Pequeña reflexión

Publicado por CeltíberoCarlos - 26 Ago 2013 10:36

A lo largo de todo el tiempo que llevo jugando a las distintas entregas de Total War, he observado que la comunidad tachaba de fallos históricos y cosas subrreales a algunas cosas totalmente 'legales'

Me explico poniendo varios ejemplos:

¿Por que nos quejamos de que si ponemos una unidad de legionarios en una puerta se forme una pelota en torno a ella hasta que la venzan? Las unidades en la realidad no creo que pudieran traspasarlas.

Las falanges.. Nos quejamos de que son extremadamente poderosas... ¿Pero acaso no pudieron 300 espartanos resisitir en esta formación varios días contra infinidad de persas y causar miles de bajas entre ellos?

Vi hace un poco un comentario por el foro en el que nos quejábamos de que unas unidades de honderos huían justo cuando la caballería cargaba. Pongámonos en su situación. 'Soldados' casi campesinos que se dedicaban a tirar piedras.

¿Cuanto creeis que podrían hacerle frente a una carga de caballería? Si ni siquiera estaban acostumbrados a estar en primera línea de combate.

¿Por que nos empeñamos en poner límite a la artillería? ¿No supone un elemento táctico como otro cualquiera? Y dejarme decirlo, no me parece ni que valgan los puntos que cuestan, asi que que me saquen la artillería que quieran, que con un par de vueltas de caballería y refugiando el resto de tropas en bosques...

Los elefantes lo mismo... ¿Iban a quejarse los pobres legionarios de esas bestias corriendo hacia ellos? Acaso Escipion iba a hablar en 'petit comité' con Aníbal y le iba a decir.. 'Mira tronco, no ele y no art, que están muy chetos'

De los jugadores camperos lo mismo.. Si os sale un jugador campero disfrutad hostigándolo y haciendo frente a su táctica.

De los rushers.. Disfrutad haciendoles frente. Sentid ese nerviosismo y esa prisa que cualquiera sentiría ante tal desesperado ataque y defender como mejor podais.

Incluso si por fallos de red se cae un compañero de la batalla.. Puede que la partida esté sentenciada, pero disfrutad dándole a vuestras tropas un glorioso final digno de las Termópilas.

Si os sale un ejército entero hecho de caballería lo mismo, no creo que sea difícil de vencer, y seguro que os obliga a plantear una táctica distinta a todas las demás batallas.

Si la IA nos traiciona en la campaña.. ¡Venguémonos de ella! Todo esto ha sido posible y ha ocurrido decenas de veces en la historia.

En resumen, si no nos la intentamos apañar contra todas estas cosas mencionadas, los Total War al final se vuelven todas las batallas iguales y repetitivas, y con tanta reglas que los ejércitos parecen idénticos.

Si de verdad se quiere disfrutar un juego, dejemos de quejarnos y no nos empeñemos en tachar de errores y demás a cosas que no se adaptan a nuestro modo de juego.

Se puede sacar una partida muy divertida luchando contra jn campero, un rusher o una fila de elefantes digna de El Señor de los Anillos.

Solo era una reflexión mía que quería compartir.

==========

Re: Pequeña reflexión
Publicado por spartatop - 26 Ago 2013 10:54

_____

ok totalmente de acuerdo contigo

buena reflexión

==========

Re: Pequeña reflexión
Publicado por Annibal - 26 Ago 2013 10:58

_____

carloscos96 escribió:

Los elefantes lo mismo... ¿Iban a quejarse los pobres legionarios de esas bestias corriendo hacia ellos? Acaso Escipion iba a hablar en 'petit comité' con Aníbal y le iba a decir.. 'Mira tronco, no ele y no art, que están muy chetos'

.

Escipion tras la batalla de Zama; una de las condiciones que impuso a los Cartagineneses; es que sus ejercitos no volvieran a tener Elefantes; Podemos decir que EScipion fue el primer TOTAL-WAR que se invento el NO ELE; al comenzar una batalla.

simpre he sido de pocas reglas; pero si no esta balanceado y las artillerias causan; por stats muchas bajas; pues dices.. un momento; NO ART

He jugado con ejercitos en contra de solo caballeria, de solo flechas (sobre todo los turcos en el medieval) de muchas artillerias; y no me quejo; pero en un campeonato la cosa cambia, hay que poner reglas; pues la gente explota los bugs y los stats a su favor; y siempre buscando la trampa para ganar.

==========

Re: Pequeña reflexión

Publicado por CeltíberoJaskier - 26 Ago 2013 11:17

_____

Buena reflexión.

Con la llegada del Rome 2 de seguro nos encontraremos ejercitos únicamente de elefantes y de catafractos, que si todo espartanos y me hace un corner camping tremendo y más cosas por el estilo.

Todo nos lo encontraremos y contra todo combatiremos siempre hasta el final, haciendolo siempre lo mejor posible.

A todos se les podrá ganar (o eso espero), pero eso no quita que las batallas sean más divertidas cuando el rival no saca un ejercito con 6 unidades de elefantes y otras 6 de falanges subidas al Everest haciendo un circulo y con un par de catapultas en medio, o cosas por el estilo.

Todas las jugaremos, pero sin duda no todas son lo mismo.

Un Saludo

==========

Re: Pequeña reflexión

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 26 Ago 2013 11:21

_____

Creo que mezclas quejas de tipo historico con otras de jugabilidad/disfrute del juego.

carloscos96 escribió:

¿Por que nos quejamos de que si ponemos una unidad de legionarios en una puerta se forme una pelota en torno a ella hasta que la venzan? Las unidades en la realidad no creo que pudieran traspasarlas.

Evidentemente un grupo de soldados "encajados" en una puerta y con formación cerrada sería muy difícil de traspasar, pero otra cosa es que sean casi como un muro que ni mueren ni ceden terreno... vamos creo yo que hasta donde yo se, es un aspecto "exagerado" de los juegos.

carloscos96 escribió:

Las falanges.. Nos quejamos de que son extremadamente poderosas... ¿Pero acaso no pudieron 300 espartanos resisitir en esta formación varios días contra infinidad de persas y causar miles de bajas entre ellos?

En las termopilas fueron alrededor de 10.000 hoplitas griegos, 300 espartanos (+ unos cuantos no nombrados normalmente) fueron los que se quedaron a morir con Leonidas y la diferencia entre soldados y soldadesca era abismal, a lo que hay que sumar el estar "encajados" en el desfiladero sin posibilidad de flanqueo... ergo lo mismo que antes: Sí, pero se exagera mucho en estos juegos.

carloscos96 escribió:

Vi hace un poco un comentario por el foro en el que nos quejábamos de que unas unidades de honderos huían justo cuando la caballería cargaba. Pongámonos en su situación. 'Soldados' casi campesinos que se dedicaban a tirar piedras.

¿Cuanto creeis que podrían hacerle frente a una carga de caballería? Si ni siquiera estaban acostumbrados a estar en primera línea de combate.

Aquí si que te podría dar más la razón, pero es algo que se a corregido creo yo en los nuevos TW, en el Shogun de cuando jugaba en una carga de caballería a una unidad de arqueros normales te la ventilabas en nada.

carloscos96 escribió:

¿Por que nos empeñamos en poner límite a la artillería? ¿No supone un elemento táctico como otro cualquiera? Y dejarme decirlo, no me parece ni que valgan los puntos que cuestan, asi que que me saquen la artillería que quieran, que con un par de vueltas de caballería y refugiando el resto de tropas en bosques...

Los elefantes lo mismo... ¿Iban a quejarse los pobres legionarios de esas bestias corriendo hacia ellos? Acaso Escipion iba a hablar en 'petit comité' con Aníbal y le iba a decir.. 'Mira tronco, no ele y no art, que están muy chetos'

De los jugadores camperos lo mismo.. Si os sale un jugador campero disfrutad hostigándolo y haciendo frente a su táctica.

Estos 3 temas son simplemente por jugabilidad, es un coñazo depende de la suerte de la artilleria que si te da te jode totalmente o sino te da no hace nada. Los elefantes si pueden tener algo más de táctico y pueden controlarse más facilmente... pero unos elefantes pertrechados del Rome no había dios que lo parara si no era concentrando todos los arcos con fuego en ellos y con suerte.... Además tienes el ejemplo de Escipion que te han dicho antes, se los prohibieron después de Zama.

carloscos96 escribió:

De los rushers.. Disfrutad haciendoles frente. Sentid ese nerviosismo y esa prisa que cualquiera sentiría ante tal desesperado ataque y defender como mejor podais.

Esto si que, al menor para mi, es más un reto que me motiva más que una "putada", te pone a prueba y te ayuda a conocerte a ti mismo a la hora de jugar. Al menos no pierdes mucho tiempo porque duran nada.

carloscos96 escribió:

Incluso si por fallos de red se cae un compañero de la batalla.. Puede que la partida esté sentenciada, pero disfrutad dándole a vuestras tropas un glorioso final digno de las Termópilas.

Si juegas con gente honorable, uno de los contrincantes se retirara a "observar" y seguirá la batalla normal, sino te joderán vivo y habrás perdido el tiempo

carloscos96 escribió:

Si os sale un ejército entero hecho de caballería lo mismo, no creo que sea difícil de vencer, y seguro que os obliga a plantear una táctica distinta a todas las demás batallas.

Esto, como lo de antes, es por pura diversión del tiempo, te vas a pegar 1 hora persiguiendo caballerías para aun ganando, haberte amargado... no merece mi tiempo

En resumen, se trata por un lado de ser históricos y representar lo que fue, ya que sino me da lo mismo jugar con romanos que con marcianitos o con muñecos de trapo. Y por otro lado se trata de hacer que el tiempo invertido merezca la pena y no estés dependiendo de factores ajenos a ti (artillería y su puntería) o detrás de jugadores que solo quieres ganar y se dedican a tácticas de hostigamiento.

==========

Re: Pequeña reflexión

Publicado por CeltiberoEspartiata - 26 Ago 2013 12:39

_____

Lo que planteas es una de las tendencias contradictorias en los TW. Regulación versus libertad total.

Personalmente siempre he detestado la regulación por algunos de los motivos que esgrimes pero sobretodo por la gran manipulación que se realiza con esas regulaciones por parte de los "gurus" de la estrategia. Estos personajes resabiados influyen en la comunidad calificando de no obstante o tramposos a todo aquel que no sigue las reglas. He conocido muchos de ellos y se que con esta saga conoceré a los nuevos sumos sacerdotes de la jugabilidad.

Ahora bien, desengañate Carlos. La gran mayoría de las partidas con buenos jugadores van a ser con reglas. La mayoría de los buenos jugadores suele jugar algún torneo y querrá practicar las batallas precisamente con las reglas de ese torneo las típicas CWC rules etc etc.. los peores jugadores serán los que jugarán sin reglas (salvo excepciones) y tu mismo pasaras de esas partidas.

==========

Re: Pequeña reflexión

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 26 Ago 2013 12:40

_____

Yo estoy de acuerdo con casi todo lo que dice Augusto.

También me gustaría recordar que, que yo sepa, éste es el único clan que propone jugar sin reglas incluso en torneos cuando esto se puede hacer. Con poco éxito la mayoría de la veces. XD XD XD

Yo particularmente no me quejo de lo que es poco histórico o poco realista (que no es lo mismo) por el hecho de que sea eso, poco histórico o poco realista. Es por que me fastidie o me simlpifique el juego. Pero es que tal y cómo funciona el juego estas cosas pasan nos parezca bien o mal. El juego es así y

como la intención clara de CA está en el lado de la jugabilidad pagando el precio del poco rigor histórico o del realismo pues en ese sentido valoro el juego. Cuando me encuentro cosas poco realista (o nada) de las muchas que tienen pues si de cara a la jugabilidad es bueno las aplaudo y cuando va en contra de eso pues las critico. Y creo que, por lo menos en mi caso, no entiendes de lo que me quejo o critico.

Por ejemplo. Las pelotas. El problema son las pelotas en sí. No que la unidad X pueda parar a medio ejército en un hueco. El problema es que puedes amontonar unidades en el mismo sitio y usarlas a la vez, cargar a la vez y que meter varios bonus de carga a la misma unidad enemiga. Esto también es irreal y tiene la consecuencia de que simplifica el manejo de la caballeria y hace demasiado fácil hacer huir a unidades o desordenar/traspasar un ejérctio. Yo no quiero pelotas por eso. Que se puedan poner tapones en los pasos estrechos me parece fenomenal.

Unidades de proyectiles con poca resistencia. El que criticó eso soy yo. Concretamente en el vídeo del multyplayer. En ese vídeo se va como una caballeria espanta a 2 honderos nada mas tocarlo dentro de la ciudad. Recordemos que, por lo menos en los anterios, defendiendo ciuddes las unidades defensoras tienen un bonus de moral. Con lo visto creo que o bien el golpe moral de la caballería es bastante bruto o las unidades de proyectiles tienen muy poca. Y cómo ya vi en el Medieval II lo que es una caballeria bruta (una mierda que nos lleva al rush) y no me gusta que a los proyectiles no les de tiempo ha hacer daño pues no veo con mucha ilusión que pasen esas dos cosas. ¿Qué es irreal? Me imoprta un pimiento, es un juego mejor con esa irrealidad, lo mismo que con tantas otras que tiene el juego y que benefician al juego.

Sobre las reglas tambien creo que has comprendido mal. Las reglas son buenas cuando se hacen bien. De lo que nos quejamos algunos (pocos creo yo) es de que se hereden las reglas de anteriores juegos por que si (eso del no art, por ejemplo que se heredó en el Rome y en el medieval II del primer medieval injustamente) o sin probar lo suficiente el juego. Los elefantes son un buen ejemplo. Las famosas CWB los prohibe cuando para el dinero con que se juega llevar un elefante es peor que no llevarlo en general, pero en alguna ocasión vienen bien. Sin embargo se quitaron de enmedio eliminando posibilidades. Otra vez lo mismo. Nos llevan a un juego mas simple y, por tanto, peor. Las reglas realmente mejoran el juego pues bienvenidas sean. Pero lo que yo he visto la mayoría de las veces son reglas que adaptan el juego a los gustos de quien las ponen recortando lo que les gusta a otros. Y eso, a mi, no me parece bien.

Rush. El rush no es un problema. Los rusheros tampoco. Pero si el juego premia de manera escesiva el rush terminamos sólo viendo rushes. Y como tu mismo dices "los Total War al final se vuelven todas las batallas iguales y repetitivas, y con tanta reglas que los ejércitos parecen idénticos." No se si jugarias en su dia el Medieval II o al Rome en GS (por lo menos un año atrás). Esa es la situación. Y eso lo produce el que una táctica o un tipo de tropa sea demasiado potente con respecto a las demás. Por eso se ve con malos ojos que cosas que favorezcan el rush como que las cargas sean muy brutas, que las unidades aguanten poco en combate o que los proyectiles hagan poco daño. Ya hemos tenido un total war rushero y no era bueno. Era bastante aburrido.

Yo al campero y a los hostigadores los critico por que el juego se vuelve muy pesado. Es siempre lo mismo (los lleves o los combatas) y me abuerre. Que se puede disfrutar con ellos. Puede, no digo que no por que yo en el pasado lo hice. Pero con cientos de camperos y hostigadores a mis espaldas me abuerren mucho. Y. ¿Qué quieres que te diga? No quiero aburrirme yo para que otro se lo pase pipa (en el caso del campero ni eso)

En la vida voy a criticar los ejércitos de sólo caballería por el hecho de serlo. Ni ese ni cualquier otro en el mismo estilo sólo que con otro tipo de unidades. Lo que pasa es que si eso es muy superior al resto de los ejércitos vovlemos a lo de antes. Juego ms simple y mas aburrido.

A mi la IA de la campaña no me molesta que me traicione (de hecho cuento con ello). Lo que me molesta de la IA es que haga las gilipolladas que hace como que haga 20 ejercitos de 5 unidades, que meta muchas artillerias en u ejército, que te ataque una facción con una región cuando tu tienes 50, etc, etc...

¿Qué dejemos de quejarnos? Ni de coña. A veces es lo mas divertido y lo que queda en los total war. Poner a parir a los de CA y acordarse de la madre del que programe la IA y haga el "balanceo" de tropas. Además, que carajo, pago. Ese derecho lo tengo.

==========

Re: Pequeña reflexión

Publicado por CeltiberoSet - 26 Ago 2013 12:49

_____

Poco más se puede añadir a lo que han comentado los compañeros, recalcar que este Clan se caracteriza por intentar jugar con el mínimo de reglas siempre que el juego lo permita y por respetar al máximo las reglas de los Torneos en los que ha participado.

Lo mejor el final de Embi, es la salsa de esta saga y espera a ver las primeras semanas del juego y los análisis de los máquinas de compañeros que tengo, ¡cojonuda tradición!.

CeltíberoEmbirrado escribió:

¿Qué dejemos de quejarnos? Ni de coña. A veces es lo mas divertido y lo que queda en los total war. Poner a parir a los de CA y acordarse de la madre del que programe la IA y haga el "balanceo" de tropas. Además, que carajo, pago. Ese derecho lo tengo.

==========

Re: Pequeña reflexión
Publicado por CeltíberoCarlos - 26 Ago 2013 13:02

_____

Lo de que Escipion impuso a los Cartagineses que no usaran elefantes no lo sabia, pero me resulta curiosa la anécdota jajaja

Eso de que en los torneos se deban regular las normas si me parece bien, ahí si os doy la razón.

A lo que yo me refiero, es por ejemplo, a que con solo cambiar el punto de vista de algunas cosas podemos llevarnos experiencias mucho mas satisfactorias del juego.

Por ejemplo, en el video en el que se entra Macedonia contra Roma (la escaramuza donde demuestran la IA) al final vemos como aguantan los hoplitas un tiempo mas que notable contra los muy superiores en número romanos.

Si en vez de pensar 'joder, como aguantan esos hoplitas, son invencibles' pensamos en algo así como 'estoy presenciando una hazaña épica digna de relatos, de como esos hoplitas aguantaron y dieron sus vidas contra innumerables enemigos' creedme que es mucho mas satisfactorio.

Caesar, si es verdad que mezclo distintos tipos de problemas, de hecho me di cuenta, pero todo esto lo escribo con el movil y me era difícil ponerme a distinguir jajaja respecto a lo que me comentas no puedo discutirte, es difícil negarte la razón.

A lo que me quiero referir, es que siempre que veamos cosas extrañas en un juego del estilo, no lo miremos como un fallo propiamente dicho, si no como una hazaña o algo así.

¿No es digno de una saga ficticia hechos como el puente de barcas que construyeron los persas para invadir grecia, toda la expedición de Aníbal a través de los Alpes, el asedio de Siracusa con las armas de Arquímedes, el asedio de Numancia o las conquistas de Alejandro Magno?

Pues a eso me refiero, disfrutemos de las 'pequeñas' hazañas que nos puede dejar un juego, sea con intención o no, que seguro que lo disfrutamos muchísimo mas.

Esparti, obviamente en un torneo estoy muy a favor de poner reglas por lo que tu mismo mencionas, pero si estoy echando una tarde jugando partidas con guiris online, no veo motivo para quejarme, quiero variedad, no que todas las batallas sean iguales.

Lo de las pelotas que mencionas Embi que yo sepa no pueden luchar con una unidad mas que las filas que están en contacto, pero tampoco lo digo con seguridad, no se las formulas del juego respecto al tema.

Yo no digo que haya que dejar de criticar, que si solucionan los multiples problemas que mencionas mejor para todos, pero que mientras los arreglan (o se pasan las criticas por...) que intentemos darle otro punto de vista a las cosas ya mencionadas. No se van a arreglar, pero tampoco nos van a frustrar, o no tanto como lo harían desde un punto de vista 100% critico.

==========

Re: Pequeña reflexión
Publicado por CeltiberoSet - 26 Ago 2013 13:16

_____

No te preocupes por la "frustración" en términos reales y definitivos, algunos llevan conviviendo con ella y disfrutando de la saga y el Clan muchos años ;), es un ejercicio retórico y en parte real que agrega algo especial a todo esto.

==========

Re: Pequeña reflexión
Publicado por CeltiberoIdibil - 26 Ago 2013 14:00

_____

[quote="CeltiberoCaesarAug"]

Evidentemente un grupo de soldados "encajados" en una puerta y con formación cerrada sería muy difícil de traspasar, pero otra cosa es que sean casi como un muro que ni mueren ni ceden terreno... vamos creo yo que hasta donde yo se, es un aspecto "exagerado" de los juegos.[/quote

]

De hecho, históricamente, el peso de las líneas en la melee es muy importante. Quiero decir, cuando dos formaciones se encontraban, los de atras empujan a los de alante, con lo que un mayor número de filas es más empuje, lo que hace retroceder a la formación con menos número de filas.

Esto significa que si un grupo de hombres, espartanos y lo que quieras, se situan en fondo de tres líneas, y son cargados por persas con 10 líneas de fondo, los espartanos tenderán a retroceder. Quizás aguantes unos minutos, pero el propio peso de la formación enemiga los hará retroceder.

Las termopilas tenía otras condiciones estrategicas, y no eran 300 espartanos, como dice Caesar, no

olvidemos los 6.000 aliados griegos.

carloscos96 escribió:

¿Por que nos empeñamos en poner límite a la artillería? ¿No supone un elemento táctico como otro cualquiera? Y dejarme decirlo, no me parece ni que valgan los puntos que cuestan, asi que que me saquen la artillería que quieran, que con un par de vueltas de caballería y refugiando el resto de tropas en bosques...

Los elefantes lo mismo... ¿Iban a quejarse los pobres legionarios de esas bestias corriendo hacia ellos? Acaso Escipion iba a hablar en 'petit comité' con Aníbal y le iba a decir.. 'Mira tronco, no ele y no art, que están muy chetos'

De los jugadores camperos lo mismo.. Si os sale un jugador campero disfrutad hostigándolo y haciendo frente a su táctica.

Creo que el problema en el RTW 1 era su alta capacidad de acierto. La catapulta creo que hacia verdaderas masacres en tu infantería, cuando en una batalla real es casi inutil (sólo son buenas con elementos estaticos -que no se pueden mover-, como muros), si disparas una roca contra una unidad, primero es complicado acertar, y segundo, la velocidad y trayectoría son predecibles, por lo que la unidad puede abrir líneas y esquivar.

Otra cosa son los scorpiones, estos disparan en línea recta, y con proximidad a la línea enemiga, con lo que esquivarlo es más díficl, no obstante su lenta recarga -comparandolo con arqueros- y su poca movilidad, los hacian utiles en batallas muy convencionales o asedios, pero no en las batallas más dinámicas.

De los rushers.. Disfrutad haciendoles frente. Sentid ese nerviosismo y esa prisa que cualquiera sentiría ante tal desesperado ataque y defender como mejor podais.

Bien, esto es un problema de balance y falta en consideración del cansancio. Es decir, si CA tuviera en cuenta que las tropas se cansan con más realismo, los rushers no existirían.

Si os sale un ejército entero hecho de caballería lo mismo, no creo que sea difícil de vencer, y seguro que os obliga a plantear una táctica distinta a todas las demás batallas.

Que grandes los partos, gané muchas batallas con ejércitos de caballería. Pero había que tener mucho cuidado de las lanzas, especialmente con los griegos.

En resumen, aquí el tema no es historicidad vs jugabilidad. Hay muchas medidas que si siguiesen las historicidad sobre "yo que sé parametros de balance CA" el juego sería mucho más divertido y equilibrado.

==========

Re: Pequeña reflexión

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 26 Ago 2013 15:27

_____

carloscos96 escribió:

Lo de las pelotas que mencionas Embi que yo sepa no pueden luchar con una unidad mas que las filas que están en contacto, pero tampoco lo digo con seguridad, no se las formulas del juego respecto al tema.

Date cuenta que hablo de la carga y de romper formaciones. Pon la caballería en cuña, todas juntitas en el mismo sitio y le metes una carga con eso a la línea enemiga. Y después del impacto las mueves detrás de la línea o las retiras y haces lo mismo. En el juego dónde mas se nota es en el medieval 2 pero los otros (por el empires y el napo no hablo que no me gustan y he jugado poco) también bastante notorio. Y en el caso del Rome con los carros la cosa es ya descojonante de lo bruta que llega a ser una pelota de carros britanos, egipcios o falcados.

Sobre lo que dices de ver heroicidades; pues a mi no me vale. Yo veo muñequitos que maneja algún tipo (por que tipas pocas, la verdad) en algún lugar del mundo. Veo méritos en los jugadores; pero en los soldaditos del juego no puedo verlos. Si me viene Caesar y me para una pelota de carros del caudillo britanos con sus cohortes y me aguanta la lluvía de cabezas y la carga de los escogidos el sificiente tiempo como para que los hijos de la Gran Britania salgan huyendo pues no diré que las cohortes han hecho algo épico. Dire: "Mira el mamonazo de Caesar que bién me ha parado el golpe de moral, ole sus kinders!. Me voy a por pomada para el tercer ojo".

Tal vez te parezca una forma muy poco romática de ver el juego. Pero es que es lo que tenemos. Un juego. Y que todo no parece mal. Por muy irreal que sea.

Un ejemplo. Tenemos el caso de las lanzas, Yaris, sarisas, etc...Todo lo que sea un palo largo con un pincho al final y que no se arroje hace mas daño cuando ataca a una caballería que cuando atacan a otro tipo de unidad. Esto es totalmente irreal. Pero es necesario para el piedra-papel-tijera que nos da el balance del juego. Esto es cojonudo para el juego. Hay cosas que si, otras que no y otras que ni fu ni fa.

==========

Re: Pequeña reflexión
Publicado por Crashos - 26 Ago 2013 19:12

_____

yo mismo la semana pasada me enfrente en el shogun 2 a un tio que no me dio tiempo a cojer el ejercito (solo el minuto que te da de cortesia el juego), y me salio con un ejercito entero de caballeria; dio la casualidad de que yo me lo oli y saque bastantes lanzas, pero fue la partida más aburrida que he jugado, el me hostigaba con los arqueros a caballo - yo movia mis arcos (que daba la casualidad de que tenian menos alcanze), in tentaba avanzar yo y el iva apor mis arqueros hasta intento ganarme por controlar los 3 puntos de edificios; pero me posicione yo en uno y no pudo, llevaba 1 hora de juego y aquello no cambiaba, pero me nege a darle la victoria por avandono, asi que me arte avanza con todo hasta que lo inmovilize en una esquina el se bajo de los caballos y acabe ganando por poco al tener más infanterias.

Con esto quiero decir, que puede que a nivel historico o a nivel de juego se pueda hacer, pero eso no quita que sea un aburrimiento

Más o menos la cosa era asi
 pero con ashigarus

==========

Re: Pequeña reflexión
Publicado por CeltíberoPablo - 26 Ago 2013 19:31

_____

Yo en el napoleon cuando la partida está a medio hacer y el guiri siente que va a perder, entonces coge estrategia "palante patrás" y también empieza quedarse quieto.

Entonces coge el señor Don Pablo y dice: Ah si? Posiciones las tropas, me voy a hacer la cena, ceno y al volver a ver qué ha pasado. Muchas veces se acaban saliendo o incluso sigue ahí el cabrito xD

==========

Re: Pequeña reflexión
Publicado por Crashos - 26 Ago 2013 20:10

_____

yo entiendo en un jugador que sabe que va aperder intente de alguna manera ganar , pero de ahi a simplemente marear al contrario para ver si abandona la partida y ganar el ahi mucha diferencia, o que tenga tan mala conexion que se te haga casi imposible jugar en su contra

==========