

maravillas

Publicado por spartatop - 16 Sep 2013 20:52

Que pasa con las maravillas estan pero no sirven para nada

Que opinais?

=====

Re: maravillas

Publicado por Rhygus - 17 Sep 2013 12:48

Bueno, quizás algún detalle más hubiera estado bien. Aún así no hecho en falta los buffs que daban. Mejor así que el Coloso de Rodas en el Rome 1 que era una barbaridad xD

=====

Re: maravillas

Publicado por CeltíberoEmberrado - 17 Sep 2013 13:36

pues deberían dar bonus. inútiles no deberían ser.

=====

Re: maravillas

Publicado por spartatop - 17 Sep 2013 13:39

pero lo son, no dan ningun bonus,

pasa como con los recursos, en mi opinion no sirven para nada,

en otros juegos de la saga si tenias un recurso podias construir una unidad, aqui no??

=====

Re: maravillas

Publicado por Rhygus - 17 Sep 2013 14:53

A ver, que no se me malinterprete, me gustaría que hubiese algún bonus pero visto el percal general no es lo que más me incomoda. Lo de los recursos si que no tiene perdón la verdad.

=====

Re: maravillas

Publicado por VideogamerElCelta - 17 Sep 2013 15:01

HOLA CHICOS,, en que ROME vivimos!

Pues claro que dan bonificaciones!!!! Solo tenéis que verlas en la parte inferior izquierda en el apartado efectos de ciudad cuando seleccionamos la ciudad que contenga dicha maravilla.

Y DAN BUENAS BONIFICACIONES ADEMÁS.

=====

Re: maravillas

Publicado por spartatop - 17 Sep 2013 16:55

a si no me he fijado

lo mirare

=====

Re: maravillas

Publicado por spartatop - 17 Sep 2013 16:55

y que opinas de los recursos??

=====

Re: maravillas

Publicado por Rhygus - 17 Sep 2013 17:51

Joder, que noob me siento jajaj

=====

Re: maravillas

Publicado por Tarod - 17 Sep 2013 18:08

No me hagais mucho caso pero creo recordar que el consejero me dijo que los recursos sirven para hacer armaduras y armas de mayor calidad no lo tengo del todo claro pero imagino que si es una provincia que tiene hierro por ejemplo podras mejorar el armero a tier mas alto que si no lo hay , pero como dije no hagais mucho caso...

=====