Impresiones del "Battles&Drinks" [14/08]

Publicado por gustdenerja - 15 Ago 2013 17:53

Buenas, son varias las personas que llevan comentando el día de hoy varias cosillas en twcenter/totalwarforums sobre el evento que tuvo ayer lugar en el MADD Bar en el SOHO de Londres.

Una serie de preguntas hechas por TotalWalker a los de CA:

www.twcenter.net/forums/showthread.php?6...t-Questions-answered !

Impresiones de SughdanWarrior:

www.twcenter.net/forums/showthread.php?6...ks-event-impressions

Aquí un tochaco bien gordo de los foros total war (una entrevista y más cosas)

forums.totalwar.com/showthread.php/73095...eat-for-you-guys-... !-(lots-of-info-from-the-london-event

Además antes de encontrar todo esto estuve leyendo un post de TotalWalker en el que escribía otro también y comentaban como fue el tema; ahora lo he perdido de vista
Si lo encuentro lo subo. Está todo en shakespeare.

Edito: El viernes tendremos el nuevo Rally Point (lo acabo de leer
)

==========

Re: Impresiones del "Battles&Drinks" [14/08]

Publicado por CeltíberoIsmaylive - 15 Ago 2013 18:31

Ya me lo leí en su momento.

Cosas reseñables... Vuelven los FFA! (todos contra todos). Desde luego no es algo "vital", pero es un añadido curioso que se agradece para chorrear un poco tras varias partidas serias.

==========

Re: Impresiones del "Battles&Drinks" [14/08]

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 15 Ago 2013 18:33

Leyendo por encima:

Los edificios no se construyen en un turno. Eso sólo pasa para las expansiones de las ciudades. Bien.

Cuando sacas un general (por lo menos en el prologo) te deja escoger la guardia entre caballería y un barco.

Los equipos eran i5 (puede que a 3.5GHz), 6GB RAM, GTX670 y parece que tiraban bien con el prólogo y la batalla del Nilo. En configuraciones altas.

Vuelven las 3 opciones de los prisoneros de las batallas. Liberar, esclavizar y pasarlos a cuchillo.

Hay una forma de que toda la selección o todo el ejército se de la vuelta rápido. Parece que apretando "J".

En autoresolución salen 3 opciones: Ofensiva para cuando el enemigo tiene mas unidades de proyectiles , defensiva para cuando las tiene el jugador y balanceado que sería lo de siempre.

Se puede abordar el mismo barco desde distintos sitios y con distintos barcos.

Parece que la IA sabe cubrir los hostigadores con lanzas. Me lo creeré cuando lo vea.

El tema de la moral se parece a los juegos anteriores (no especifican cuales) e incluso creo entender que se pueden hacer chairoots metiendo un buen golpe de moral en algún punto.

El resto, aparte de lo que se me haya pasado, ya lo sabíamos o es el peloteo lógico que podemos esperar.

==========

Re: Impresiones del "Battles&Drinks" [14/08]
Publicado por gustdenerja - 15 Ago 2013 20:13

_____

Para los amantes de la historia y la historicidad de los TW (*moi*) mencionar que han añadido una *ENCI CLOPAEDIA*
muy detallada según este TotalWalker, menciona la presencia de amazonas y cerdos flamígeros.

Voto positivo a CA, gracias.

- Se confirma que esas 5 ciudades son LAS 5 ciudades, una pena (que pasa con PETRA!)

==========

Re: Impresiones del "Battles&Drinks" [14/08]
Publicado por CeltíberoJaskier - 15 Ago 2013 20:54

_____

Si al final parece que no serán 9 las ciudades únicas, las reducen a 5 🙂

==========