

## 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/](http://www.reddit.com/r/totalwar/comments/1gazf...confirmed_unit_list/)

=====

## Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por hugoelmensajero - 17 Jun 2013 15:51

---

Visto lo visto a unos cuantos os recomiendo que no compréis el juego xd Pedís cosas que no son propias de un total war, y que obviamente no estarán en el Rome 2.

Todo lo que decís es posible implementarlo en un juego nuevo, pero los Total War no son así, y ello no quiere decir que sean peores o malos juegos, creo que son los mejores juegos de estrategia que hay, simplemente que les exigís demasiado, cosas que parecen fáciles al decirlas pero que en la práctica llevan mucho tiempo y dinero 🙄

=====

## Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltíberoSoldurio - 17 Jun 2013 16:38

---

Hugo me parece que lo que es y lo que no es TW lo tengo clarísimo y desde hace muchos años, lo único que estamos aquí comentando es lo que nos gustaría que fuera, que dicho sea de paso, se parece mucho más a lo que fue que a lo que es.

Separar el SP del MP, estoy seguro que sería, relación coste/beneficio el producto más rentable que podían ofrecernos, infinitamente más que cualquier DLL, no tendrían que crear ninguna unidad nueva, usarían las del juego base, solo requiere el esfuerzo mental y practico del equilibrado de los stats/precio de las unidades, sin las limitaciones de la campaña, tampoco tendrían que crear mapas, solo escoge los 20 o30 más adecuados de los ya creados para la campaña, más fácil aun, un pack con todos y que el jugador encuentre el que quiere al crear la partida y todo esto por cuanto, pues por 30€, amén de los 45€ que te cuesta el juego base,

Vamos con un pequeño calculo...

Un buen equilibrado, cuánto cuesta??...

---

Pongamos 2.000 horas estudio y otras 2.000 de juego, lo que equivale a 500 partidas de 2vs2, nos salen 4000 horas de trabajo, a cuánto??... 30€ la hora?, nos salen 120.000€, a todo tirar y haciendo algo cojonudo de verdad, sin tener en cuenta que muchas de esas horas pueden ser a beneficio de inventario por ser trabajo no remunerado de tester voluntarios, que esa es otra.

Cuántas expansiones se venderían ?, el 30%?, el 50%?, 80%? En relación con los compradores del juego base, no lo sé, pero según datos de Meristation.com, de hace 20 semanas, se han vendido 600.000 Shogun2

Con la misma cifra de ventas, que se espera una claramente superior, si hablamos de que piquen el 30% y cobrando 30€, por el "Rome2 MP", no salen 5.400.000€.

Es o no es negocio ?... con otro punto importantísimo a tener en cuenta, si lo hacen bien, tendrán a decenas de miles satisfechos.

En cuanto a lo que sí le puedo pedir a SEGA, sin necesidad de enseñarles hacer su trabajos, es que me dejen como estoy, pero desde le Medieval2, solo eso, que saquen un juego a la venta como lo fue el Rome 1, pero el 1.5, no la mierda que pusieron en el mercado el primer día y con el Medieval2, más de lo mismo, eso sí creo que se lo puedo pedir.

Un saludo.

=====

## Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoEmberrado - 17 Jun 2013 17:03

---

De costes podemos hablar con Mordred sin ir mas lejos. Que se curró él sólo todo un mod para el Medieval que era una gozada online. O un juego nuevo de números para el online del Rome que también mejoraba lo que ya había. O que, esta vez en compañía de mas gente, hizo el Retrofit. Con esos precedentes yo diría que el coste de dos juegos de de stats es perfectamente asumible para CA. Es mas. Que contraten a Mordred y le dejen hacer en el online.

Que si no lo quieren hacer pues están en su derecho. Pero que te suelten esa excusa recochineante es para mosquearse. Una excusa como esa es igual que llamarte tonto del culo. Y eso a los te compran el juego; pues está feo.

=====

## Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por hugoelmensajero - 17 Jun 2013 17:05

---

Ya, el problema Soldu es que eso igual tiene 10.000 ventas, no hay una petición generalizada, yo es la primera vez que lo leo vamos, y hacer un DLC al estilo la caída del Samurai con, por ejemplo, la caída de Roma, les lleva el mismo tiempo y venderá infinitamente más. Como empresa es más que comprensible lo que hacen. (Ojo al cálculo de la pasta que me estas contando a un solo trabajador xd)

En cuanto al último párrafo, estoy totalmente de acuerdo, pero insisto, no creo que este Rome con lo que hemos visto diste mucho del Medieval 2, es más, lo veo infinitamente más cerca de este o del Rome 1 que del Shogun 2. Recordemos también que las facciones en el Rome 1 NO estaban equilibradas, había facciones con carencias y fortalezas y es lo que para mi lo hace uno de los mejores total war (el napoleón es mi favorito por la época), lo he dicho antes, y alguien me dijo que poner a esparta con caballos mercenarios era una cagada como una casa... Os recuerdo que los arqueros macedonios del Rome 1 buenos eran los mercenarios cretenses y que los basicos eran un truño, con lo cual ya se ha hecho, pero si hizo en el Rome 1 maravilloso, si se hace en el Rome 2, cagada monumental...

Pero lo que digo es que no esperéis un juego en el que haya equilibrio perfecto de facciones, separacion online-sigle player para recalculer equilibrio de unidades, ausencia total de bugs y ningún tipo de bonificación por tiempo jugado (no creo que pongan el avatar tal cual), si queréis eso ni os molestéis en pillar el juego porque esto va a haberlo con total seguridad.

=====

## Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoGil - 17 Jun 2013 17:10

---

Otro apunte, cuando yo pedía que todas las facciones puedan ganar, no me refería a que fuesen iguales. todas como los romanos y hala. Me refería a que aunque las unidades sean distintas, puedas ganar con cualquier facción y no que haya facciones con unas estadísticas tan ridículas que con simplemente escogerlas ya estuvieses perdido. Vamos algo a lo que vienen sacando con todas las facciones de la península menos en los medieval. Si llevas españa en el multi con el empire, el napo, el rome pues ya sabes... el 90% como poco son derrotas. Y lo mismo se pueden decir de otras facciones.

=====

## Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoEmberrado - 17 Jun 2013 17:19

---

### **CeltiberoGil escribió:**

Otro apunte, cuando yo pedía que todas las facciones puedan ganar, no me refería a que fuesen iguales. todas como los romanos y hala. Me refería a que aunque las unidades sean distintas, puedas ganar con cualquier facción y no que haya facciones con unas estadísticas tan ridículas que con simplemente escogerlas ya estuvieses perdido. Vamos algo a lo que vienen sacando con todas las facciones de la península menos en los medieval. Si llevas españa en el multi con el empire, el napo, el rome pues ya sabes... el 90% como poco son derrotas. Y lo mismo se pueden decir de otras facciones.

Cosa que no es nada difícil ni costoso de hacer con la simple solución que nos dice Hugo de permitir que se recluten unidades en plan mercenarios. Unidades que en la campaña son de la facción X están accesible al resto como mercenario y listo. Esa es una solución posible que, además vale para el online y para la campaña. Incluso si no se permita reclutar todas las unidades del resto de facciones (que sería lo ideal) es una buena solución. Y coste poco.

=====

## Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por hugoelmensajero - 17 Jun 2013 17:22

---

Eso que dices Embi es lo que me estaba planteando que van a hacer, no les cuesta nada y es una buena herramienta de equilibrio en el online para que no pase lo que dice Clearco =)

=====

## Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoSoldurio - 17 Jun 2013 18:26

---

Hugo, mucho me cuesta creer que solo el 1.6% de los compradores del juego estén interesados en el MP, creo que muchísimos más, eso estando tan mal como esta, si estuviera bien ya veríamos cuanto serían, en cualquier caso y con solo el 5% ya nos sale casi el millón de euros, que si le quitan los 60.000€ que hay que darle al Mordred, me sigue saliendo un negocio c...

=====

## Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por hugoelmensajero - 17 Jun 2013 20:32

---

Yo un multiplayer aparte como DLC no me lo compraba aunque fuese la hostia, por venderme una parte esencial del juego a trozos no paso, una cosa es un dlc de unidades a bajo precio o una expansion, pero el online? Ni de coña vamos.

Si queremos equilibrar el online se hace un mod y listo y jugamos con el mod que nos sale gratis y no lleva esfuerzo.

=====

## Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoJaskier - 17 Jun 2013 20:50

---

Quizás si lo vendieran como un juego aparte pondrían más empeño en hacerlo bien, quizás.

Pero la verdad con lo poco que me gustan los DLC's que me vendan eso.... que no sería otra cosa que un super dlc's a precio de oro ya que es una parte del juego, se mire como se mire, pues no es algo

---

que me ilusione, es más me fastidiaría mucho.

Claro que si de esa manera tenemos un multi de verdad bueno... pues igual es una solución.

Si no lo hacen como debe ser y le ponen cada vez más trabas a los mods...

=====

## Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por Celtiberolsmaylive - 17 Jun 2013 21:34

---

Lo de los mercenarios Hugo y yo llevamos varias páginas intentando transmitir esa idea.

Sobre lo de cuadrar números para el multy es una excusa muy barata, pero no deja de ser un hecho que no tienen intención de hacerlo. De todas formas, lo que propone Soldu si bien nosotros pagaríamos por ello y tal, ten por seguro que otra buena cantidad de gente les fusilaría argumentando que les están cobrando una salvajada por algo que de serie debería venir en el propio juego, así que no se hasta que punto les conviene.

Y no olvidéis otra cosa. Por mucho que nos guste el multi y por mucho que le tengamos ganas, aunque vayan a dedicar parte del trabajo a ello, no por ello es lo principal para ellos ni para la gran mayoría de los que van a comprar al juego. La mayoría de la gente juega a los TW por la campaña y es algo que los de CA saben y tienen cada vez más en cuenta. Sobretudo desde el Empire. Y los DLCs no han hecho otra cosa que dar más facilidades a alargar la vida del juego mediante campaña en lugar de mediante multiplayer.

=====

## Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por hugoelmensajero - 17 Jun 2013 22:37

---

No tiene nada que ver con el tema pero: Hasta los cojones estoy del Shogun, llevo 3 partidas, en 3 partidas se ha largado mi compañero de equipo dejandome solo y los 2 guiris han rusheado pa matarme mientras me insultan...

=====

## Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoEspartiata - 17 Jun 2013 23:58

---

**CeltiberoHugo escribió:**

No tiene nada que ver con el tema pero: Hasta los cojones estoy del Shogun, llevo 3 partidas, en 3

partidas se ha largado mi compañero de equipo dejandome solo y los 2 guiris han rusheado pa matarme mientras me insultan...

Jugar sin un hermano celtíbero es muy duro. 🤖

Entre juego y juego siempre ha habido grandes sequias de jugadores activos y los pocos que se mantenian debian hacerlo formando parte de equipos que no eran un equipo. 🤖

El resultado solia ser que te ropian la boca 🤖

---

## Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltíberoLerend - 19 Jun 2013 21:39

---

### CeltíberoSoldurio escribió:

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".

Eso ya se hizo Soldu, con el mod Retrofit para el MTW2. Cuando entrabas con el icono del mod cambiaban los stats del mp.

### CeltíberoEmberrado escribió:

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...

### CeltíberoEmberrado escribió:

Que si no lo quieren hacer pues están en su derecho. Pero que te suelten esa excusa recochineante es para mosquearse. Una excusa como esa es igual que llamarte tonto del culo. Y eso a los te compran el juego; pues está feo.

Embi, quizás te suene a excusa rematadamente idiota, o quizás seas un experto en la materia al hacer esas afirmaciones tan contundentes pero ninguno de los que participamos en aquél proyecto nos

sentimos como dices. Es más, nos sentimos afortunados porque se trataba de un primer acercamiento entre algunos programadores de CA y algunos representantes de la Comunidad mp entre los que, a parte de Mordred que, como siempre, se lo curró a base de bien, se encontraban otros grandísimos jugadores veteranos como LunaRossaRiki, Wolf\_Paolai y WoC\_Acunal, y muchos más que no recuerdo.

Como he dicho antes, y para el que no lo sepa, el mod Retrofit, surgió de la colaboración entre varios programadores de CA que no estaban satisfechos con el resultado del juego (nosotros tratábamos con Jason "Palamedes", Scott y Jake) y jugadores mp veteranos. Ellos nos dejaron bien claro desde el principio que CA estaba al corriente de la situación pero que, en ningún momento, el resultado, bueno o malo de aquello, llevaría el sello "oficial" de la compañía...

Crearon un foro privado al efecto donde nos preguntaron qué creíamos que se podía mejorar (imagináoslo jeje) y se produjo un "feedback" o retroalimentación de información donde, tras muchísimas pruebas, se sacaron algunas conclusiones bastante interesantes, como que el resultado de algunos enfrentamientos entre uds. dependía más de los ciclos de animaciones que de los stats teóricamente programados, por poner un ejemplo.

Bueno, el caso es que teniendo todo eso en cuenta, se modificaron todos los stats y costes de todas las uds. de todas las facciones, consiguiendo lo que todos pensamos un juego mejor, más equilibrado. De hecho, el siguiente CWC se jugó con dicho mod, CWC que ganamos los Celtis como recordaréis.

Desconozco si esta gente seguirá trabajando para CA pero, que yo sepa, una colaboración de este tipo no se ha vuelto a repetir ni creo que se repita, ya que cada vez tienen el juego más cogido por los huevos.

No todo es tan simple como parece.

**CeltiberoHugo escribió:**

Recordemos también que las facciones en el Rome 1 NO estaban equilibradas, había facciones con carencias y fortalezas y es lo que para mi lo hace uno de los mejores total war

Imagino que lo que en definitiva quieres decir, es que el RTW estaba bastante bien equilibrado con el último parche 1.6.

Un saludo. :D

=====

## Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoEmberrado - 20 Jun 2013 00:05

---

A ver. Que me parece que Lerend no lo ve claro.

Yo no hablo de hacer un mod. Si el juego está programado para usar un único juego de números eso se queda fijo y sólo se puede usar un juego de números. Eso es lo que pasó con el Retrofit. Si CA hubiera querido hacerlo pues hubieran podido hacer la implementación, recompilar el juego, sacar un parche y listo: Dos juegos de números o los que sean. No lo hicieron. Es mas trabajo y era una cosa no oficial. No se quisieron meter en eso. Pues vale.

Pero es que yo no hablo de retocar un juego (que como digo, también se puede) ni mediante un mod ni mediante un parche. Hablo de que se programe el juego desde el principio de forma que se puedan usar juegos de stats distintos según la circunstancia. Esto no es difícil de hacer. Tal y cómo tienen programados los juegos anteriores bastaría con que estando online se cargue un archivo de stats y en la campaña, otro. Esto lo sabe hacer cualquier programador que sepa cómo abrir un archivo y cargar registros en memoria que es algo que se aprende en cualquier curso de inicio de cualquier lenguaje de programación. Técnicamente no es que no sea imposible como dicen. Es trivial. Y para gente que es capaz de hacer el motor de un total war es una chorrada.

Y luego viene el recochineo o la idiotez (que no se cual será el caso) de decir que 2 juegos de números se cargan la campaña ¿Mande? Ponte en el ejemplo del Medieval II. Manejamos 2 juegos de stats de forma que el de la campaña sea el que ya tiene y el del online sea el que se hizo para el retrofit ¿Cómo se explica que eso arruine la campaña si esa parte no sufre cambio? Pues no se explica. Como este ejemplo; con cualquier juego.

Esa es una excusa idiota o algo peor. Que no sentara mal por la ilusión que se tenía en el Retrofit no quiere decir que no lo sea. Por que si CA hubiera querido o quiere ahora lo implementa sin el menor problema. Por que ya te digo: Es fácil de implementar. Lo que ocurre es que no les salió del nardo ni en ese momento ni ahora. Quiero suponer que la razón es por que es mas trabajo en una tarea en la que no están precisamente atinados. Hacer 2 balanceos cuando les cuesta hacer uno pues no creo que les haga gracia.

=====