

## Preguntas sobre NTW2

Publicado por CeltíberoFurase - 04 Jun 2008 01:17

---

Hola a todos amigos. Quiero instalar el NTW2 pero no se que archivos bajarme ¿la version 1.3 y 1.5 son las mismas que la 1.03 y 1.05? ¿tengo que instalar La BI?

A ver esa campaña Acre... :)

un abrazo

=====

## Re: Preguntas sobre NTW2

Publicado por CeltíberoFrog - 04 Jun 2008 14:36

---

Hola Fura !!

Mirate en el foro secreto o en el palenque, que alli hay todas las info que tu necesitas.

A ver si te pasas por el Lobby de NTW !!

Adeuuu

=====

## Re: Preguntas sobre NTW2

Publicado por CeltíberoRamírol - 04 Jun 2008 15:41

---

Anoche justo antes de entrar al MP de ITW (siento no haberos saludado, Frog, Soldu y Juanjo, pero no quise molestaros), me instalé el NTW2 y quedé gratamente sorprendido por varios aspectos del juego:

1. El briquindans :rolf: . No, ahora en serio. El tamaño de los campos de batalla. Empecé la batalla de Borodino y era casi mareante. El inconveniente es que hay pocos detalles (lo normal) y quizá pierde un poco el atractivo visual.

2. La rapidez de las unidades. Tiene que ser así, porque si no en campos de batalla tan grandes sería imposible acabar una batalla.

3. La importancia de las formaciones. No sé si es que soy torpe o qué, pero las unidades se negaban a pasar por los puentes si la formación se lo impedía. No cambiaban su formación automáticamente, y eso exige más atención por parte del jugador a las formaciones.

La verdad es que parece un juego totalmente nuevo. Ahora bien, me sentí perdido en varios aspectos, fundamentalmente en la utilidad de cada tipo de unidad y en las diferencias entre unidades "de línea", "ligeras", "pesadas"; y luego entre los distintos tipos de caballerías.

¿Han publicado los lordz alguna guía sobre esto? Me daría igual que fuese en inglés o francés.

Saludos. :D

P.D.: habrá que ver si el ETW es capaz de superar esto, no en el tema gráfico, que seguro que lo hará, sino en la jugabilidad y tamaño de batallas.

=====

## Re: Preguntas sobre NTW2

Publicado por CeltiberoSoldurio - 04 Jun 2008 17:58

---

Me alegra saber que te gusto Ramiro, en cuanto al resto des post-revalida, voy a ver si puedo aclararte algo.

1-Sobre los mapas te diré que a mi también me parecen grandes, estaba en la cuenta que las dimensiones debían ser fijas y por lo tanto las mismas que en el Rome, entiendo por lo que dices, que no es así y por mi, si fueran mas grandes mejor, aun a costa de sacrificar detalles, tengamos en cuenta que menos detalle tienen los escenarios tipo praderas y para el Napo si los hay yo no los he visto. Los escenarios en el Napo son fundamentales y no están pensado buscando el equilibrio, las partidas tienen unos preliminares mas largos y pasas un buen rato estudiando el terreno, son tantos los mapas que no se repiten mucho, eso te obliga a buscar cualquier desfilada, zanja, trinchera o lo que sea que pueda protegerte de la artillería durante los movimientos tácticos.

2-La duración de la batalla no es problema, hacer correr a las tropas las agota y pierden mucha moral, con las caballerías pesadas no puedes abusar de las galopadas o veras con desesperación que en el final de la batalla, prácticamente van al paso.

3-El tipo de formación de las unidades es fundamental, al menos para el combate, por cuestiones de

moral, si las manejas agrupadas hay formaciones automáticas para grupos de unidades que son muy prácticos. Por otra parte esta no afecta a la velocidad de las mismas, en mis pruebas se mueven a la misma velocidad totalmente comprimidos, con un frente en la unidad de 3 tíos, que totalmente estirados en una doble línea, si que influyen y mucho el tipo de terreno, pradera, barrizal, bosque, etc. Lo que comentas en cuanto a que una unidad estirada no obedecerá la orden de avanzar a otra posición si en el camino tiene un paso estrecho como un puente, un vado, o lo que sea, cierto es, eso cuando no se encamina a la nueva posición pasando por los cerros de Úbeda, yo lo tengo por un bug, si eres consciente de ello no te da muchos problemas.

4- En cuanto a las unidades y teniendo en cuenta que no hay dopajes, el misterio es poco. Las infanterías de línea, entre 300 y 400 florines son todas + o - buenas y la columna vertebral de cualquier formación, las ligeras y caras son poderosas en los duelos de mosquetes y las pesadas en las cargas a la bayoneta. Las caballerías quedan divididas por los dos tipos de velocidad y su precio hace justicia a lo que puedes esperar de ellas. Artillería, su efectividad la determina su uso, selección de los emplazamiento y objetivos. El mod tiene, creo, una particularidad y consiste en que al configurar tu ejercito acudiendo a las formaciones gravadas encontraras las formaciones que se usaron en la partida anterior, con lo cual hacerte con buenas formaciones es tan fácil como recibir 3 o 4 palizas, ya tendrías la formación, saber usarla es otra cosa y eso si te obliga a ver el repley.

Las paridas son muy divertidas, tienen que serlo por c...., porque se petan más de la mitad de las batallas y aun así seguimos insistiendo.

Que yo sepa no hay guía salvo el EDU y unos cartelitos en guiry que se despliegan al pasar el ratón por las unidades durante la compra de las mismas.

Un saludo. :D

=====