

Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltíberoJaskier - 02 Sep 2013 14:22

Ya tenemos el primero: [Vandal](#)

Nota: 9

3DJuegos: [Análisis](#)

[Videoanálisis](#)

Nota: 9

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por casse - 03 Sep 2013 09:59

Hola

Atención a ésto en el análisis de 3D juegos:

"En cuanto al pulido general del lanzamiento, hemos detectado aparatosos bugs y problemas de diversa índole, pero sólo algunos particularmente graves...." 🤖

Además no habla nada o casi nada del modo multijugador, no sólo aquí sino en casi ningún sitio que yo sepa. Y el multi es el alma de esta saga. Habrá que esperar un poco a ver los análisis del multi antes de que nos la metan doblada.

Por otro lado, la IA es una traca ridícula, por lo visto hasta ahora. Ojalá me equivoque, pero ¿no estaremos ante el mayor fiasco de la historia de los Total War?

Saludos y que nos pillen confesados.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoJaskier - 03 Sep 2013 10:17

El multi es el del Napo, es más creo que no tiene ni clasificadas, simplemente tiene poco que decir. En mi opinión mejor así.

La IA, pues por lo que llevo visto como hasta el momento, ningún paso atrás al menos.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por casse - 03 Sep 2013 10:29

Juer, pues me dejás de piedra majo.

Para mi el multi es lo fundamental y és con lo que realmente disfruto, no tengo tiempo ni ganas de pasarme horas y horas en una campaña, solo para ver gráficos, con introducciones cinematográficas (que al poco te acostumbras a verlos) y con una mala IA.

Para eso veo Ben-Hur o Espartaco otra vez.

¿Que quieres decir con que no tiene ni clasificadas?

Pues si ésto es así, seguiremos con el Shogun 2 en multi y tan contentos.

Gracias y saludos.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoRegne - 03 Sep 2013 11:02

Por lo que dice yo enteindo que es como en el ROME, Una sala donde esta la gente, creas partidas y

jugas.

Nadie tendra que tirar del cable para que no le cuente como perdida y las partidas seran menso culoduras.

Un saludo

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por casse - 03 Sep 2013 11:10

Hola gracias por responder.

Ya que estás ¿Sabes algo si las partidas pueden ser grabadas, si los regimientos tendrán niveles de mejoras o tropas de elite, para poder configurar los ejercitos antes de combatir?

Saludos.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoRegne - 03 Sep 2013 11:13

Pues nidea, estoy en el curro y aun no e jugado al juego 🤔



=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por triano - 03 Sep 2013 21:19

parra mi es pronto para hacer una valoracion...

me he llevado la tarde con medio tutorial,a la vez que probaba distintas configuraciones de grafico para que fuera mas fluido..

no me ha desagradado ,pero tampoco lo he visto muy fluido en su salida,cuando me hice de shogun 2 este venia mas completo,aunque tampoco lo tuve el primer dia como el rome2,

veremos la pautas que aconsejan en el comunicado para graficos como funcionan...

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoEmberrado - 04 Sep 2013 06:41

Si que hay ranking pero, por lo que veo, sólo cuentan batallas ganadas (aunque hay otro numeraco que no se que es). Pero bueno. Nos libramos del maldito avatar, los veteranos, los vasallos y toda eso que hacía mas mal que bien.

Se pueden grabar batallas (pero no se si las graba bien; no he visto la que he grabado XD) y ejércitos también. Es muy parecido al primer Rome en el multy. Creo que es un recule positivo por parte de CA.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por Mirkt - 05 Sep 2013 16:33

CeltiberoEmberrado escribió:

Si que hay ranking pero, por lo que veo, sólo cuentan batallas ganadas (aunque hay otro numeraco que no se que es). Pero bueno. Nos libramos del maldito avatar, los veteranos, los vasallos y toda eso que hacía mas mal que bien.

Se pueden grabar batallas (pero no se si las graba bien; no he visto la que he grabado XD) y ejércitos también. Es muy parecido al primer Rome en el multy. Creo que es un recule positivo por parte de CA.

Pues a mi me gustaba el sistema del multi, había piques entre clanes, tu general podía aumentar sus habilidades, Podías personalizar el color y el aspecto de tu general, lo único que no hecho de menos es que te venga un tio con un ejército de veteranos de 6 estrellas y te gane sólo por haber jugado dos años más que tu, y no por su estrategia. Pero lo de desbloquear tropas y tal me gustaba

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoKeke - 06 Sep 2013 08:26

Pues genial el cambio.

Ya no tendremos delante a niños rata que se pasan horas y horas y horas en el ordenador, con todas las tropas chetadisimas y que si les vas ganando la partida tiran del cable.

Que quieres batalla en el multi ?? tu contra mi, sin avatar, ni vasallos ni unidades elite ni leches, igualdad de condiciones... y nos partimos la cara.

Solo espero que con los DLC esto no cambie.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoCarlos - 06 Sep 2013 08:50

Yo lo único que le haría sería implementar la personalización del aspecto y unicamente el aspecto de las unidades del ejército.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoJaskier - 06 Sep 2013 10:16

Si la personalización libre del aspecto podría estar bien, sin necesidad de tener que ganar para desbloquear trajes ni nada, ya que esto no afectaría al multi.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoEmberrado - 06 Sep 2013 11:00

Mirkt escribió:

Pues a mi me gustaba el sistema del multi, había piques entre clanes, tu general podía aumentar sus habilidades, Podías personalizar el color y el aspecto de tu general, lo único que no hecho de menos es que te venga un tio con un ejército de veteranos de 6 estrellas y te gane sólo por haber jugado dos años más que tu, y no por su estrategia. Pero lo de desbloquear tropas y tal me gustaba

A mi todo lo que no sea hacer depender el juego de la habilidad y el conocimiento del jugador me parece una soberana mierda desde el punto de vista de la jugabilidad. Desbloques, premios por tiempo o logros,...todo ese tipo de cosas hasta llegar a comprar ventajas que es lo que me parece peor me gusta fuera de los juegos.

Y sobre los piques. Pues también los hay en el resto de los juegos. no hace falta el avatar y los mapitas esos para tener competencia en los total war.

=====

Re: Los Analisis de Rome II

Publicado por CeltiberoSet - 06 Sep 2013 14:01

Las dos únicas batallas que he jugado en multy, me han parecido un "Truño". Una demasiado lenta 3vs3 no sabíamos a que era debido, si se acoplaba al que tenía menos equipo, menos línea o simplemente no puede con 3 vs y una 2 vs 2 que dado mi desconocimiento de las tropas jugué fatal, pero en la que seguí viendo fallos como las pelotas, que las lanzas pillaban a las caballerías no una sino varias veces y que estas últimas eran muy difíciles de dirigir y sacar de las pelotas para realizar varias cargas, prácticamente imposible, todo eso unido al tamaño ridículo de las unidades no me ha dejado buen sabor de boca por mucho "aparato gráfico" en cuanto a decorados que tenga.