

Mensaje de CA - 17 de Octubre

Publicado por CeltíberoClearco - 17 Oct 2013 17:15

Comunicado del director creativo de CA: 



forums.totalwar.com/showthread.php/10431...Mike-Simpson-and-CA-

Advertencia: Spoiler! Hi everyone,

Thank you for playing our patches and reporting issues you find on the forum. Without that help we wouldn't be able to turn around the patches as fast as we have been doing. We're achieving in weeks what, on previous projects, took months.

Over the next few weeks there's going to be a shift from dealing with stability and config to working on gameplay and features, while performance and AI remain high priorities. I expect the pace of patching to slow a little as gameplay and deeper AI changes need longer to test and tune. It'll still be weeks rather than months between patches though, and we're going to continue to patch the game regularly for the foreseeable future.

Gameplay and AI fixes take a long time to test, and we have to play a lot of 200+ turn games to be sure a change has worked as intended. To make the regular patches possible we have to overlap them, so while patch 5 will go live tomorrow, we've already started work on patch 7. This does mean it takes a while for your feedback to manifest as changes in the game, so please don't be too disappointed if your top issue isn't fixed in the latest patch. We are listening to you, and we will get there.

Our long-term plan from here is to get as fast as possible to a point where everyone is broadly happy with the state of the gameplay and AI. After that we'll shift modes again to long-term support – something which is new for TW and was very much our plan for the title all along. Our games already have a long lifetime, but by releasing occasional DLC packs and free content updates we keep working on them for much longer. This means upgrades in a number of areas which help the game evolve, and stop it becoming obsolete.

I'm not going to make any detailed claims about what we're going to do in the short term. The best way – the only really credible way – we can let you know what we're doing is by delivering it in the game. But rest assured that we're constantly reading the TW forums and a variety of others, and the feedback you're giving helps us to prioritise the issues we deal with, as well as getting a sense of which features work well, which are not liked, and which features from previous Total War games which weren't designed into Rome II are missed. This is an interesting topic actually, as a lot of people think that we've

'cut' features to make Rome II and it isn't as simplistic as that assumption.

A lot of the game is designed from the ground up. We develop many features in parallel, some of which work differently to how they did in previous games: we aim to create a different experience every time, and that's very important to us. New features are added, and certain features from previous games are therefore not included as they must naturally make way for different features. What's been interesting – and very useful for us – is listening to you telling us about which features you like and don't like, and what you miss from previous titles. We take your views seriously, and we'll take them with us in the future.

For now, we're about to roll out our largest patch yet, which contains a number of key fixes and changes. The next update will also bring you new, free game content which we've been talking about for a while... we hope you like it. Alongside this, you'll see our next major step towards mod support for ROME II.

Enjoy the update, enjoy the game, and thanks again for your ongoing feedback.

Mike Simpson

Extraigo:

Hola a todos, Gracias por jugar nuestros parches y reportar los problemas que encuentras en el foro de informes.

Sin esa ayuda no seríamos capaces de sacar los parches tan rápido como lo hemos venido haciendo. **E stamos logrando en semanas lo que, en proyectos anteriores, nos llevó meses**

Y tienen los santos cojones de pavonearse....

Espero que el ritmo de aparición de parches se frene un poco y los cambios más profundos de AI necesitan más tiempo para pruebas y puesta a punto. Va a seguir siendo semanas en lugar de meses entre parches sin embargo, y vamos a seguir para parchear el juego regularmente en el futuro previsible. Gameplay y los cambios en AI tardan mucho tiempo para probar, y tenemos que jugar un montón de 200 + turnos para asegurarse que los cambios han funcionado como se pretendía Claaaaaaa aaaaaro!!!.

Es lo que pasa, que testear un juego lleva su tiempo. Por eso os hemos estafado sacando el juego en beta y sin testear.....

Manda huevos!!!

Para hacer los parches regulares posibles tenemos que superponer ellos, así que mientras patch 5 irá

mañana en directo, ya hemos empezado a trabajar en el parche 7. Ya sabeis, mañana sale el parche 5 y trabajando en el 7. Cojonudo para el CWC....

Nos tomamos en serio sus puntos de vista, y nos los llevamos con nosotros en el futuro. Por ahora, estamos a punto de lanzar el parche más grande aún, que contiene una serie de correcciones y cambios fundamentales. La próxima actualización también trae nuevos contenidos, juego libre, que hemos estado hablando durante mucho tiempo ... esperamos que les guste. Junto a esto, verá el siguiente paso importante hacia el apoyo mod de Roma II. Disfrute de la actualización, disfrutar del juego, y gracias de nuevo por su colaboración en curso. Mike Simpson

(Emoticon de un romano o celtibero, metiendose el dedo en la nariz y sacando un moco)

=====

Re: Mensaje de CA

Publicado por CeltiberoLoky - 17 Oct 2013 17:20

Chorizos 🍖

=====

Re: Mensaje de CA

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 17 Oct 2013 17:26

Mañana vuelta a estudiar el juego... me toca los santos cojones, porque sí, mis cojones son santos.

Igual revivo mi cuenta del foro solo para ponerles a caldo.

=====

Re: Mensaje de CA - 17 de Octubre

Publicado por CeltiberoJaskier - 17 Oct 2013 17:35

No me voy a quejar de que traten de acabar el juego, pero es una tocadura de huevos tremendos el tener que preparar un torneos y encontrarte con que cada semana tienes un juego distinto. Además de que en medio del torneo nos aparecerá nueva facción, al menos una hijo, quizás 4.

Y claro que están logrando en semanas lo que antes les llevó meses, como que ahora tienen miles de betatesters, muchos más de los que antes tenían. Si quieren hacerlo así que se fijen en el Arma 3, que a los que compraron la beta les costó la mitad y no el precio final.

=====

Re: Mensaje de CA - 17 de Octubre

Publicado por CeltiberoHSAT - 17 Oct 2013 18:03

CeltiberoClearco escribió:

...(Emoticon de un romano o celtibero, metiendose el dedo en la nariz y sacando un moco)



=====
Re: Mensaje de CA - 17 de Octubre

Publicado por CeltiberoCarlos - 17 Oct 2013 19:24

CeltiberoHSAT escribió:

CeltiberoClearco escribió:

...(Emoticon de un romano o celtibero, metiendose el dedo en la nariz y sacando un moco)



¿Donde hay que firmar? 🇪🇸

=====
Re: Mensaje de CA - 17 de Octubre

Publicado por Annibal - 17 Oct 2013 20:03

AS de treboles; te faltan dos

Pero quita el primero

Re: Mensaje de CA - 17 de Octubre

Publicado por CeltiberoDraco - 17 Oct 2013 23:36

Hay q joderse, pues claro q tardan semanas como q estamos miles quejándonos y encima querran q les demos las gracias o les coloquemos la alfombra roja 🏠

👉 y venga a probar ejércitos de nuevo, venga a testear, cuando ya le coges el truco, van y..... parche nuevo, q como dice Jaskier tb es de agradecer, siempre q mejoren, q es más fácil decirlo q estos tios sean capaces de hacerlo, en fin, ya veremos 🍷

Re: Mensaje de CA - 17 de Octubre

Publicado por CeltiberoEmberrado - 17 Oct 2013 23:36

Y nada; sigue con la misma cantinela. CA no va ha hacer una IA buena; que digo buena IA. No va ha hacer una IA en su vida. Es imposible hacer algo que ni se sabe lo que es. Recuerdo. Para ellos es buena la IA de todos los juegos que han sacado. XD XD XD

Re: Mensaje de CA - 17 de Octubre

Publicado por CeltiberoRegne - 18 Oct 2013 01:11

La IA de campaña a "mejorado" muchisimo, a passado no no atacatre nadie!!!! a que todo las faciones que enceuntres te declaren la guerra. Incluso macedonia!!!! que no la e ni descubierto.

Re: Mensaje de CA - 17 de Octubre

Publicado por CeltiberoJaskier - 18 Oct 2013 08:37

Regne dentro de poco te llegará la declaración de guerra de Partia 🍷

Re: Mensaje de CA - 17 de Octubre

Publicado por CeltiberoThormes - 20 Oct 2013 18:31

Bueno, como bien dice Clearco lo de esta compañía ya es de cachondeo y es para mear y no echar gota...

Tras diez años y casi los mismos juegos sacados por CA, parece mentira que tengan la arrogancia de hacer semejante mensaje. ¿Es que las mecánicas del juego son tan diferentes de lo que vimos en el Rome I? Pero si es que son las mismas, más o menos remodeladas, me atrevo a decir que el Rome I es mejor incluso y tiene mucho más atractivo. En todo este tiempo han implementado alguna cosa que está bien, como los edictos, los objetivos de batalla, el mapa de campaña que realmente es muy guapo de ver, las batallas navales y un mejor aprovechamiento de los aliados.

Pero por el camino se han dejado muchísimas cosas de los otros juegos, que hacen que este sea un quiero y no puedo, como todos los títulos que lanzan. Si realmente quisieran hacer un buen juego y cogieran las cosas buenas que ya tienen, hicieran un buen pupurri con todas ellas y finalmente impulsaran una IA a un nivel aceptable (me refiero a que Roma te ataque en formación cerrada al igual que los griegos y cuatro flanqueos bien hechos por aquí y por allá, además de un comportamiento más o menos lógico de las unidades) Pues saldrían unos juegos que en realidad serían lo que todos más o menos esperamos, pero siguen empeñados en su soberbia de no escuchar a su comunidad más fiel, la que ya lleva años con la saga y cada vez empeoran más los nuevos juegos que sacan. El Shogun II ya ni me lo compré, el Empire y el Napo los adquirí a un precio de risa en una oferta navideña y este de momento tampoco me lo compro hasta que no mejore un 200% en fin una pena el camino que lleva esta compañía.

=====

Re: Mensaje de CA - 17 de Octubre

Publicado por CeltiberoClearco - 20 Oct 2013 19:46

Thormes, no hay que darle mas vueltas, como ya se puso por aquí: ni la estrategia ni nosotros somos ya el objetivo de CA. Estos han apostado por los jugadores casuales, las consolas-tabletas y su mayor preocupacion debe ser como adaptarlo a los moviles.

Solo con el multi se puede tener alguna esperanza, aunque ahí parece que van a premiar la tactica(?) del "disparo y salgo corriendo" que tanto refleja las batallas de la epoca. 🙄

=====

Re: Mensaje de CA - 17 de Octubre

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 20 Oct 2013 20:08

CeltiberoClearco escribió:

Solo con el multi se puede tener alguna esperanza, aunque ahí parece que van a premiar la tactica(?) del "disparo y salgo corriendo" que tanto refleja las batallas de la epoca. 🙄

ehhhh ni mucho menos, si esperas ganas alguna batalla con esa tactica tan tipica de tiempos del

Empire-Napo, te vas a decepcionar bastante... Basicamente porque no tienes suficientes proyectiles. Le que parte la pana es más bien lo rush con los barbaros

=====

Re: Mensaje de CA - 17 de Octubre

Publicado por CeltiberoDraco - 20 Oct 2013 20:47

O con los partos, eh Caesar, 



, bueno ya no te lo recuerdo más q se está rifando un voto negativo y tengo todas las papeletas, anda q no me va a salir caro q me votes positivo, ya estoy empezando a ahorrar para comprar, digooooo para hacer felices a mis compañeros

=====