Nuevo gameplay en la Batalla del Nilo
Publicado por CeltíberoJaskier - 05 Jul 2013 11:27

_____

==========

Re: Nuevo gameplay en la Batalla del Nilo
Publicado por Annibal - 07 Jul 2013 06:14

_____

Corregir estan corrigiendo cosas; las balistas y las bolas incendiarias no tienen tantan precision y estan ultimas no van tan rapidas y precisas, pero a todas luces insuficiente y estan a poco menos de 6o dias

Creo que la IA ya esta resuelta para bien o para mal; a lo sumo dijeron que iban a corregir bugs; pero si una batalla como esta la ganan los romanos con tanta facilidad... malo; o la IA es pesima o se pueden hacer Rushes cuesta arriba y las dos cosas no son buenas noticias; La IA teniendo una buena ventaja ha sido aplastada muy facilmente y esto es lo que preocupa de los desarrolladores

Con una IA sin ninguna dificultad, las campañs seran aburridas y tediosas, sin ningun aliciente; luego solo nos queda ya el multy

==========

Re: Nuevo gameplay en la Batalla del Nilo
Publicado por CeltíberoAsdrúbal - 07 Jul 2013 07:08

_____

Annibal escribió:

.....o la IA es pesima o se pueden hacer Rushes cuesta arriba y las dos cosas no son buenas noticias.....

Esta noticia es negativa a todas luces. Una cosa es que se puedan ganar con más esfuerzo batallas cuesta arriba y conseguir tomar una colina jugando bien, y otra que se pueda correr hacia arriba y llegar a lo alto con un golpe de carga tal que pueda romper al enemigo descansado y con todo a favor. Por otra parte, lo normal sería que las tropas con pesada armadura fueran resistentes, pero que se cansasen más pronto que otras, y sobre todo cuesta arriba.

==========

Re: Nuevo gameplay en la Batalla del Nilo
Publicado por CeltíberoClearco - 07 Jul 2013 12:19

¿Hay algo que os haya parecido positivo en este video?.

No pregunto por lo que era demencial y que ahora esta solamente "mal", digo algo que sea verdaderamente bueno.

==========

Re: Nuevo gameplay en la Batalla del Nilo
Publicado por CeltíberoSoldurio - 07 Jul 2013 12:34

Si, se ven muchas cosas malas, entre las que a mi me gustas esta la desaparición de los sectores de rango y toda información que salía asociada junto al estandarte de las unidades, como en el Rome 1

==========

Re: Nuevo gameplay en la Batalla del Nilo
Publicado por Sir Joise - 07 Jul 2013 22:24

CeltíberoEmbirrado escribió:

El problema, Josie, es que para CA esa IA es buena (Ya hemos visto 2 programadores diciendo eso), que un elefante sea así de potente en la carga es deseable y que una colina se tome zumbando todo corriendo colina arriba es lo normal, etc, etc. Ese tipo de cosas que vemos como fallos o problemas para CA no son problemas. No ven nada que corregir ahí.

Si el juego se cuelga mucho, corrompe las partidas salvadas, hay un online sin sincronía, una animación jode alguna unidad o fallan los cálculos de manera evidente lo corregirán. Antes de navidades pues tienen que vender los DLC de las demás facciones. Pero lo otro; no. Eso se queda. Como siempre han hecho.

Yo no se que fumaran estos programadores de CA pero decir que lo del elefante y lo de tomar la colina corriendo es normal tiene guasa, eso si espero que los DLC no sean muy caros.

==========

Re: Nuevo gameplay en la Batalla del Nilo
Publicado por CeltíberoJaskier - 10 Jul 2013 21:09

Pues otro más del Nilo... ya ni creo nuevo post

Gracias a Isma por avisar

==========

Re: Nuevo gameplay en la Batalla del Nilo

Publicado por Annibal - 11 Jul 2013 08:18

_____

Ni lo veo, nada mas empezar; comenta que con los egipcios fue facil (cuando las mortales cargas de carros a modo tanke , elefantes como buldozers, bolas de fuego como lanzallamas, catapultas explosivas....etc.; pero que con los romanos es muchisimo mas dificil; ya lo vimos¡¡.....si no fuera por el multy; me esperaba a la edicion gold pasados dos años;

==========

Re: Nuevo gameplay en la Batalla del Nilo

Publicado por CeltiberoSet - 11 Jul 2013 14:36

_____

A mí lo que más me gusta es el tema de la desaparición del Avatar, lo considero fundamental. En cuanto al resto hay que reconocer que el aparatado gráfico es muy bueno y de todo lo demás ya os conozco……..Lo pasaremos moco sacándole los defectos y analizándolo y después se instaurarán reglas tipo CWC para las batallas …etc. Pero personalmente tanto en individual, parece una campaña estupenda como en el apartado on.liine para friquis con reglas lo encuentro muy esperanzador. Lo vamos a pasar bien “mamoncetes”

==========