

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 - 21 Jun 2013 21:57

Hugo. Es mas curro y mas dinero. Cierto. Pero no muchísimo. Y menos si estamos viendo cómo invierten recursos en cosas que son sólo detalles estéticos y que cuestan bastante mas tiempo y bastante mas dinero. Dentro del proyecto del juego seguro que ha costado mucho mas esfuerzo que se vean varios modelos en cada unidad que hacer un segundo balance para el online. Por dinero o por esfuerzo no es.

Es simplemente que cada cosa tiene una importancia para CA y se ve los gráficos y poder sacar capturas bonitas en la promoción es mas importante que la estabilidad, la optimización, la IA o un buen balance. Cosa que ya sabemos desde hace mucho. Lo que ocurre es que en las cosas que parece que les importa poco la dejadez es exagerada. Por que cosas que son poco esfuerzo, mejorarían el juego notablemente y les daría mas pasta no las hacen.

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por hugoelmensajero - 21 Jun 2013 22:19

Con lo del dinero me lo dices todo, pero como ya dije no me refería a eso si no a la especialización de cada facción en su tipo de unidades.

Respecto a lo de que si no se separan lo stats del multi del single player el juego es una mierda no estoy en absoluto de acuerdo, de hecho todo lo contrario, probablemente descuidasen una versión.

Y Embi, va de cajón que CA va a gastar en gráficos antes que un multijugador separado... Lo que buscáis es un mod para uno ya hecho, como lo que se hizo en el medieval, porque un total war sin gráficos hoy en día no vende nada.

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltíberoEmberrado - 21 Jun 2013 23:14

Soldu dice lo de las moscas y la mierda para ejemplificar que una gran cantidad no tiene por que elegir la calidad e incluso puede elegir algo malo. Quizás no sea una analogía muy elegante pero no creo que pretendiera decir que el juego es una mierda.

Nadie está diciendo que un juego (no hace falta que sea un total war) sea malo si no separa los números de campaña y online. Lo que se dice es que es mucho mas fácil conseguir un buen balanceo si se separa de esa forma. De hecho puede que sea incluso mas barato. Que los problemas de balanceo que tienen todos los total war parten de tener que compatibilizar campaña y online con los mismos elementos.

Tampoco se dice que CA elija entre gráficos y multijugador con cifras independientes. No son cosas excluyentes. Digo que, mirando lo que gastan en tiempo y esfuerzo en gráficos, el esfuerzo en algo como dos juegos de números es mínimo en comparación. Que no es lo único que pueden hacer. Pueden hacer un montón de cosas que mejoran el juego, no son un gran esfuerzo y les daría mas pasta por que el juego interesaría a mas gente. No hablamos de gasto; hablamos de inversión. Otra cosa es que CA así lo vea. Que está claro que no lo ve.

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por hugoelmensajero - 21 Jun 2013 23:47

CeltiberoEmberrado escribió:

Lo que se dice es que es mucho mas fácil conseguir un buen balanceo si se separa de esa forma. De hecho puede que sea incluso mas barato. No hablamos de gasto; hablamos de inversión. Otra cosa es que CA así lo vea. Que está claro que no lo ve.

Pues yo en esto ya no puedo decir nada, no he trabajado nunca en el mundo del diseño de videojuegos y no se si sería más fácil, barato y les aportaría más beneficios =S Yo lo que se es que por muy balanceado que esté me venden el multijugador a 10-30€ a parte de lo que cueste el juego original y no compro ni el juego ni el multi por el odio que le tengo a los DLC.

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoEmberrado - 22 Jun 2013 11:19

La idea es hacer el juego de otra forma. Como lo vendan luego es cuestión aparte. Eso es otro tema.

Que de todas formas si el tema de los DLC te lleva a no comprar supongo que el Rome 2 no piensas comprarlo por que no es solo que tenga DLC; como sigan con el sistema del Shogun son de la peor forma de DLC que hay.

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por hugoelmensajero - 22 Jun 2013 12:46

No embi, una cosa es que te vendan 3 facciones por 5€ hechas despues de la salida del juego para ampliar la experiencia de un juego completo y otra muy distinta que te quiten el multiplayer de un total war y te lo vendan a parte por 20-30€, creo que todos entendemos esa diferencia.

Live de Creative Assembly:

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoEmberrado - 22 Jun 2013 14:13

A ver. El online con otra configuración no tiene por que ir aparte. Eso es una de las posibilidades no una obligación. De hecho. Lo que he dicho desde el principio es que lo hagan en un mismo producto; no que lo separen. Eso lo dijo Soldu como una de las soluciones posibles.

Por otro lado. Lo que parece que te molesta no es el DLC en si. Lo que te molesta es que aparten el online en ese caso. Eso es cosa distinta.

Los DLC no son ni buenos ni malos. Todo es en función del contenido. Fijate en los del Shogun 2. Todas no son facciones hechas después de la salida del juego que amplian la experiencia. Algunas son facciones sacadas aparte desde el incio (los ikko-ikki y los Hattori). Aparte que ampliar la experiencia no es lo único que hacen. También la modifican (en el caso del Shogun 2, claramente para mal) y también dan ventaja a quien las compre (aquí metes el resto de facciones y el Rise). Y para colmo viene el Fall y mete mas leña en eso empeorando la situación.

No están mal los DLC, expansiones o como quieras llamarlos (es lo mismo) que amplian. Pero es que en el caso de los últimos Total War, además, fastidian a los que no lo tienen y joden el juego online.

Supongo que tendrás la esperanza que los CA no hagan eso con el Rome II. Yo opino lo contrario. Que lo van hacer incluso mas acusado. Cuando veas si están o no las unidades de iberos, seleucidas, armenios, tracios, númeridas y demás peña en la campaña sin DLC sabrás como anda la cosa. Por lo pornto ya lo han hecho con las facciones griegas.

Y aparte de todo eso serán caros o baratos. Cuestión, también aparte.

=====

Re: Unidades confirmadas de Rome II Total War

Publicado por CeltiberoYorguer - 23 Jun 2013 13:51

Hola compis.

Me da la sensación que con los DLC se van a poner las botas y que harán algo muy parecido a lo que ha pasado con el Shogun II. Como bien habéis dicho con el sistema de Avatar y DLC que crearon con el Shogun la cargaron a base de bien desde el punto de vista del jugador veterano. Para poder jugar de una forma competitiva te veías obligado a pillare todas las expansiones y el sit steam pensado para el jugador ocasional no estaba bien precisamente. Y tengo muy claro por que lo han hecho por la pasta pura y dura. Las empresas , sean del sector que sean , buscan el beneficio rápido . Por lo tanto para el multiplayer seguirán con esa política. Eso si esperó que nos dejen a los veteranos poder jugar con escenarios que podamos generar a nivel de organización de ejércitos. Y que intenten corregir algunas de las cositas del Shogun II.

A mi de todos modos estas polémicas me recuerdan a las mismas que tiene mis los jugadores de Warhammer o los jugadores de Flames. Y eso que son juegos de miniaturas. Pero tienen algo en común con los TW y es que son juegos de estrategia, que se hacen listas de ejército por coste de unidades y que hay mucho mamón esté apretado que busca forzar las reglas y el estilo de juego. Así qué yo ya me tomo esto con filosofía. Así qué compis en el caso de que no nos guste el multiplayer ya nos organizaremos entre nosotros nuestras románticas partidas.

Un saludo

=====