

Impresiones Caída de los Samurais

Publicado por CeltíberoClearco - 24 Mar 2012 11:55

Ayer estuve, con HSAT de espectador, jugando al falso juego independiente.

Lo primero: olvidaros del multi terrestre. Las batallas siguen siendo tan rapidas como antes pero con mas polvora. La posibilidad de batallas con unidades de tiros queda descartada. Tienen tal potencia de fuego que en tres andanadas está resuelto el duelo. No se donde nos lleva la estúpida mezcla de katanas y fusiles.

Las navales puede que tengan mas recorrido, aunque apenas he jugado un par de ellas, y tiene un disparo en pseudo-primer persona, que todavía no he descifrado.

Lo que si creo que va ser mejor es la campaña. Me da a mi que el sistema de 2 bandos (Imperial-Shogunato) da mas juego que el tipico todos contra todos. Ademas, la artilleria de campaña (el cañoneo naval) le da un toque a las batallas de la campaña que me gustó. De cualquier forma, la mejor manera de ganar una batalla sigue siendo matar al general....

Saludos

=====

Re: Impresiones Caída de los Samurais

Publicado por CeltíberoLoky - 24 Mar 2012 13:25

He estado jugando esta mañana. No conozco mucho el napo y quizás no tanto como otros el Empire. Pero yo que ya me había acostumbrado al Shogun veo en la Caída un cambio bastante grande de juego.

Desde mi punto de vista ha ganado un 50% de Empire. De momento no hay muchas tropas a las que optar pero creo que cuando salgan más tropas especializadas en fusiles las batallas serán muy parecidas a las del Empire.

...Y esto a mi personalmente no me gusta pues soy bastante malo con el tema de la pólvora pero bueno todo es cuestión de práctica.

Por lo demás las batallas como dice clearco son rápidas. La moral de las tropas es baja y la potencia de fuego es muy elevada...pero lo dicho creo que a la larga dara más juego que el Shogun2 a secas.

Tengo que probar las batallas navales y la campaña en multijugador a ver si hay novedades.

=====

Re: Impresiones Caida de los Samurais

Publicado por AoshiSVyM - 29 Mar 2012 20:40

Bueno mi opinion es que es bastante mejor que el shogun 2, porque cada vez que iniciaba partida era contra un rush :S, y de vez en cuando un camper, ahora las batallas son mas variadas, la mayoría optando por fuego y caballeria sea de fuego o de cuerpo a cuerpo. Yo uso una estrategia variada decantandome por lo tradicional sino de shogun no tiene nada a mi entender, y e ganado casi todas mis partidas, el tema es evadir el poder de fuego, pero las unidades de cuerpo a cuerpo arrasan esos shogitai que veo que nadie usa destrozan al enemigo. Saludos

=====

Re: Impresiones Caida de los Samurais

Publicado por CeltiberoClearco - 02 Abr 2012 11:54

Ayer jugamos alguna al multi y estas son mis impresiones, pasando del rollo avatar.

Las terrestres son rapidisimas y quien dispara primero da dos veces... El multi me dió un tufo a coleccion de chetos que te cagas.

Vamos, que habrá mucho de combinar ejercitos modernos-samurais, lineas con palantepatras, tiradorcitos que mean mas lejos, rush despiadados y mucho amago de caballerías. Pero lo que es flanqueo, sorpresa y movimiento: NADA.

Las navales podrian estar bien. El juego permite llevar los barcos juntos en linea en modo manual, sin agruparlos. Hasta aqui bien. Ahora viene la coleccion de cagadas:

El combate es demasiado rapido, los barcos aguantan muy poco con excepcion de los acorazados.

Los acorazados disparan desde el frente, tienen mas rango y practicamente salen a barco por disparo. Cierto, como bien dice Hugo, que son muy lentos y vulnerables a los torpedos... pero los torpederos han de mantenerse fuera de rango o duran un plis plas, son caros y ya me direis lo divertido de una batalla con torpedos danzando por todo el mapa.

Los costados de los barcos pueden ser de madera o blindados por lo que hay tres tipos de munición: explosiva, perforante y de cañón (?). En realidad hay una cuarta, la que dispara automáticamente cuando no tienes ninguna seleccionada.

La munición explosiva destroza los cascos de madera y es inútil contra los blindados. La perforante, inútil frente a los de madera efectiva contra blindaje. La de cañón una mezcla de las anteriores aunque al blindaje no le hace mucho.

Y ahora vienen las cagadas:

La munición que disparas se elige para un minuto y no puedes decidir a quien debe disparar tu barco. Resultado: si te equivocas al seleccionar la munición estas perdido. Si seleccionas perforante y tu barco decide disparar a uno de madera, estas perdido. Si la línea enemiga es una mezcla de madera y acero, te encontraras con que es la suerte quien decida la batalla. La suerte de que tus barcos disparen contra los enemigos adecuados a la munición que tengas seleccionada. Ah! y la munición explosiva tiene menos rango 🤦

Saludos

=====

Re: Impresiones Caída de los Samurais

Publicado por CeltíberoSoldurio - 02 Abr 2012 17:21

Pues parece muy interesante, por lo que cuentas, no Clearco ? 🤔

=====

Re: Impresiones Caída de los Samurais

Publicado por CeltíberoClearco - 02 Abr 2012 17:26

Si, la campaña esta bien.

Saludos

=====