Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por BarbaroIberico - 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 CeltiberoEspartiata - 16 Jun 2013 11:07

Prodria ser un ejercicio bastante divertido el reflexionar sobre las consecuencias de que el Rome 2 fuese un juego 100% histórico.

Podríamos imaginar la realidad en el campo de batalla de las diferentes unidades dejando de lado aspectos de equilibrio del juego y ver hasta que punto es verdad que acabaría con la jugabilidad del juego.

A modo de ejemplo ¿Sin generales como Amilcar y Anibal los punicos eran tan poderosos como para medirse de tu a tu con Roma?¿ Cualquier facción helenistica tendría un gran ejercito? ¿En batalla campa todas las facciones bárbaras estarían en desventaja ante los ejércitos "profesinales" helenisticos y romanos? ¿Tan inferior era el ejército galos al romano? O la clave fue cesar?

Preguntas a las que no hemos llegado a responder por no haberse realizado y sin embargo en todo momento estamos con la mosca en la oreja para proteger a facciones que, siguiendo el rigor histórico, se supone que quedarían muy debilitadas ¿Realmente es asi?

Cómo ejemplo volveré a poner a la anacrónica Esparta. Bastaría con hacer las cosas bien y sustituirla por la Liga del peloponeso para encontrarnos con un ejército tan operativo cómo el que venció en Platea, como el ejército de Brasidas.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por hugoelmensajero - 16 Jun 2013 11:14

CeltíberoIsmaylive escribió:

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.

Estoy de acuerdo, no ha habido ningún Total War con exacto rigor histórico, para eso hay que irse más a Paradox, buscan darle el mayor trasfondo histórico posible a un juego en que lo que importa es jugar, y no me parece nada mal que cambien la historia para hacerlo más entretenido.

CeltíberoGil escribió:

Esperemos que cuando saquen el juego las facciones estén equilibradas y se pueda jugar y ganar con cualquiera a base de buen juego y no que haya facciones que directamente te lleven a la derrota si las coges, por muy bien que juegues.

Yo esto no lo quiero, había facciones más fuertes y otras más débiles, me gustaría que hubiese facciones a las que le falten unidades, especializadas completamente en un tipo, otras que sean directamente un truño etc... Variedad y desigualdad en el multiplayer, que para ir todos con arqueros/caballos/infanteria iguales tengo el shogun.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltíberoIsmaylive - 16 Jun 2013 11:18

_____

Sobre lo que propone Esparti, en el modo campaña me parecería genial y estupendo. Te enfrentas tú solo contra el mundo y tu ingenio es el único que se enfrenta a la dificultad de una campaña u otra. De hecho, las campañas de por si no están equilibradas si tenemos en cuenta la disposición de una facción

u otra dentro del mapa o los recursos iniciales y circundantes de cada uno. Por poner un ejemplo del rome 1... Egipto siempre siempre siempre siempre siempre destruía a los seleucidas si no hacíamos algo para evitarlo, y teniendo en cuenta como empieza cada facción, es normal que sea así.

Pero hablando del multy... sería un utopía. Sobretodo de cara a torneos y cosas así más serias que una partida de colegueo entre nosotros donde si podría resultar divertido.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoEspartiata - 16 Jun 2013 12:33

_____

Con un juego concebido históricamente de forma superficial esta claro que es imposible. Pero la idea es imaginar como quedaría si se hiciera bien. ¿Un ejército galo no puede vencer perfectamente a uno macedonio? Los Dacios no tenían todo lo necesario para derrotar a la legión manipular?

Me gustaría saber de una única facción que pueda calificarse com débil si se aplica el debido rigor historico.

Espera, reconozco que hay una. Una que hizo el ridículo cuando lucho contra los Romanos, los britanos aunque hay que reconocer que lucharon contra la legión mariana y esa es mucha tela.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 16 Jun 2013 12:45

_____

No entiendo como con la maquinaria de una empresa como CA no lancen aprovechando esta entrega varios subjuegos o expansiones: Uno ambientado en la época helenística, otro en la época romana, y quizás Iberia también se lo merecería con su conquista. Simplemente como campañas provinciales hubo mods en el Rome 1 que lo han intentado.

No tiene mucho sentido, en mi opinión, enfrentar tropas espartanas a las de la Roma Imperial, o egipcios pre-ptolomaicos (aunque sí que viendo el vídeo parece que han subido en rigor en esa facción) con romanos. Ni siquiera en el multi. No creo que sea tan difícil haber diseñado uno o varios juegos para disfrutar de esas facciones adaptadas a cada época: Es como enfrentar prusianos de la primera guerra mundial con tropas americanas de la guerra de Vietnam.

Pero bueno, sí, es verdad que seguro han hecho un estudio de Marketing, y lo que vende más es representar a todas las facciones "chulas" de antes de Cristo y que se puedan enfrentar

entre sí.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War
Publicado por CeltíberoSoldurio - 16 Jun 2013 12:55

_____

Claudio doblego a los britanos con 4 legiones, Augusto tuvo que enviar 8 para hacer lo propio con Cántabros y Astures, por no hablar del Vietnam de los romanos que no fue otro que Numancia, pero no, en el juego los iceni serán mucho mas duros que los pueblos de Iberia, al tiempo...

Un saludo.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 16 Jun 2013 13:31

_____

CeltiberoAsdrúbal escribió:

No entiendo como con la maquinaria de una empresa como CA no lancen aprovechando esta entrega varios subjuegos o expansiones: Uno ambientado en la época helenística, otro en la época romana, y quizás Iberia también se lo merecería con su conquista. Simplemente como campañas provinciales hubo mods en el Rome 1 que lo han intentado.

No tiene mucho sentido, en mi opinión, enfrentar tropas espartanas a las de la Roma Imperial, o egipcios pre-ptolomaicos (aunque sí que viendo el vídeo parece que han subido en rigor en esa facción) con romanos. Ni siquiera en el multi. No creo que sea tan difícil haber diseñado uno o varios juegos para disfrutar de esas facciones adaptadas a cada época: Es como enfrentar prusianos de la primera guerra mundial con tropas americanas de la guerra de Vietnam.

Pero bueno, sí, es verdad que seguro han hecho un estudio de Marketing, y lo que vende más es representar a todas las facciones "chulas" de antes de Cristo y que se puedan enfrentar entre sí.

Te estás adelantando mucho. Da por hecho que lo harás si o si. Pero por supuesto lo harán como expansiones/DLCs para que pases por caja. Pero vamos, esas cosas seguro que caen.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War
Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 16 Jun 2013 13:46

_____

CeltíberoIsmaylive escribió:

CeltiberoAsdrúbal escribió:

No entiendo como con la maquinaria de una empresa como CA no lancen aprovechando esta entrega varios subjuegos o expansiones: Uno ambientado en la época helenística, otro en la época romana, y quizás Iberia también se lo merecería con su conquista. Simplemente como campañas provinciales hubo mods en el Rome 1 que lo han intentado.

No tiene mucho sentido, en mi opinión, enfrentar tropas espartanas a las de la Roma Imperial, o egipcios pre-ptolomaicos (aunque sí que viendo el vídeo parece que han subido en rigor en esa facción) con romanos. Ni siquiera en el multi. No creo que sea tan difícil haber diseñado uno o varios juegos para disfrutar de esas facciones adaptadas a cada época: Es como enfrentar prusianos de la primera guerra mundial con tropas americanas de la guerra de Vietnam.

Pero bueno, sí, es verdad que seguro han hecho un estudio de Marketing, y lo que vende más es representar a todas las facciones "chulas" de antes de Cristo y que se puedan enfrentar entre sí.

Te estás adelantando mucho. Da por hecho que lo harás si o si. Pero por supuesto lo harán como expansiones/DLCs para que pases por caja. Pero vamos, esas cosas seguro que caen.

Cierto, estamos hipotetizando hasta septiembre. Pero si pueden enfrentarse en la primera entrega los espartanos o la liga del Peloponeso a las legiones romanas, en el multi y en la campaña, ya lo habrían diseñado mal.

Saludos

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 16 Jun 2013 13:56

_____

Lo lógico sería un juego de unidades y números distintos en el online y en la campaña. Pero como eso no lo hacen y ya nos castigan la variedad táctica con el tema de unidades exclusivas; pues si las facciones tienen la posibilidad de reclutar lo que no reclutaban en realidad o incluso que esté fuera de la orientación táctica que tengan pues no puede hacer otra cosa que mejorar el juego.

Puesto que vamos a ver enfrentamientos entre partos, egipcios o seleucidas contra germanos, galos y brtianos ya poco me da que me venga un ejército espartano con caballeria pesada, uno egipcio con carros salidos de Quadesh o uno escita con argiráspides de la pradera que vienen de Bonanza. El rigor

histórico ya está roto. El juego busca romperlo desde el propio planteamiento jugable del juego. Y por tanto, ya en esas, lo lógico es no joder la jugabilidad por no salirse (ni mucho ni poco) del marco histórico. Si quieren romperlo mas y ganamos mas variedad táctica y evitamos tener facciones segundonas o incluso inútiles pues mejor que mejor.

Que, además, la pelota estaría en nuestro tejado. Quiero decir. Si queremos batallas con mas rigor en cuanto unidades pues nos ponemos con las reglas que siempre terminamos usando y nos montamos batallas con espartanos sólo infanteria, germanos sin falange, hispanos sin toretes (alegres vandoleros) y romanos (triste de mi) sin cochinos. Y si queremos jugar a la fantasía del ¿Y si? (que es lo que propone el juego de idea base) pues autoservicio de unidades para todos y tan contentos.

No puedo entender cómo podeis defender que el juego venga lleno de restricciones fijas y obligatorias a que esas restricciones se nos ocurran y las apliquemos los jugadores. La diferencia es bestial.

Siempre de cara a la jugabilidad que es lo que realmente interesa. Por que lo que no nos sirve es un truño jugable. Si se deja jugar terminamos jugado a algo fantasioso o a algo con la bendición de la facultad de historia de alguna universidad.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por hugoelmensajero - 16 Jun 2013 14:45

_____

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 16 Jun 2013 15:54

_____

CeltiberoEspartiata escribió:

Con un juego concebido históricamente de forma superficial esta claro que es imposible. Pero la idea es imaginar como quedaría si se hiciera bien. ¿Un ejército galo no puede vencer perfectamente a uno macedonio? Los Dacios no tenían todo lo necesario para derrotar a la legión manipular?

Me gustaría saber de una única facción que pueda calificarse com débil si se aplica el debido rigor historico.

Espera, reconozco que hay una. Una que hizo el ridículo cuando lucho contra los Romanos, los britanos aunque hay que reconocer que lucharon contra la legión mariana y esa es mucha tela.

Interesante apreciación desde mi punto de vista.

Por ejemplo, citando el ejemplo quizás más patente: Los galos en el cuerpo a cuerpo debido a su armamento y escasa disciplina militar no tenían teóricamente nada que hacer frente a los manípulos romanos, pero sí es cierto que tenían cosas a favor, que al menos, teóricamente, hacía que pudieran resistir y/o vencer a los romanos: Tremenda superioridad numérica, arrojo, superioridad en caballería, terreno favorable para ellos, etc.

Otros ejemplos los tenemos en la misma Historia: Derrota de los romanos innumerables veces en Iberia, contra los cartagineses, en el bosque de Teuteburgo con los germanos; derrotas de cartagineses contra íberos, derrota de romanos frente a los partos en Carras, invasiones galas y de tribus teutónicas que llegaron a la misma Italia, etc. Nadie era invencible por completo al 100%, todos tenían su talón de Aquiles.

No sé, se me ocurre que si se quisiera podría representarse esos talones de Aquiles con cosas como que cada unidad de galos fuera del doble de hombres que las de los romanos, menos costosas en denarios, y que si consiguen rodear por completo a los manípulos romanos, hacer cargas y retiradas con la caballería, etc, igual podrían ir perdiendo poco a poco la moral a las entrenadas tropas romanas, aunque combatan bien (Cannas?).

Pero sí, también doy la razón a Embi, que ante la elección, que al menos no nos quiten la jugabilidad y el pasar buenos ratos. Será un juego de base histórica pero sin rigor estricto y con el que al menos se podrá pasar buenos ratos en multi y en campaña. Sería como comparar novela histórica en lugar de Historia novelada, si vale el símil literario, nos quedaremos con novela histórica.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoSet - 16 Jun 2013 18:52

CeltíberoSoldurio escribió:

Claudio doblego a los britanos con 4 legiones, Augusto tuvo que enviar 8 para hacer lo propio con Cántabros y Astures, por no hablar del Vietnam de los romanos que no fue otro que Numancia, pero no, en el juego los iceni serán mucho mas duros que los pueblos de Iberia, al tiempo...

Un saludo.

Un buen tema para el DEBATE. Yo creo que el "Vietnam" de los romanos fueron las guerras dálmatas o el "problema parto". Aunque nosotros no lo hicimos nada mal tampoco con la cántabras.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltíberoLerend - 17 Jun 2013 12:58

_____

CeltíberoEmbirrado escribió:

Lo lógico sería un juego de unidades y números distintos en el online y en la campaña. Pero como eso no lo hacen y ya nos castigan la variedad táctica con el tema de unidades exclusivas; pues si las facciones tienen la posibilidad de reclutar lo que no reclutaban en realidad o incluso que esté fuera de la orientación táctica que tengan pues no puede hacer otra cosa que mejorar el juego.

En el MTW2, algunos programadores nos dijeron que era imposible hacer "números distintos" ("stats") en sp y mp porque directamente se cargaban la Campaña. Y, en vista de que las cosas parece que siguen igual, la evolución en este sentido ha debido de ser nula.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltíberoSoldurio - 17 Jun 2013 14:25

_____

CeltíberoLerend escribió:

CeltíberoEmbirrado escribió:

Lo lógico sería un juego de unidades y números distintos en el online y en la campaña. Pero como eso no lo hacen y ya nos castigan la variedad táctica con el tema de unidades exclusivas; pues si las facciones tienen la posibilidad de reclutar lo que no reclutaban en realidad o incluso que esté fuera de la orientación táctica que tengan pues no puede hacer otra cosa que mejorar el juego.

En el MTW2, algunos programadores nos dijeron que era imposible hacer "números distintos" ("stats") en sp y mp porque directamente se cargaban la Campaña. Y, en vista de que las cosas parece que siguen igual, la evolución en este sentido ha debido de ser nula.

Igual la solución pasaba porque el MP fuer una especie de expansión o mod., de manera que la entrada en el juego para SP y MP se realizara con dos iconos distintos y cada uno cargara los stats adecuados al sistema de juego, es más, si lo hicieran bien, creo que todos estaríamos encantados de pagar esta “expansión”.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 17 Jun 2013 15:47

_____

No te molestes Soldu. Esa excusa es tan rematadamente idiota que equivale a un "no lo hacemos por que no nos da la gana". Se puede hacer, no arruina nada y técnicamente no es nada complicado. Es evidente. Otra cosa es que se quiera hacer por que hay que hacer 2 balanceos en lugar de uno...Siempre y cuando se haga el balanceo que en CA...

==========