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 hugoelmensajero - 20 Jun 2013 00:20

Demos las gracias de tener los total war que son unos geniales juegos de estrategia y no tener que estar jugando al Age of Empires 3 y dejemos el tema xd

Por cierto, Lerend, no entendí lo que me quieres decir del parche 1.6, los dacios siguen siendo de caballeria, los britanos debiles contra romanos etc... que es a lo que me refiero =S

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 20 Jun 2013 00:31

CeltíberoHugo escribió:

Demos las gracias de tener los total war que son unos geniales juegos de estrategia y no tener que estar jugando al Age of Empires 3 y dejemos el tema xd

Por cierto, Lerend, no entendí lo que me quieres decir del parche 1.6, los dacios siguen siendo de caballeria, los britanos debiles contra romanos etc... que es a lo que me refiero =S

Si vais ha hablar de eso poneos de acuerdo. La 1.6 es el BI. El Rome llega hasta la 1.5. Que vais a estar hablando uno de unos britanos flojos ante romanos (cómo se nota, Hugo, que no has jugado contra RapaxBritanicus y sus puñeteros carritos) y el otro de los britanos caguetas del BI. XD XD XD

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 20 Jun 2013 01:09

Los britanos no existen, solo los Icenos, los auténticos amos y señores del futuro juego. No toméis su nombre en vano.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 20 Jun 2013 01:27

---

www.youtube.com/embed/VBzCQVtvUcQ

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War
Publicado por CeltiberoRegne - 20 Jun 2013 07:44

CeltíberoEmbirrado escribió:

CeltíberoHugo escribió:

Demos las gracias de tener los total war que son unos geniales juegos de estrategia y no tener que estar jugando al Age of Empires 3 y dejemos el tema xd

Por cierto, Lerend, no entendí lo que me quieres decir del parche 1.6, los dacios siguen siendo de caballeria, los britanos debiles contra romanos etc... que es a lo que me refiero =S

Si vais ha hablar de eso poneos de acuerdo. La 1.6 es el BI. El Rome llega hasta la 1.5. Que vais a estar hablando uno de unos britanos flojos ante romanos (cómo se nota, Hugo, que no has jugado contra RapaxBritanicus y sus puñeteros carritos) y el otro de los britanos caguetas del BI. XD XD XD

No solo los malditos carros ..... Esos lanzadores de cabezas que destrozaban a las legiones como si fueran de mantequilla.... Aiiiii que tiempos XDDD

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War
Publicado por hugoelmensajero - 20 Jun 2013 10:06

CeltíberoIsmaylive escribió:

Los britanos no existen, solo los Icenos, los auténticos amos y señores del futuro juego. No toméis su nombre en vano.

xDDD Malditos Icenos OP, van a dejar a Roma hecha polvo
[illegible]
Pues al BI prácticamente no he jugado no, habrá que probarlo para ver el equilibrio de unidades.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 20 Jun 2013 10:27

CeltíberoEmbirrado escribió:

www.youtube.com/embed/VBzCQVtvUcQ

Grandioso video.

En fin, como dice nuestro amigo Hitler, siempre tan sabio e inteligente, nos tocará rascarnos el bolsillo para el DLC de turno que seguro saldrá. De hecho no me extrañaría que fuera de los primeros DLCs de facciones que sacaran. Además, con un poco de suerte nos hacen como con los griegos y en vez de darnos una única tribu nos dejan elegir entre tres.

Soñar es gratis!

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War
Publicado por CeltíberoJaskier - 20 Jun 2013 11:17

Si que es gratis si, no como los DLCs

Pero si yo también pienso igual, seguro que sacaran alguna tribu por dlc y creo que será de las primeras.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War
Publicado por CeltíberoYorguer - 20 Jun 2013 23:48

Compis descuidad que sacaran expansiones, nuevas unidades era, etc..Como saben que somos unos frikazos de dos pares de cojones pues harán negocio. A mi como a muchos me tienen impaciente con el lanzamiento. Eso si mi super chollazo en el game se acabo (por desgracia han cerrado la tienda donde curraba mi hermana) y tendré que pillarme la edición de coleccionista por otro lado. ¿Alguna Sugerencia económica?. Ya veis no me conformo con la edición normalita yo por la que tiene mas tonterías. Seguro que necesito tratamiento.

Un saludo

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por Edu - 21 Jun 2013 10:24

CeltíberoEmbirrado escribió:

www.youtube.com/embed/VBzCQVtvUcQ

"los que tengan el preorder que salgan de la sala" JAJAJAJAJAJA que bueno el video

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltíberoLerend - 21 Jun 2013 17:48

Embi, que lo veo claro como el agua, no me seas pesadilla.

Lo que dijeron fue que no se podía programar el juego con 2 tipos de stats distintos porque afectaba a la jugabilidad de la campaña sp, y eso, para CA era primordial. Que dices que es una chorrada, que eso es muy fácil de hacer y tal, pues nada, me encantaría que te pusieses en contacto con ellos y ofrecieses tus servicios, seguro que todos te estaríamos agradecidos de por vida, yo el primero jeje.

Lo que está claro es que sp/mp siempre han ido de la mano y como bien dices tampoco debería ser tan complicado poder separarlos. ¿Entonces, porqué no se hace? pues puede ser porque quizás no sea tan sencillo como crees, repito, una de las conclusiones fue que el resultado de algunos enfrentamientos entre uds. dependía más de los ciclos de animaciones que de los stats teóricamente programados (!). Esto lo podría explicar mejor Mordred que creo fue quien lo descubrió.

@Hugo, tienes razón, me refería al 1.5 del RTW (BI 1.6). Con la 1.5, un buen jugador podía ganar casi con cualquier facción. De hecho, de lo más demoledor que he visto nunca, ha sido comprobar como 5 simples lanzadores de cabeza britanos, convenientemente desplegados, despedazaban literalmente a sendas cohortes urbanas en un pis-pas.

Y si con la 1.5 no te parece suficientemente equilibrado te aconsejo que pruebes la versión "vanilla" 1.0 y luego me cuentas.

Un saludo. :D

P.D. Por cierto, muy bueno el video.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 21 Jun 2013 18:29

_____

CeltíberoLerend escribió:

Que dices que es una chorrada, que eso es muy fácil de hacer y tal, pues nada, me encantaría que te pusieses en contacto con ellos y ofrecieses tus servicios, seguro que todos te estaríamos agradecidos de por vida, yo el primero jeje.

Lo que digo. Lo saben hacer. No les hace falta nadie. Hacen cosas mucho mas difíciles. Estoy seguro que tienen programadores mejores que yo de largo. No es que los jugadores que han sugerido eso mismo (que no soy el único) seamos unos iluminados y ellos no tengan capacidad. Tienen capacidad de sobra para hacerlo.

Pero vamos. Si la oferta es buena; por mi encantado. No es que sea precisamante un sueño; pero si mejora lo que tengo; pues adelante.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por hugoelmensajero - 21 Jun 2013 19:03

_____

Mmm Lerend no te voy a decir que no porque probablemente tengas mucha más experiencia que yo en el Rome 1, pero por la experiencia que tuvimos en la campaña que echamos los Celtis con Roma vs Britanos no dio muchas victorias a los britanos

De todos modos no me refería realmente a que haya facciones extremadamente débiles, sino que no estaban equilibradas en el tipo de unidades como es lógico (ej: Macedonios y sus picas, dacios y sus caballos, britanos y sus cabezas
)

CeltíberoEmbirrado escribió:

CeltíberoLerend escribió:

Que dices que es una chorrada, que eso es muy fácil de hacer y tal, pues nada, me encantaría que te pusieses en contacto con ellos y ofrecieses tus servicios, seguro que todos te estaríamos agradecidos de por vida, yo el primero jeje.

Lo que digo. Lo saben hacer. No les hace falta nadie. Hacen cosas mucho mas difíciles. Estoy seguro que tienen programadores mejores que yo de largo. No es que los jugadores que han sugerido eso mismo (que no soy el único) seamos unos iluminados y ellos no tengan capacidad. Tienen capacidad de sobra para hacerlo.

Pero vamos. Si la oferta es buena; por mi encantado. No es que sea precisamante un sueño; pero si mejora lo que tengo; pues adelante.

Me parece una discusión esteril, por que ya está respondida. El equilibrio de un multijugador con sus propias stats no es imposible, está claro, pero lleva muchísimo tiempo y dinero, algo que Creative Assembly, como empresa, no se va a gastar para un ínfimo número de jugadores interesados.

Lo que han hecho es un multijugador separado pero independiente de los actuales juegos, que es el del avatar en el Total War Arena, que les llevaba menos tiempo y esfuerzo.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltíberoSoldurio - 21 Jun 2013 20:18

_____

Hugo, la campaña britana no tiene nada que ver con el equilibrado del multy, se jugaba con formaciones configuradas y las de los romanos eran de mucha mas pasta, los britanos tampoco tenian lanzadores de cabezas y el numero de carros muy recortado, tenia que ser asi, si se hubiera jugado con reglas similares a la del Napo, sin limitar unidades y la misma pasta, los romanos lo hubieran tenido imposible y la campaña hubiera durado la mitad de turnos.

==========

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltíberoSoldurio - 21 Jun 2013 20:23

_____

En cuanto a lo de ese minimo de jugadores interesados en un buen juego, pues no se, igual tienes razón y la mayoría prefieren uno malo, pero eso a mi me la suda , porque millones de moscas comen mierda y no por eso me va a gustar a mi.

==========