

La Campaña.

Publicado por CeltiberoEspartiata - 04 Sep 2013 12:16

Abro este hilo para hablar exclusivamente de la campaña del Rome 2.

Para los que apenas jugamos.las campañas del Empire y el Shogun 2 nos supone una gran adaptación. Pero es que incluso los veteranos del.Shogun van a tener que adaptarse, bueno es que hablemos de ello.

=====

Re: La Campaña.

Publicado por Celtiberolsmaylive - 05 Sep 2013 23:28

A mi si que me está gustando mucho la campaña. Eso si, tienen tela de bugs que corregir.

No se que dificultad estaréis pero siendo Roma, los suevos me pillaron totalmente a traición y me robaron media Italia sin si quiera haberles conocido.

Si que es verdad que las batallas en ciudades sin murallas se repiten bastante. Como contraparte positiva, la facilidad con la que se reclutan ejércitos nuevos permite a una facción de la IA recomponerse muy rápidamente cuando le derrotas su ejército y puede volver a plantar cara, no como en el Shogun que acabar con el ejército principal era casi sinónimo de conquistar toda la facción independientemente del número de provincias restantes.

Por parte negativa, que no te estén contando las ciudades vasallas para logros y edictos, me está cabreando muy seriamente. Y eso es un bug, porque los consejeros te dicen bien claro que eso cuenta.

El tema de politiqueos en república si que llega a ser cansino, pero para ello está la opción de pasar a monarquía/Imperio. Habrá que probar como forzarlo con el tema de guerra civil.

Sobre el sistema de edificios... de momento no tengo mucha pega aunque tengo bastante caos aún con cada rama. Al menos la opción de "cambiar"; un edificio por otro de la misma rama del mismo nivel, me parece un acierto.

=====

Re: La Campaña.

Publicado por amarassa - 05 Sep 2013 23:41

Mi buen y querido miembro de la familia julia , el estandarte de mi buena familia , ha conseguido a base de victorias y ascensos un gravitas de 88 jajajaja cuando va a estayar la guerra civil? Porque vamos poco mas puede tener este tio ya

=====

Re: La Campaña.

Publicado por CeltiberoEmberrado - 06 Sep 2013 00:47

Yo juego en Legendario. Pero no creo que el problema sea el nivel de dificultad en si por que las metida de pata de la IA las hace en cualquier nivel.

=====

Re: La Campaña.

Publicado por CeltiberoCarlos - 06 Sep 2013 08:29

Se supone que la IA es una de las cosas que mejorarán con el parche de hoy.

Se supone. 🍷

=====

Re: La Campaña.

Publicado por CeltiberoEmberrado - 06 Sep 2013 11:02

carloscos96 escribió:

Se supone que la IA es una de las cosas que mejorarán con el parche de hoy.

Se supone. 🍷

no

=====

Re: La Campaña.

Publicado por CeltiberoCarlos - 06 Sep 2013 11:47

CeltiberoEmberrado escribió:

carloscos96 escribió:

Se supone que la IA es una de las cosas que mejorarán con el parche de hoy.

Se supone. 🍷

no

A esto me refería:

[Improved AI use of walls on Athens large settlement battle map.](#)

Es una tontería, pero lo leí por encima, y algo de la IA se que vi

=====

Re: La Campaña.

Publicado por CeltiberoEmberrado - 06 Sep 2013 13:43

ya veras como no mejora. no les ha dao tiempo. que revoquen un mapa para corregir un fallo de pathfinding vale. pero mejorar la la, seguro que no.

=====

Re: La Campaña.

Publicado por CeltiberoClearco - 06 Sep 2013 17:03

Aparte los "detalles" que estais comentando, me gustaria señalar el fracaso del tema naval.

El que las tropas puedan "crear" sus propios barcos al instante es de guasa.

El que estas embarcaciones "casuales" se lleven por delante a una flota de guerra ... es de

panico.

El que de Roma a Sicilia se tarden 2 turnos/años, a Cartagonova unos 4 años (Anibal tardo unos 6 meses cruzando los Alpes)..... es patetico.

=====

Re: La Campaña.

Publicado por amarassa - 06 Sep 2013 18:09

Clearlo lo unico en lo que estoy de acuerdo es en los puntos de movimiento no es logico tardar un año en cruzar italia de punta a punta.

Lo demas no entiendo como una flota de transporte te ha derrotado una flota normal , mas que nada porq mis miniflotas d 8 o 9 barcos sw dedican a hundir flotas de transporte de 18 barcos o mas por eso me extraña bastante , incluso en la preficcion de bataya es abrumadora la ventaja que tiene la flota militar , por otra parte a mi lo de la aparicion de las flotas de trabsporte me parece genial , eso de tener que hacer una miniflota cada vez que quieres transportar un ejercito pero bueno para gustos los colores

=====

Re: La Campaña.

Publicado por CeltiberoClearco - 06 Sep 2013 18:47

Yo las derroto dándole al automático..... jugando la naval, a mi me pasan por la piedra en cuanto tienen superioridad. Y ni te cuento si el enemigo tiene muchos arqueros.

El que los transportes aparezcan de la nada le quita cualquier forma de planificacion. Ademas te llena el mediterraneo de barquitos con 2-3 unidades.

A mi, y en la realidad era así, me parece ridiculo que los barcos de transporte siquiera se puedan enfrentar a los de guerra. Abordar un barco no es fácil, el que barcos, que le llegan a la mitad de la obra muerta al otro, le aborde y derrote es de risa.

En mi opinión el tema de enviar tropas por mar deberia ser mucho mas trabajoso

Lo de los espolones.... para otro dia.

=====

Re: La Campaña.

Publicado por CeltiberoEmberrado - 06 Sep 2013 21:43

dentro de que cada turno es un año y sin saber muy bien los tiempos de construcción de los barcos no me parece descabellado el tema de los ejércitos ingenieriles que. nos han plantado.

Pero desde el punto de vista jugable esta muy claro que es un error y va en contra de lo que CA pretendía. No puedes ir pregonando que vas a potenciar las batallas campales y luego meter novedades que te llevan por el camino contrario.

=====

Re: La Campaña.

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 08 Sep 2013 11:34

Bien, comento algunas apreciaciones de algunos turnos jugados con la campaña cartigesas con el nuevo parche.

La posesión cartaginesa en Sicilia tiene poco orden público, y yo no he visto la forma de subirlo, ya que no hay huecos para subirlo, ya que para expandir la ciudad se necesita aumento de la población, y aun dejando los impuestos a cero, los números de orden público son negativos. Supongo que se habrá planeado así la campaña. Por un acto de sabotaje contra una población del sur de Italia, Roma ya me ha declarado la guerra (cosa natural en el curso histórico).

Por tener tranquilo el frente turdetano, he hecho la paz con ellos, y he atacado a los edetanos, que estaban envueltos en una guerra contra los ilergetes en Tarraco (Kesse) y he tomado Saguntum sin problemas (por cierto, me ha gustado que hayan incorporado las faláricas incendiarias, algo que indagó históricamente este clan y que incorporó al ITW, en todas sus versiones, del Rome I). Inmediatamente he firmado un pacto de no agresión con los ilergetes, que me lo han aceptado de momento, y mi idea es ahora ayudar a Cartago Nova contra los turdetanos y declararles de nuevo la guerra.

Mientras he intentado un desembarco en una ciudad romana italiana aparentemente desprotegida, y he visto que se unen en la defensa, unidades de defensa naval y terrestre. La IA quería desembarcar las tropas embarcadas, pero no les he dejado, machacándolas con los espolones, aunque al final, no he calculado bien las tropas defensivas y ha repelido el ataque. Aun no se me ha rebelado Sicilia, pero debe estar a punto de hacerlo, sin embargo el orden público he podido controlarlo sin problemas en el resto de poblaciones.

Con el parche parece que se me han arreglado los pequeños defectos de enfoque en las batallas por completo.

Saludos:bcolega:

=====