Asedio de Roma a ciudad amurallada macedónica
Publicado por gustdenerja - 31 Ago 2013 07:59

_____

Buenos días! Bien calentito:

==========

Re: Asedio de Roma a ciudad amurallada macedónica
Publicado por spartatop - 31 Ago 2013 08:15

_____

buen video, mi opinión es que las murallas se destruyen muy pronto con dos lanzadas de las catapultas están destruidas, que opinas?

==========

Re: Asedio de Roma a ciudad amurallada macedónica
Publicado por spartatop - 31 Ago 2013 08:18

_____

otra cosa que me esta preocupando un poco, todas las batallas que estoy viendo hasta ahora las ganan muy fáciles, esto me preocupa, por el nivel de dificultad, que opináis¡¡¡

==========

Re: Asedio de Roma a ciudad amurallada macedónica
Publicado por CeltiberoSet - 31 Ago 2013 09:15

_____

Si, la verdad es que las murallas caen muy rápido. Quiero pensar que enfrentan las mejores máquinas con peores murallas para que veamos la cinemática de como caen. Las batallas se ganan rápido pero están descompensadas en cuanto a tropas y muy malos "generales", es posible que esto sea para que no dure mucho el vídeo, así que no podemos ver realmente el Balanceo de las unidades.

==========

Re: Asedio de Roma a ciudad amurallada macedónica
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 31 Ago 2013 09:26

_____

Caen rápido pero si os fijais gastan casi toda la munición en ello! Y no parecen armas pequeñas la verdad, así que tampoco me parece tan mal. Si acaso reducir la velocidad de disparo.

==========

Re: Asedio de Roma a ciudad amurallada macedónica
Publicado por Annibal - 31 Ago 2013 09:27

_____

8 balistas, 8 catapultas; normal que duren poco los muros¡..que son 8¡

La IA no se entera de nada en vez de bloquear el muro roto llega tarde y mal, con tres unidades de la IA para defender el perimetro de la bandera contra el doble de unidades romanas; pues resultado..12 minutos de batalla, pero lo podia haber hecho en 7 minutos¡

No tiene mucho merito esta batalla; pues la puerta estaba abierta; incomprensiblemente para la IA

==========

Re: Asedio de Roma a ciudad amurallada macedónica
Publicado por CeltiberoSet - 31 Ago 2013 09:46

_____

Annibal escribió:

8 balistas, 8 catapultas; normal que duren poco los muros¡..que son 8¡

La IA no se entera de nada en vez de bloquear el muro roto llega tarde y mal, con tres unidades de la IA para defender el perimetro de la bandera contra el doble de unidades romanas; pues resultado..12 minutos de batalla, pero lo podia haber hecho en 7 minutos¡

No tiene mucho merito esta batalla; pues la puerta estaba abierta; incomprensiblemente para la IA

lo de la velocidad de caida de los muros no es solo por este vídeo. Si, la IA como dices no se entera. En ese hueco pones una buena falange y arqueros detrás y en las murallas , máxime si se han acabado los proyectiles de las balistas y "otro gallo canta" :). En resuen que hasta que no lo analicemos nosotros, poco vamos a ver

==========

Re: Asedio de Roma a ciudad amurallada macedónica
Publicado por Annibal - 31 Ago 2013 09:51

_____

CeltiberoSet escribió:

Annibal escribió:

8 balistas, 8 catapultas; normal que duren poco los muros¡..que son 8¡

La IA no se entera de nada en vez de bloquear el muro roto llega tarde y mal, con tres unidades de la IA para defender el perimetro de la bandera contra el doble de unidades romanas; pues resultado..12 minutos de batalla, pero lo podia haber hecho en 7 minutos¡

No tiene mucho merito esta batalla; pues la puerta estaba abierta; incomprensiblemente para la IA

En ese hueco pones una buena falange y arqueros detrás y en las murallas , máxime si se han acabado los proyectiles de las balistas y "otro gallo canta" :). En resuen que hasta que no lo analicemos nosotros, poco vamos a ver

Claro SET¡..pero si es de cajon meter una o dos¡ unidades de lanzas en la pared rota, se forma un muro de lanzas y asunto resulto; muro de piedra por muro de lanzas¡

No dijeron que la IA iban a mejorarla en los asedios???; pues que la mejoren¡

==========

Re: Asedio de Roma a ciudad amurallada macedónica

Publicado por gustdenerja - 31 Ago 2013 10:43

_____

Annibal escribió:

La IA no se entera de nada

Mejor no se puede describir. La verdad es que la IA parece un chavalín de 10 años al que se le haya dicho toma niño, entretente un rato. Y está que no sabe que hacer con quien disparar, si tirar para acá o para allá.

Cada vez lo tengo más claro, lo primero que voy a hacer --> Dificultad máxima, una batalla equilibrada, probablemente campal (ya dejaré le asedio de Roma para otra ocasión) y a testear la IA. A ver que me

ofrece

Por cierto, gran acierto el eliminar las "secciones" de la muralla, si quiere destruir todo el perímetro y no dejar piedra sobre piedra lo hago y punto!
. También a su favor tengo que decir que la ambientación helena me parece fabulosa. Todo un acierto haber coloreado los frisos de los templos

==========

Re: Asedio de Roma a ciudad amurallada macedónica
Publicado por CeltíberoClearco - 31 Ago 2013 10:51

_____

A falta de unos dias parecerá un poco insulso, pero yo estoy hasta el moño de que solo nos enseñen escaramuzas.

Es que no he visto ni una solo batalla a campo abierto donde una formacion de 20 unidades se enfrente a otra linea.

Es que no tenemos ni pajolera idea de que va pasar cuando dos lineas de batalla choquen una con otra.

Ahí es donde veriamos el balanceo de las batallas, y los de SEGA se limitan a enseñarnos una escaramuza tras otra. Solo se trata de seleccionar a todas tus unidades y mandarlas cargar sucesivamente a una unidad enemiga tras otra. Ni formaciones, ni nada que se parezca a lo que se supone va ser una batalla multijugador. Ni siquiera a la mayoria de las batallas que vamos a jugar contra la IA. Solo una escaramuza tras otra.

==========

Re: Asedio de Roma a ciudad amurallada macedónica
Publicado por amarassa - 31 Ago 2013 12:04

_____

pues a mi no me parece que las murallas caigan muy rápido , aguanta 5 golpes de artillería , de 8 piezas a una distancia yo diría que bastante cercana , yo creo que no esta mal , no va a aguantar una muralla tan pequeña 30 min de los 60 que puede durar una batalla jajaja

lo de la IA lamentable pero habrá que saber si esta jugando en facil normal dificil etc , como sea en dificil es para preocuparnos bastante jajja

el tio que lo juega mucha estrategia no usa , a saco al centro y al bulto ni rodeos ni nada , solo al final se da cuenta de que puede rodearles en la plaza y sacrifica a los gladiadores a lo tonto , por cierto , los

gladiadores me han molado bastante jaja

que ganasssss

==========

Re: Asedio de Roma a ciudad amurallada macedónica

Publicado por CeltiberoVito - 31 Ago 2013 12:09

_____

Me da que el multi va a ser un puto correcalles con cuatro unidades que ullen a la de tres para reorganizarse en na. Como fue el Shogun.

Al final todo desperdigado y lo que se parece a una linea de batalla es una ilusión.

Corren mucho para ser una batalla tactica, ya veremos.

En cuanto a la agilidad me gusta la agilidad de las unidades. Parece que sera posible retirarlas del frente sin que huyan. Que recuerdos de las cargas de caballeria repetidas ....del medieval...

==========

Re: Asedio de Roma a ciudad amurallada macedónica

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 31 Ago 2013 12:11

_____

¿Pero cuando ha cambiado el comportamiento de la IA por el nivel de dificultad en un Total War? Eso no ha pasado nunca. Lo niveles de dificultad definen bonus y penalizaciones en unidades, tiempos y costes pero no afectan a la IA. Lo veis es lo que hay.

¿Qué carajo hay que entender por "Explosive Round" en la munición de una balista? Que el otro tipo que sale es el incendiario... ¿Y el normal, ande andará? El virote pelao de toda la vida. Vale que se inventen uno; pero deja también el normal. ¿Qué trabajo les cuesta? XD XD XD

Que chulos los mirmillones.

Me sigue pareciendo muy corto el tiempo para tomar el punto de control y muy fácil que suban de experiencia las unidades.

==========

Re: Asedio de Roma a ciudad amurallada macedónica
Publicado por CeltíberoYorguer - 31 Ago 2013 13:21

Esta claro que la IA anterior lo que hacia era ponerte las cosas mas difíciles a nivel de campaña y unidades contra las que te enfrentas en el campo de batalla. Estoy padeciendo jugar con holanda en modo difícil de una manera supina. Que en la ultima batalla me lanza prusia una bandera entera llena de lanceros granaderos y unos cañoncitos preciosos. Bandera a full y to con simples unidades de linea y caballería normalita..un infierno...pero por lo que me tira encima no por la maña uva de la IA. Me gustaría que el modo difícil o muy difícil se distinguiera no por esas putadas sin sentido sino por que te encuentres estrategias lógicas, una diplomacia decente etc..

Un saludo

==========

Re: Asedio de Roma a ciudad amurallada macedónica
Publicado por gustdenerja - 31 Ago 2013 13:41

Yo todavía mantengo la esperanza. Este Rome debe marcar diferencia. El martes veremos.

==========