

Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por Barbarolberico - 15 Jun 2013 01:58

En esta página nos muestran todas las unidades de cada facción que se han mostrado hasta la fecha de hoy.

Link: www.reddit.com/r/totalwar/comments/1gazf...confirmed_unit_list/

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltíberoEmberrado - 15 Jun 2013 07:09

Faltan los Teletubbii :

youtu.be/FKvJEvV7aAA?t=2m34s

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por Celtíberolsmaylive - 15 Jun 2013 09:36

Me ha parecido entender que los generales espartanos irían a pie?! 🧑

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltíberoClearco - 15 Jun 2013 10:19

Los romanos no tienen arqueros?

Embi, el mejor video del Romell a dia de hoy

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por Annibal - 15 Jun 2013 10:26

Celtíberolsmaylive escribió:

Me ha parecido entender que los generales espartanos irían a pie?! 🤖

Es como dices ;podria ser que los Espartanos no tengan caballeria??; porque segun un comentario de esa pagina el general espartano va a pie, es infanteria

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoJaskier - 15 Jun 2013 10:49

¿Nada de caballería? pues ya pueden ser buenas las falanges...

Bueno lo de los romanos será porque no los mostraron en ningún lado, y lo de las caballerías para esparta... pues supongo que otro tanto.

Aunque es curioso que metan generales que no sean caballería, una pequeña novedad.

Embi buenísimo, ya no me acordaba de los teletubbi 🤖

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por Celtiberolismaylive - 15 Jun 2013 11:29

Clearco la lista de unidades no es oficial. Está hecha por fans tomando las unidades que nos han dejado entrever en videos, fotos, comentarios, etc.

Los romanos tendrán romanos, eso es seguro. Sobre el tema de Esparta, la verdad que lo del general me parece un punto muy interesante porque que estos tipos se salgan de lo "tradicional" en pos de algo más histórico me gusta. Aún así, se me haría raro que no tuvieran ni una unidad de caballería, sobretodo teniendo en cuenta que la mayoría de su rotación de unidades será de hoplitas cuya diferencia creo que se limitará a "esta tiene mejores estadísticas que la anterior", lo que dejaría bastante pobre a esta facción.

De todas formas nos olvidamos del factor "mercenarios" principalmente en campaña, pero

también en las partidas normales de single y multy. Varias facciones en el 1 podían contratar mercenarios para dar un poco más de juego a su rotación.. Si finalmente Esparta carece de todo tipo de caballería propia, lo suyo sería ir a por Macedonia y Epiro que seguro que tienen buenos sementales.



=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por hugoelmensajero - 15 Jun 2013 11:49

A mi me gustaría que no tuviese caballería, y que igual que en el Rome 1, tanto en la campaña como en el multi puedas usar caballería mercenaria =)

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoEmberrado - 15 Jun 2013 12:40

Si nos meten alguna facción griega sin caballería sería una cagada como una casa de cara al online. Si ya en el uno con 3 unidades de caballería se las ven y se las desean incluso frente a facciones de segunda fila. No quiero pensar lo que sería sin ninguna caballería en los 1v1.

Y ya es muy triste que Grecia sólo sea medio buena para las batallas en equipo en el primer Rome. Otra vez, incluso menos que eso, es ya inaceptable.

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por Celtíberolsmaylive - 15 Jun 2013 15:00

Como ya he dicho, si finalmente no cuentan con ninguna unidad de caballería propia, les meterán mercenarios o lo que sea en el roster. Siendo una facción como la que es Esparta (que no olvidemos viene como DLC) y con todo lo que vende esto (cuanto bien y cuanto mal ha hecho la película de 300) dudo que la dejen tan limitada y tan useless de cara al multijugador.

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoEspartiata - 15 Jun 2013 18:51

De entrada no puede existir en esa Época (ni en ninguna) una facción llamada Esparta. La liga del Peloponeso o si que existió pero no fue contemporánea de Macedonia, ni de una Roma que ocupase la

península itálica. Si hablamos de la facción Liga del peloponeso no hay ningún motivo para no disponer de una caballería decente, ya solo sus aliados Corintios la suministrarían. El problema es que es la facción de Esparta y los espartanos ni usaban caballería (ni buena ni mala) ni usaban arqueos etc etc hoplitas y punto pelota. Alguna unidad ligera pero pocos.

Esparta nunca debería de aparecer como una facción y no sólo porque no lo fué en su época de esplendor sino porque su ejército era obsoleto contra Macedonios, Romanos de la República, Púnico de Annibal y cualquier reino helenístico. El concepto de un ejército visto como un todo con su infantería, caballería y arqueos empieza con Filipo y culmina con Alejandro.

Así que si meten a Esparta en este juego los de Sega tendrán que decidir si queda como facción coja o se cargan la historicidad.

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 16 Jun 2013 04:36

La verdad es que no cuadra históricamente que haya una Esparta como facción combatiendo contra romanos, ni tampoco egipcios con unidades de Ramses II. Otra cosa es que no hubiera romanos expandiéndose por ser una época histórica anterior, pero entonces no se llamaría el juego Rome.

Me parece que van a pasar un poco del rigor histórico, no sé por qué me da esa impresión!

Podía haberles dado por pensar en una expansión sin romanos de una época histórica anterior para recrear las guerras del Pelopóneso!!

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoEmberrado - 16 Jun 2013 07:04

EOOO!!!! Niños que hablamos de CA y de Total War!!! ¿Cuándo ha sido importante el rigor histórico en un total war? XD XD XD . Es que esta vez incluso lo han dicho explícitamente que primero va la jugabilidad y al rigor o al realismo le pueden ir dando. Que les da igual lo que esté escrito en los libros de historia o lo que sea coherente con el mundo en que vivimos. Macho, que a estas alturas estemos, aún, con eso...

Con esa concepción es evidente que dejar coja una facción (Esparta o la que sea) en lo que sea (Caballería, arcos, inf,...) es tener, otra vez, cosas como la Hispania, Dacia, Numidia y por el estilo del primer título. Que como sabemos es algo bastante absurdo de cara al online. Si queremos que todas las facciones sean interesantes online pues no podemos dejar coja de unidades a ninguna. Por que eso la deja coja online también. Si nos conformamos con tener facciones de primera y de segunda pues no

hay problema siempre que tengamos suficientes alternativas en la práctica. Eso es algo que, creo, pretendieron con el primero y medio lo consiguieron.

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por Annibal - 16 Jun 2013 09:03

Pero si ya conocemos a los de CA en cuanto a historicidad; los que nos quejamos es como han gestionado las facciones griegas; primero porque lo logico; lo logico hubiera sido sacar un DCL de las guerras del peloponeso y medicas desde el 560 a.c hasta el 400 y lo hubieramos comprado todos

No tiene ningun sentido sacar a los griegos en el 260 a.c cuando practicamente iba ya a ser provincia romana en poco tiempo y sobre todo quitando la posibilidad de una facción ibera que cualquier faccion ibera si tuvo especial interes en las guerras punicas y guerras civiles romanas por poner otro ejemplo; amen de las guerras celtiberas y cantabras etc..

Yo espero que aqui si que lo hagan bien y saquen un DCL en condiciones de las tribus iberas como mal menor

Lo que han querido, es sacar a las ciudades de Esparta y Atenas en su maximo esplendor con lo que conlleva de historia y a sus falanges; y se han quedado tan a gusto llamandolo culture pack; facciones obsoletas y fuera de lugar a todas luces por mucha falange espartana a lo 300 "movie" que queramos llevar en el multy

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por Celtiberolsmaylive - 16 Jun 2013 09:37

Como ya dije, el tema de Esparta huele mucho a sacar jugo del tirón de 300 pero precisamente por eso dudo que la dejen coja del todo.

Pese a todo, quieras que no están mejorando bastante con lo del rigor histórico respecto a ediciones anteriores y respecto al rome 1. Aunque los egipcios puedan no ser del todo de vuestro agrado si que les han dado un lavado de cara enorme metiendoles mucho factor griego que en el rome 1 ni existía. Casi lo mismo con Cartago.

De todas formas hay que tener en cuenta una cosa. No deja de ser un juego que busca vender y

contentar al usuario. Y no solo eso, sino tenerlo enganchado horas y horas para ir aumentando la caja a base de DLCs y expansiones. Sabiendo esto hay que tener en cuenta que la exactitud histórica limita mucho el equilibrio del juego. Romper ese equilibrio conlleva cargarse el multy y no tener a la gente pegada a su juego. Lo que tienen que intentar lograr es, **manteniendo el mayor grado posible de realismo histórico**, conseguir un sistema equilibrado y entretenido. Que lo arcade gusta menos que lo histórico? Totalmente de acuerdo, pero tenemos que ser conscientes que si se pasan mucho por un lado sea contraproducente por el otro.

P.D.: He puesto la frase de arriba en negrita porque os conozco y vais a intentar dar la vuelta a lo que he dicho diciendo que prefiero que haya legionarios con espadas láser que realismo. Y obviamente no... Tampoco es carta blanca para deshacer la historia ni muchísimo menos.

=====