¡Ya tenemos mapa de campaña!.
Publicado por Gale - 20 Ago 2008 20:29

---

ftp://segapr.segaamerica.com/SEGA_GAMES ... paign1.jpg

ftp://segapr.segaamerica.com/SEGA_GAMES ... paign2.jpg

ftp://segapr.segaamerica.com/SEGA_GAMES ... paign3.jpg

Mirad debajo, en donde los mapas.

Lo único que está mal es la bandera de España fiajos.

==========

Re: ¡Ya tenemos mapa de campaña!.
Publicado por CeltíberoGil - 22 Ago 2008 21:18

Bueno en general creo que el mapa de campaña pinta bien, y más a tenor de las noticias que acabáis de comentar.

Quisiera resaltar otros puntos que han quedado oscurecidos por el aspecto gráfico; parece que podremos reclutar varias unidades en un mismo turno y además podremos dar títulos de ministros y gobernantes a ciertos personajes (algo parecido al medieval) con lo que podremos variar la eficacia de las tropas, la economía y demás. ¿Qué os parece este último aspecto? Ahora tendremos que pensarnos mejor a quién mantenemos como general y a quién dejamos como gobernante. :D

==========

Re: ¡Ya tenemos mapa de campaña!.
Publicado por Gale - 22 Ago 2008 22:54

Si le damos demasiado poder a determinados personajes puede llegar a la rebelión, ese me parece un detalle muy bueno, y lo que comentas tú también Gil, hay que tener cuidado con la gente en la que confiamos.

==========

Re: ¡Ya tenemos mapa de campaña!.
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 23 Ago 2008 00:06

_____

Pero eso se supone que ya está implementado si tienes un general que tenga poca lealtad y mucho carisma se puede revelar. Alguna vez me ha ocurrido.

==========

Re: ¡Ya tenemos mapa de campaña!.
Publicado por CeltiberoThormes - 23 Ago 2008 02:06

_____

:S Pues a mi el mapa así a primera vista me parece peor incluso que el del Rome, es un mapa vacío y soso que supongo que irán puliendo, la ciudad de Madrid en este mapa ocupa casi un cuarto de peninsula XDD, y las rutas y los barcos y personajes que salen me parecen muy sosos también, creo que es un error que no pongan mas ciudades, si querían arreglar lo de los asedios me parece que esta no es la manera, pero en fin...

==========

Re: ¡Ya tenemos mapa de campaña!.
Publicado por wein47 - 17 Nov 2008 23:07

_____

pues a mi me parece bien ya ke en el medieval 2 para conkistar el mundo lo pasabas.....buf te podian dar un monton de achakes y aun vas por 15 ciudades y eso de dar titulos esta muy bien ya era hora de ke porfin tu mandes exactamente en todo y ke la ia no te aga nada

==========

Re: ¡Ya tenemos mapa de campaña!.
Publicado por Diviciaco - 17 Nov 2008 23:34

_____

Pues a mi me está gustando el mapa de campaña, incluso los gráficos, total lo bonito es ver las tropas en batalla, un mapa de campaña simple (que no implica por ello que sea feo) implica menos carga para el ordenador y más claridad... Supongo que será mas facil localizar tus tropas y agentes, porque a mi en el medieval mas de una vez se me han torcido los planes por no ver bien donde estaba mi ejercito/emisario/cardenal... La verdad es que una mapa a lo Port Royal me parecería ya suficiente... Y el tener menos regiones también es un avance, se reducirá mucho la tediosa gestión de cada uno... Como decía Thoreau: Nuestra vida es malgastada por el detalle... simplificar, simplificar

==========

Re: ¡Ya tenemos mapa de campaña!.
Publicado por CeltíberoGil - 18 Nov 2008 00:21

_____

¿Habeis visto las fechas de los primeros post? Eran comentarios de un pantallazo que mostró algo del mapa de campaña a principios del verano creo...

Evidentemente si nos fijamos en el último vídeo que enseñaron los de CA el mapa de camapaña luce muy bien. Con una gestión más ágil y sencilla ya que no habrá que ir gestionando las ciudades una a una sino que en cada región habrá varias ciudades que desarrollar y varias construcciones y mejoras por ciudad dirigiendo todo este desarrollo desde una única ventana. No como en el Medieval 2 que te ibas pasando de una ciudad a otra, algo mucho más tedioso. Por no comentar otros aspectos ligados a las mejoras gráficas algo que todos reconocemos los de CA llevan mejorando con cada juego.

==========

Re: ¡Ya tenemos mapa de campaña!.

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 18 Nov 2008 02:17

_____

Si vamos a tener gestión de ciudades independientes de forma que podamos construir edificios independientes en cada ciudad da igual que esto se haga desde un pergamino general que independientemente en el pergamino de cada ciudad. El efecto en el juego es el mismo. Esto no simplifica nada. Tener un pais con x ciudades e ir indicando lo que se construye y produce por cada ciudad es lo que tenemos ahora. Seria el mismo perro con distinto collar.

Si realmente estamos hablando de un mapa de gestión mas simple. Yo entiendo que las contrucciones se hacen a nivel de pais y se colocan en el mapa. De esta forma se reduce notablemente la microgestión. E incluso es mas realista.

==========