1. En todos los juegos de TW lo que he echado de menos es la posibilidad de llevar a cabo una verdadera estrategia militar en el mapa de estrategia: que dos ejércitos enemigos puedan marchar por el mapa de estrategia buscando el mejor momento para atacar, la mejor posición. Para ello es necesario que el mapa de batalla corresponda con fidelidad con la orografía del mapa estratégico.
2. La moral general del ejército debería estar influida por las condiciones del mapa de estrategia: ¿cuánto tiempo llevan marchando? ¿Están bien alimentados (¡debería haber "líneas de suministros"!)? ¿Tienen frío, o calor? ¿Tienen calzado? ¿Cómo andan de munición?
3. ¿Cómo es posible que tengas un ejército marchando por páramos y estepas durante meses o años y no haya una merma de sus fuerzas a causa de la enfermedad o la desertión? ¿Por qué es igual de fácil montar una campaña en invierno que en verano?

¿Dónde duermen los soldados durante una campaña? ¿De qué se alimentan?

4. ¿Cómo es que las condiciones climáticas no influyen durante la batalla (excepto en Shogun)? ¡Son un mero efecto visual!

5. Un capricho que tengo es poder "bautizar" a mis unidades, por ejemplo, llamarla "1º de Míchigan" o "2º de Voluntarios de Madrid", para así poder seguir su trayectoria y recordar que participaron en tales batallas y que son veteranos... En Empire ya ha habido un buen intento, las unidades las bautiza el propio juego con un número de orden y tipo de unidad, pero yo quiero bautizarlas a mi gusto...

Si los de CA no van a hacer todo esto, porque no es lo suyo, pues oye... ¡que lo haga otro, que yo compro el juego! La calidad gráfica no me compensa de la falta de las demás calidades...

PD:Si no me equivoco se le puede cambiar el nombre a cada Unidad,regimiento o Barco en Empire,son totalmente editables

=====

Re: ¿Qué le diriais a los programadores de Empire para el futuro

Publicado por Al Fil - 29 Jun 2009 15:37

César, igual no me he explicado bien yo. En Empire me ha pasado estar en lo alto de una montaña en el mapa estratégico, ser atacado desde abajo por la IA, y aparecer los dos a la inversa en el mapa de batalla. O acorrallar a un ejército de la IA contra el mar en el mapa estratégico y aparecer en una llanura infinita en el de batalla, sin vestigios del mar por ninguna parte. No hay una correlación entre la posición estratégica que toman los ejércitos en el mapa de estrategia y la que toman en el mapa de batalla, con lo cual no puedes jugar tácticamente en un plano en el que los ejércitos reales de las distintas épocas sí jugaban, ¡y mucho!

En la versión inicial de Shogun, los soldados se fatigaban más caminando por nieve o bajo la lluvia, así que no es algo imposible, ya se ha hecho, lo que pasa es que luego se abandonó esa línea. No tiene nada que ver con que los beduinos tengan bonus en el desierto o los bárbaros en la nieve, lo cual está muy bien.

Que afecten a la moral cosas como que las tropas lleven mucho tiempo marchando, hayan perdido o ganado batallas, lleven tres días sin comer o tres meses sin paga, son cosas tan fáciles de implementar como la influencia del general. En la realidad, mantener grandes ejércitos lejos de casa no era tarea fácil, ¿por qué no reflejarlo en el juego?

En cuanto al calzado, lo tengo que mirar, pero al menos hubo una batalla en la Guerra Civil americana en la que dos ejércitos lucharon por la posesión de una fábrica de calzado. No era nada raro ver soldados descalzos en aquella guerra, los zapatos de entonces no aguantaban las tremendas marchas que se metía aquella gente. Los del Sur tenían aún más problemas que los del Norte, al tener menos industria. Naturalmente, no voy a comparar las necesidades de calzado de un bárbaro germano con las de un ciudadano de Boston del Siglo 19, pero los romanos llevaban caligae, vamos, que el factor calzado no es para tomarlo a guasa. Desde luego, los generales lo tenían en cuenta.

En cuanto a la influencia del clima, acabo de jugar una batalla en la India con el Empire, en mitad de lo que supongo será el monzón, y no he notado ninguna influencia de la lluvia: la artillería se movía igual, y también la caballería y la infantería: nadie se atascaba en el barro ni se mojaba la pólvora.

=====

Re: ¿Qué le diriais a los programadores de Empire para el futuro

Publicado por CeltiberoEmberrado - 29 Jun 2009 22:11

Yo creo que el detallar mas cualquiera de los total war. Incluso partiendo del Shogun trae una consecuencia:

Rebaja la competencia de la IA. Está mas que claro que la IA "entiende"; menos las situaciones cuanto mas complicadas sean. Asi que tened presente que una campaña con mas detalle (mas opciones diplomáticas, modelo económico con mas opciones, modelo de daños/moral con mas factores, etc,etc) o mas amplia (mas provincias, mas facciones, mas turnos, etc, etc) la consecuencia directa que va a tener es una IA mas incompetente. Luego una campaña peor (si es posible dentro de total war...)

Lo que hay que preguntarse no es si se puede hacer eso que se está pidiendo. Que se puede, incluso mucho mas detallado que lo que estais describiendo. Lo que hay que preguntarse es si se debe. Si vamos a tener un juego mejor por ello. Teniendo en cuenta lo visto hasta ahora está mas que claro que no. El juego sería aún peor de lo que es ahora que como ya sabemos el nivel en las campañas es bajo, bajisimo.

Pero como ya se ha dicho la gran masa de jugdores de total war no están interesados en tener un juego mejor. les interesa un juego mas bonito. Por mucho que digamos nos comeremos el agujero de un dónut.

=====

Re: ¿Qué le diriais a los programadores de Empire para el futuro

Publicado por CeltiberoViriato - 30 Jun 2009 13:16

+1 Embirrado.

A la gente le gusta tener juegos con buenos gráficos, pasaros por cualquier foro de internet y veréis que lo que más le importa a la gente son los gráficos.

Lo de las lineas de suministro, hambrunas y cansancio estaría muy bien.

=====