

## Jack Answers!

Publicado por CeltíberoCarlos - 07 Ago 2013 17:08

---

Acaba de salir en este mismo minuto las respuestas del Q&A que llevamos comentado un par de días.

Aun ni lo he leído, pero lo dejo por aquí, yo me voy a poner a leerlo ahora!

[Jack Answers!](#)

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por CeltíberoJaskier - 07 Ago 2013 18:03

---

Traducción del google retocada para que sea comprensible más fácilmente:

Hola a todos.

Hoy es el primer conjunto de respuestas a las preguntas de los Lusty-Jack-s-Hardcore-Datos-Get-la-pregunta-de-ahora! hilo.

He parafraseado las preguntas, ya que muchas de ellas se repite a lo largo del hilo. Las respuestas vendrán en varios lotes, y estoy seguro que spueden ver que ningún detalle se omite con estas respuestas.

Así que sin más preámbulos, la primera serie de respuestas:

### ¿La Falange es igual que en el Roma I? ¿Cómo funciona?

Hay 2 tipos de falange, la falange de picas y la falange hoplita. Este último no estaba presente en Roma I, y funciona como un muro de protección para las unidades tradicionales de estilo hoplita. La falange de picas funciona de forma similar a como la pared Yari lo hizo en Shogun 2. La primera fila de 3 picas bloqueará cualquier soldados enemigos que esté en contacto con ellos, permitiendo a los piqueros atacar a los enemigos desde lejos. Los soldados pueden conseguir con el tiempo llegar más allá de las picas y atacar de cerca. La falange de picas no gira en torno al instante como en Roma I, y sigue siendo vulnerable a los lados y hacia atrás. Soldados en la formación tratarán de mantener la formación durante el tiempo que sea posible.

**¿La capacidad de disparar artillería en primera persona está en Roma II? ¿Hay una limitación de alcance de hasta dónde puede disparar?**

Sí el modo artillería persona se encuentra en Roma II.

**¿Cómo funciona la AI al utilizar falanges en la batalla?**

Tratará de mantener una línea y utilizarlos juntos.

**¿Por qué la orden de movimiento por defecto es corriendo y no caminando?**

Nos pareció que era una mejor forma predeterminada para el movimiento de la unidad.

**¿Qué tan fuerte será el equilibrio RPS estar en Roma II en comparación con Shogun 2?**

El equilibrio será diferente para Roma II. La naturaleza RPS de equilibrio en Shogun 2 se destacó mucho a causa de la lista unidad en ese juego. Como todas las facciones comparten casi las mismas unidades, eso empujó el lado RPS de la balanza a añadir una dinámica diferente a las batallas. Con las diversas listas de unidad en Roma II el equilibrio RPS sigue ahí, que ha sido parte de todos los juegos de Total War, pero se reduce en comparación con Shogun 2.

**¿Por qué fue tan rápido Shogun 2 en comparación con otros juegos de Total War?**

Ese fue el ritmo que nos pareció que era adecuado para Shogun 2. En Roma II las velocidades de la unidad son más bajas y el combate dura más tiempo, ya que es el adecuado para este juego.

**¿Cómo van los generales de la IA a comportarse en el campo de batalla? ¿Serán agresivos o prudente?**

Eso dependerá de lo que la unidad de la IA general. Sólo Roma y Cartago cuentan con unidades generales similares a los tradicionales Total War, pequeños grupos de hombres que se enfocaron más en impulsar la moral. Otras facciones tienen unidades de combate orientado a generales como la Caballería de Compañeros para Macedonia. Cartago también puede tener elefantes de guerra como una unidad de generales. Estas unidades tienen el propósito de participar en el combate. Eso no quiere decir que la IA sea imprudente con sus generales, pero sí que se están involucrando en el combate.

**¿Pueden todos desmontar caballería y cómo funciona?**

Si todas las unidades de caballería pueden desmontar y el mecanismo funciona igual que Shogun 2, donde cuando se desmontan los caballos quedarse atrás, y los hombres tendrán que correr a los

caballos para volver a montar. Si las unidades enemigas llegan antes a los caballos estos van a huir y la caballería no será capaz de volver a montar más.

### **¿Podemos desembarcar caballería y los elefantes en las batallas combinadas?**

En la situación en la que usted tiene una flota de transporte en la campaña y toma parte en una batalla conjunta, la caballería y los elefantes van a aparecer como infantería en los buques de transporte y desembarcarán como infantería.

### **¿Pueden las unidades de enrutamiento regresar a la lucha en el futuro?**

Sí, como ha sido el caso de todos los juegos de Total War. Las únicas unidades que no pueden son unidades destrazadas, y lo mostraremos mediante la eliminación de la bandera por encima de la unidad cuando esto sucede.

### **¿Los bosques proporcionan cobertura contra los misiles?**

Hacemos detección de colisiones con los misiles, por lo que pueden chocar con los árboles y ser bloqueado por lo que estar en un bosque puede ayudar a proporcionar una cobertura contra el fuego de misiles.

### **¿Desaparece el símbolo del ojo por encima de las unidades (que muestra si una unidad es visible para el enemigo) cuando los enemigos aparezcan, incluso si usted no los puede ver?**

El símbolo del ojo se muestra cuando tus unidades son visibles o no, independientemente de que se pueda ver al enemigo. Incluso si usted sabe que puede ser visto por una unidad oculta, esto no significa que usted sepa dónde está. Todavía pueden ocurrir un montón de sorpresas.

### **¿Qué tácticas existen en las batallas navales?**

Puede destruir naves enemigas en una variedad de maneras. Puede chocar ellos, abordarlos, hundirlos con artillería o prenderles fuego. Naves vienen en 3 tipos principales. Naves cuerpo a cuerpo para conseguir barcos cercanos y embarque, misiles para matar a la tripulación en el rango o la creación de otros barcos en los barcos de fuego y artillería con su gama muy larga, pero vulnerable si son abordadas. También hay torres de combate y máquinas de asedio pequeñas que pueden aparecer en los buques de combate cuerpo a cuerpo para ayudar a dar energía extra para matar algunos barcos. Los puntos fuertes de los buques también varían por la cultura, por ejemplo, barcos de Oriente / persa están más fuertemente blindado que otras culturas.

### **¿Cómo controlar los ejércitos o flotas de refuerzo?**

Los ejércitos y las flotas pueden tener un máximo de 20 unidades en la campaña. Durante la batalla se puede controlar directamente 40 unidades, o 2 pilas completas. La fila principal se desplegará en el inicio de la batalla, y la segunda pila aparecerá como refuerzos como bloques de 5. Usted controla todos ellos directamente. Si usted tiene más de 2 pilas en el mapa de campaña, más allá de las unidades 40 se mostraran como unidades derrotas o se retiraran. Las 40 unidades bajo su mando es el máximo y pueden ser de 40 unidades de tierra, 40 unidades navales o terrestres 20 y 20 unidades navales.

### **¿Los arqueros ocultos se revelan al disparar?**

Sí. A menos que la unidad tenga el atributo snipe que permite a una unidad hacer fuego oculta.

### **¿Por qué el testudo se representa la forma en que está en juego, y qué beneficios no se han comparado con el escudo normales levantando contra los misiles?**

Tenemos 2 formaciones en testudo en el juego. El testudo atacante es móvil y tiene la parte frontal y lateral protegida, y es una formación romana documentada. El testudo defensivo, se utiliza con unidades de lanza, está parado y se arrodilla primera fila con las filas detrás de tener escudos sobre sus cabezas. Esto se basa en la testudo tal como se utiliza, por ejemplo, Mark Anthony contra los partos.

### **¿Se puede hacer que las ciudades crecen en el mapa de batalla para reflejar su tamaño en el mapa de campaña?**

Hay varios tamaños de asedio y mapas de asentamientos menores que aumentan de tamaño en función del tamaño del establecimiento en el mapa de campaña.

### **¿Habrá diferentes tipos de fortalezas?**

Hay una variante de la fortaleza por la cultura (romana, griega, bárbara, este)

### **¿Será la Caballería de Compañeros impresionante?**

¡Sí!

### **¿Todas las unidades del mismo tipo de arma tienen la misma animación? ¿Habrá músicos en el juego?**

La respuesta a estas dos preguntas van de la mano, y esto va a ser una explicación bastante detallada. No hay músicos en el campo de batalla, aunque no será el sonido de los instrumentos musicales, y las unidades del mismo tipo de arma compartirán animaciones. ¿Por qué? Debido a que tenemos un

presupuesto de memoria animación. Porque queremos que el juego se puede jugar en una amplia variedad de máquinas que tenemos un límite establecido de la cantidad de animaciones que pueden caber en la memoria para el juego. Con ese límite que tenemos que planificar con mucho cuidado en la forma en que hacemos uso de ella. Con nuestro énfasis en el rostro humano, y cada vez más emoción en el campo de batalla que hemos hecho un montón de animaciones relacionadas con eso, así como la gestión de obtener en casi el doble de la cantidad de animaciones en comparación con Shogun 2. Si ponemos en diferentes grupos de animación para el mismo tipo de arma, tendríamos que cortar la mayor parte del sabor y cualquier variedad de animaciones que tenemos que hacer que todo ajuste en el presupuesto de la memoria. Los músicos también no lo hicieron por una razón similar, en realidad estamos metiendo las animaciones y por desgracia no es el presupuesto de la memoria de encajar pulg

### **¿Podemos nombrar flotas?**

Sí ya que funcionan igual que los ejércitos, cuando se trata de la personalización y tradiciones.

### **¿Los demás facciones tienen las técnicas de juego finales para que puedan competir con los romanos?**

Todas las facciones se completan con árboles de tecnología en el juego, y todos tienen unidades que puedan competir en el final del juego. Realmente no necesitamos hacer las paces, muchas culturas tenían unidades y tecnología que han desarrollado, pero no llegaron a utilizar mucho, por lo general debido a los romanos llegaron a lo largo y pisoteó todo sobre ellos. Los galos son un buen ejemplo de esto. Se estaban volviendo cada vez más urbanizada, y sus ejércitos mejor equipados y más profesional en el momento que César los conquistó. Los juegos de Total War tienen todos la posibilidad de jugar la historia de una manera diferente.

### **¿Qué papel juegan las mujeres en la Roma II?**

Hay agentes femeninas en el juego de campaña, y los generales pueden tener esposas como auxiliares.

### **¿Cómo funciona la diplomacia entre facciones y sus estados vasallos / clientes? ¿Pueden ser absorbidos en su facción?**

A lo estados clientes se les pueden dar objetivos de guerra y van a tratar de alcanzarlos. También pueden realizar plenamente la diplomacia con otras facciones. Sátrapas sólo pueden comerciar con otras facciones o declarar la guerra a sus amos. Estados de cliente / sátrapas no pueden ser absorbidos.

### **¿Egipto tiene diferentes ramas tecnológicas para que pueda elegir entre ir tradicional o Helénica?**

Esto es más de una opción del jugador. Egipto tiene una lista grande y extensa, con unidades helénicas junto con las unidades nativas y algunas de Galacia y Nubia. Usted puede decidir cómo las juegas.

### **¿El enfoque de la IA hacia el jugador es como en los juegos anteriores TW o ha cambiado esto?**

En las dificultades más duras la IA será más agresiva hacia el jugador y menos propensos a aceptar sus detalles, pero en nivel normal usted es apenas otra facción más para ellos.

### **¿Va a seguir siendo capaz de ver otros iconos de las facciones en la secuencia final del turno? ¿Acaso esto no elimina algunos de los elementos de descubrimiento en la campaña?**

Sí, usted será capaz de ver el icono de cada facción en la secuencia del turno final. El hecho de que usted sabe que están vivos no significa que van a estar en el mismo lugar donde comenzó. Es un mapa de campaña grande, quien sabe que gran poder estará en el otro lado del mapa cuando llegues allí?

### **¿Cómo funcionan las familias de Roma y Cartago? ¿Se puede declarar la guerra contra ellos? ¿Existen otras facciones que tienen algo similar?**

Las familias son la política interna de Roma y Cartago, junto con el Senado para cada uno. Son parte de la facción, sin facciones separadas, por lo que se lucha contra Roma en su conjunto, no en contra de una familia. Los miembros de cada familia pueden ser designados para dirigir los ejércitos y flotas, y usted puede organizar promociones y matrimonios para ellos, y también pueden conspirar contra ellos. Otras facciones tienen la política interna, pero eso es entre la familia real y los nobles en lugar de varias familias.

### **¿Cómo funciona la política interna y las guerras civiles?**

Esta respuesta va a elaborar en la anterior sobre las familias internas de Roma y Cartago. Otras facciones nombran los generales de los ejércitos y flotas en la misma forma que Roma y Cartago, y lo mismo para las promociones, los matrimonios y los que conspiran en su contra. La política interna importa, porque puede conducir a guerras civiles. Se trata de mantener el equilibrio de poder entre las familias de Roma y Cartago, y entre la familia real y los nobles de las otras facciones. Si pierden demasiado poder, o la familia gobernante se vuelve demasiado débil (por Roma y Cartago es el que usted elija para jugar como en la parte delantera), una guerra civil se puede poner en marcha. Esto también se ve influida por el tamaño de su facción. En tamaños pequeños generales individuales se rebelarán, pero una vez que llegue a un determinado tamaño una guerra civil puede suceder. Para Roma y Cartago, si usted tiene el poder más elevado de la guerra civil se iniciará lejos de la capital. También se puede poner en marcha en la capital, si usted tiene bajo consumo de energía, y esta es la forma en que funciona para otras facciones. Cuando se inicia una guerra civil, los personajes de otras familias se unirán a él (si conducen sus ejércitos / flotas serán reemplazados automáticamente) y tienen ejércitos con nuevas unidades, y sus ejércitos perderán los hombres. Usted no perderá ninguna de sus unidades, pero sus ejércitos necesitan tiempo para recargar a plena fuerza. La facción contraria en la guerra civil puede realizar completa diplomacia con otras facciones, pero no lo va a escuchar a usted. Si una guerra civil se prolonga durante mucho tiempo, habrá un evento de conciliación. Una vez que la

guerra civil ha acabado, no puede por esa facción, pero los generales individuales todavía pueden rebelarse.

### **¿Cómo funcionan las confederaciones y cómo se forman?**

Confederaciones se pueden formar facciones bárbaras entre facciones de la misma sub-cultura. Usted puede pedir a otra facción de la misma sub-cultura para unirse a una confederación en la diplomacia, pero si aceptan o no dependerá de lo fuerte que eres y cómo se sienten acerca de usted. Si una facción se une, se convierten fusionado con los suyos y entonces son una sola facción en el futuro. Hay que empezar la confederación y sólo puede hacerse a través de la diplomacia. Las facciones que han sido absorbidos en una confederación sólo pueden reaparecer si hay una rebelión en su región de origen o si se toma y la facción que capturó decide liberar / hacer un vasallo.

### **Pueden facciones griegas formar ligas?**

No, confederaciones sólo pueden estar formados por facciones bárbaras.

### **¿Los ejércitos tratan el mar como la tierra en el mapa de campaña?**

Los ejércitos pueden embarcarse y cruzar los mares, pero son vulnerables a las armadas reales. También pueden hacer lo mismo para cruzar los ríos, y pueden cruzar ríos menores en cualquier momento, pero con una penalización de puntos de movimiento si no es en un puente.

### **¿Hay diferentes estaciones en el mapa de campaña y cómo se ponen en práctica? ¿Hay desgaste en el mapa de campaña?**

Estoy respondiendo a estos dos juntos, ya que están vinculados. Las estaciones no hacen acto de presencia en el mapa de campaña, pero si en las batallas. Lo que sí tenemos en el mapa de campaña es una amplia variedad de diferentes terrenos de nieve, desiertos, en el fondo del mar hasta los puertos de montaña. Esta es una buena oportunidad para hablar de cómo ha cambiado para Roma II. Desgaste ambiental se da por pie en un tipo de terreno, sino también cuando se mueve a través de él de lo contrario podría ser capaz de pasar por alto algunos de ellos utilizando marchas forzadas. Los atacantes de asedio también tienen desgaste. Los defensores de asedio tienen desgaste cuando están sitiados, a menos que estén en un acuerdo con un puerto que no esté bloqueado. Además, se realizarán por el doble de tiempo.

### **¿Puedes intercambiar las regiones en la diplomacia?**

Esta opción no ha vuelto ya que hemos centrado nuestros esfuerzos en la diplomacia a la guerra de coordinación y otras nuevas opciones, como los pactos de no agresión y alianzas defensivas.

**¿Se puede entrenar unidades para obtener más bonos de mejores edificios?**

¡Sí!

**¿Cartago parecería impresionante en el mapa de campaña?**

Todos los asentamientos parecen impresionantes en el mapa de campaña. Cartago no tendrá un modelo de especialización de la campaña, a diferencia de en el campo de batalla.

**¿La cultura de una provincia afecta a los mercenarios que puede reclutar allí?**

Los mercenarios se establecen para una provincia, y el fondo de mercenarios disponibles son compartidos por todos. Hay un segundo grupo de mercenarios entre facciones que pueden ser reclutados en una provincia que posee una región, y sólo tiene acceso a ese fondo. Así Cartago por ejemplo puede reclutar mercenarios nómadas dondequiera que tiene una región.

**¿Se puede convertir una provincia a su cultura para forzar rebeliones?**

Sí. Esto se puede hacer a través de los edificios que tiene en sus regiones de una provincia o por medio de agentes.

**¿Las unidades experimentados desarrollan en unidades de más alto nivel?**

No

**¿De qué manera las reformas de la unidad como las reformas marianas funcionan? ¿Serán las unidades de pre-Marian convertidas automáticamente a tipos de tropas posteriores?**

Las reformas se producen a través de las tecnologías en el árbol tecnológico. A continuación, puede convertir unidades viejas a las nuevas.

**¿Puede la gente "libres", como la opción de liberar en Shogun 2?**

Sí, pero esto varía de una cultura a otra. Al igual que en Shogun 2 se tomó esta decisión en la captura de un acuerdo. Para los romanos, griegos y orientales se puede optar por hacer la facción de un estado cliente o sátrapa (si se trata de esta última región). Para bárbaros se puede optar por liberar, que tendrá la facción volver pero sin relaciones diplomáticas con usted.



**¿La hierba se aplana por las tropas en movimiento sobre ella?**

No.

**¿Roma II soporta la pantalla multi-monitor?**

No.

**¿Cuántos soldados será una máquina de gama alta capaz de manejar antes de que disminuya el rendimiento?**

Eso dependerá de la máquina, pero en un equipo de alta gama serás capaz de obtener una gran cantidad de soldados en la pantalla.

**¿Cuáles son sus planes de DLC?**

Vas a tener que esperar y ver ....

**¿Cuál es el próximo juego que van a hacer?**

Eso se está decidiendo.

**¿Algunos desarrolladores integrado en el juego?**

Hay unos cuantos huevos de Pascua.

**¿Porqué los seléucidas quedaron fuera de la lista de facción jugable?**

Hemos tenido un montón de decisiones difíciles con la lista facción jugable, hay fácilmente 20 facciones que tuvimos que elegir. Todos y cada uno pudo haber tenido un lugar, pero con el tiempo y el esfuerzo que ponemos en cada facción jugable que no podíamos tener a todos ellos. Los seléucidas fueron una de las facciones que no hicieron el corte.

**¿Era el sitio de Salernum una representación de una batalla asentamiento pequeña?**

Sí, algunas batallas asentamientos menores tienen lugar en el asentamiento, otros con el asentamiento en la distancia.

### **¿Toman las ideas del foro y su integración en los futuros juegos?**

Los foros son un recurso fantástico para nosotros con tantos fans apasionados y dedicados lanzando ideas y es interesante ver lo que la gente piensa. Pero recuerde que el equipo de diseño tiene aquí una gran cantidad de experiencia colectiva en el sector de los videojuegos. Nos pagan para pensar en nuevas ideas.

### **¿Habrá una dificultad legendaria?**

Sí.

### **¿Habrá una traducción al árabe del juego?**

No hay planes actuales por lo que me temo.

### **¿Qué culturas hay en el juego? ¿Qué efecto tienen estos?**

Las meta-culturas son romanos, griegos, orientales y bárbaros. Estos se dividen en diferentes subculturas que son importantes sobre todo para la confederación con facciones bárbaras. Las culturas afectan las opciones de las facciones a tener cuando capturan a los asentamientos, y tienen diferentes efectos en la diplomacia y qué tipos de agentes que hay. Por ejemplo facciones griegas tienen una pena de diplomacia entre sí, pero no tienen factor positivo / negativo con otras culturas. Barbarians por el contrario tienen una aversión cultural a otras culturas, pero sólo una pequeña ventaja hacia los demás.

### **¿Habrá unidades especiales en el juego como Roma I? (Druidas, berserkers y así sucesivamente)**

Nobles Druidas, Berserkers, Spartans Reales, Falxmen, perros de la guerra, elefantes indios blindados, carros falcados y más. No hay escasez de unidades especiales en el juego.

### **¿Por qué Roma II incluye un fondo UI negro transparente en lugar de algo como el mármol?**

Ayuda a integrar en el mundo del juego y hace que el juego se sienta más de un todo en lugar de la interfaz de usuario de ser separados de ella.

### **¿Existe una interfaz de usuario más amigable en el desarrollo? No me gusta el aspecto de la ya existente**

La interfaz de usuario es muy bueno para su uso, sólo tiene que esperar hasta que llegue a sus manos.

## ¿Será Roma II modificable y le apoyará modding?

Sí y sí, aunque estamos trabajando en conseguir el juego hace un momento, esperamos que con el tiempo será tan modificable como Shogun 2, que sigue siendo el juego más modificable que hemos lanzado nunca. Habrá una cumbre modding (aunque estamos muy ocupados en este momento, pero Craig mantiene a todos pendientes sobre las fechas).

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por gustdenerja - 07 Ago 2013 21:03

---

Lo que más me ha molestado es la confirmación de que no habrá estaciones en el mapa de campaña (consideraba un gran logro la división por estaciones en los dos juegos anteriores).

Lo que más me ha gustado, mmm los juego de poder que han metido (no solo para Cartago y Roma) aunque habrá que ver como funcionan. Quizás también la inclusión del desgaste en amplias versiones, ya lo intuía, que hayan confirmado esto es una muy buena noticia.

Me reitero! Que mis legiones no puedan morir de frío en la frontera riniana  no tiene lógica ninguna. Todavía queda esperanza de algún evento que diga "invierno excesivamente frío"; o que se yo...

Gracias por la info gente!

Para cuando se espera la segunda tanda? (o c'est fini?)

PD: Hay quien está que trina por esto o por aquello, yo me uno a la iniciativa de estos dos xD

A) My first order of business now will be to sail my armies and conquer the British Isles.

B) In every campaign I play... I will burn their villages and plunder them to starve their people.

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por CeltiberoAviriatius - 07 Ago 2013 23:41

---

Por la importancia del debate sobre el turno de un anno y la no relacion de las estaciones con el, traigo este video que analiza este tema de los videos presentados por CA, junto a algunos detalles de la batalla de Vesubio, el fuerte, y la zona de despliegue (lo siento pero solo lo he encontrado solo en ingles).

Gustdenerja dice:

"Lo que más me ha molestado es la confirmación de que no habrá estaciones en el mapa de campaña (consideraba un gran logro la división por estaciones en los dos juegos anteriores)."

Bueno lo que parece es que CA ha introducido una situacion intermedia.

Los turnos son de un anno, pero sin embargo al entrar en una batalla la metorologia puede ser de cualquiera de las estaciones.

Si le echais un vistazo al video "Total War: Rome II : Military Forts, Castra, and Seasons!" vereis que en la batalla del Vesubio, se ha visto con meteorologia de las cuatro estaciones. Sin embargo no puede confirmar el metodo que determina cual se va a encontrar.

Tambien en alguna de las respuestas se confirma que las unidades pueden sufrir perdidas debido a las condiciones meteorologicas.

Las consideraciones sobre la zona de despliegue y el fuerte son menos interesantes.

Avi

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por CeltiberoEmberrado - 08 Ago 2013 04:19

---

Yo entiendo que el problema que ve la gente en que no tengamos estaciones es por las repercusiones

---

que va a tener a nivel estratégico; no en las batallas. Que se percibe como un empobrecimiento en lugar de una mejora. Y esto no se corrige metiendo en las batallas todo tipo de climatología. Igual que los turnos anuales. Eso tiene unas consecuencias en el desarrollo de la campaña en las que nadie ve ninguna ventaja en el sistema y si problemas. CA no aporta ninguna ventaja ni despeja nada en los problemas. Pues lógico que la ocurrencia no convenza a nadie.

En principio me deja buen sabor de boca estas respuestas por que me inclinan a pensar mas que lo que viene es un Shogun 2 corregido y ampliado. Cosa que en principio no me disgusta.

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por gustdenerja - 08 Ago 2013 08:53

---

Como va César ahora a planificar sus campañas? Cómo hará Craso para asar a sus tropas bajo el sofocante calor de Mesopotamia? Cómo no va a poder disfrutar el pobre Anibal un descanso estival, calentito en sus cuarteles, después de atravesar los Alpes, cruzar el Ródano y bordear los Pirineos? Acaso no han contado con que las tormentas son habituales en determinadas épocas del año?

Señores de CA aquí os habeis colado 🍷

Malditos mil veces.

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por Annibal - 08 Ago 2013 10:47

---

Hombre AVl!!! gracias por el video:okk:

Yo estoy con embi; el problema de las estaciones es que quieres jugar con ellas a nivel estrategico y que haya las 4; ahora sera aleatorio el sistema y te puedes encontrar en pleno desierto con nieve; tengo muy mala memoria pero esto creo que tambien ocurría en el medieval 1; no me acuerdo bien; pero esto no es importante en las batallas; si que es importante a nivel estrategico; pues debería tener consecuencias positivas emprender una campaña en primavera- verano y tener consecuencias negativas segun que facciones en otoño-invierno;

En un juego de estrategia las estaciones son importantes en una campaña y se lo han pasado por el

forro; estas son las cosas que me cabrean de los de CA; que no mejoran lo que bueno de un TW predecesor, sino que lo cambian; para sacarlo en otro TW pero sin mejoras

Anda que no daría juego una evolución de las estaciones a la estrategia en un juego por turnos; sería un avance mas

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por spartatop - 08 Ago 2013 13:24

---

Que opinais de que no se puedan hacer tratos para cambiar un territorio por otro en diplomacia, como se podia hacer en algunos total war, me parece un paso atras

que opinais???👤

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por spartatop - 08 Ago 2013 13:27

---

otra cuestion

he visto que no se podran transportar tropas de elefantes ni caballeria en los barcos.

que pasa que solo se va ha poder llevar infanteria.

que os parece????👤

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por gustdenerja - 08 Ago 2013 13:29

---

Si, todo un atraso. Entiendo que cuestiones como animaciones y demás sobrecargan el sistema y

decidan no mejorar cosas mejorables, pues de un modo u otro por mejorar algo pueden empeorar otra cosa (requisitos mínimos p. ej.)

Pero que quiten opciones y por tanto reduzcan la jugabilidad sin motivos aparentes es de género tonto:

- No poder intercambiar regiones
- No poder disfrutar de nuestras cuatro estaciones
- Que unas facciones si puedan hacer x cosas y otras no.

Joder, si se tiran años para hacer un juego de estos, que más les da echar toda la carne al asador de una vez por todas.

Opino que son unos chorizos.

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por CeltiberoEmberrado - 08 Ago 2013 15:54

---

Si se pueden transportar caballería y elefantes. Como carros y artillería. Lo que dice es que si en una batalla participa una flota que cargue con esas tropas y las quieres desembarcar durante la batalla; desembarcan como infantería y no como caballería. Yo lo veo una tontería como una casa.

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por CeltiberoAviratus - 08 Ago 2013 19:07

---

Se ven muchos elementos positivos en el juego, pero a muchos nos gustaría ver realizadas las características que más nos atraían en versiones anteriores.

Hay dos puntos que me gustaría destacar y compartir con todos:

1. Que no haya una sola facción hispana en la Gran Campaña.

CA lo ha diseñado para 300 turnos con la posibilidad de continuar más allá de este límite, empezando por el 272 B.C. , justo antes del comienzo de la Primera Guerra Púnica 264 B. C. y llegando por tanto más allá de la llegada de Augusto.

El que los "Iceni" y "Suebi" sean juzgables en este periodo, cuando eran tribus totalmente marginales a los hechos más importantes del periodo, y no se puedan jugar facciones Hispanas como han introducido muchas de cultura Helenística, me parece un despropósito, en particular en este periodo. Está claro que el mercado pesa.

Como se confirma en el video de la campaña han considerado al menos Cántabros, Edetanos, Arévacos, y Celtas, lo que parece indicar que otras tribus puede estar presentes. Lo que es deseable dado el diseño adoptado es que saquen un grupo "Bárbaro" agrupando estas facciones dentro de la misma sub-cultura y puedan por tanto formar "confederaciones", y que alguna de las facciones se incorporen por un DLC.

La sugerencia de que CA llegó a contar hasta 20 candidatas a ser facciones jugables, y que varias de ellas incluida la Selucida no llegaron al "corte de las 12 actuales", indica que hay al menos ocho facciones más que podrían incorporarse más tarde. Muy mal tendría que ser que alguna no fuera "hispana".

## 2. El Gran Mapa y las Provincias de 4 Regiones

El mapa de la campaña es impresionante. CA enfoca el Roma 2 dentro de la idea de Conquista total de ese gran mapa (en contraposición a la estrechez geográfica que se encontraba en Japón con el Sh2), con los distintos modos de victoria militar, económica o cultural prefijados para cada facción.

La idea de Provincias y Regiones no es mala, creo que busca eliminar el problema del Sh2 donde la mayoría de las batallas acababan en sitios a castillos, dando una gran diversidad de batallas y sitios. Pero al implantarla parece que las Regiones del Roma 2 son las antiguas Provincias del Roma 1, por lo que la geografía se ha distorsionado. El caso de la provincia Magna Grecia es un buen ejemplo, y muchos ya lo han expresado. Sicilia fue durante la Primera Guerra Púnica un territorio en disputa, donde ocurrieron la mayor parte de las operaciones. Dentro de la isla con Siracusa y Lilibanum hubo otras ciudades relevantes como Mesina y Agrigento. La guerra fue una disputa del territorio insular, sin embargo ignora esas ciudades que tuvieron un papel muy importante y extiende la provincia incluyendo dos ciudades del sur de Italia. CA pierde la posibilidad de encajar estos hechos al enfocar una gran campaña muy ambiciosa que ni siquiera en la época de Alejandro cubrió esta geografía tan amplia. Sería una pena que pudiendo utilizar esa geografía en campañas más especializadas, como ya hizo en Roma I, no saque provecho a los logros muy visibles que el juego tiene.

Es posible que CA haya dejado a los DLC, futuras campañas o los Mods el solucionar estos problemas.

La verdad es que si Sicilia tuviera cuatro ciudades en la escala que tiene la isla, cuando estas crecieran, la isla parecería Manhattan. Lo dicho, creo que hay un problema de escala, o el Gran Mapa es demasiado grande, o las ciudades son demasiado grandes en el Mapa Estratégico y han forzado a una dispersión de las mismas geográficamente. Me parece que puede haber mas razones que no sabemos, Cuando lo juguemos quizás podremos entenderlo mejor.

Luego está el punto del control de las unidades que pueden llegar a 40, pero ese punto es otra historia.

¿Que opináis?

AVI



=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por CeltiberoClearco - 08 Ago 2013 19:28

---

La verdad es que poco nuevo dicen: se confirma la cagada de turno-año y otra que me temía: las maniobras de los trirremes para destrozar los remos del enemigo quedan fuera de la batalla.

Del multi, nada.

Ya puestos, otorgo el premio a la pregunta chorra:

**¿La hierba se aplana por las tropas en movimiento sobre ella?**

Y como finalistas:

La de cuota;

**¿Qué papel juegan las mujeres en la Roma II?**

La de así se las ponían a Felipillo II

**¿Será la Caballería de Compañeros impresionante?**

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por Annibal - 08 Ago 2013 19:28

---

esta claro AVi,

Que no haya facción hispana jugable es una vergüenza; máxime cuando la lucha por hispania entre Cartago- Roma y la defensa de las tribus prerromanas en iberia es lo más esencial después de la 1ª Guerra púnica hasta el imperio

Repito.. vergüenza; pero los ingleses nos tienen puteados; por el lado bueno es que hay 7 facciones en iberia con las que luchar en teoría;

Un DCL Ibero cae seguro; faccion Y/o campaña incluida

Que hubiera 20 facciones jugables y que 8 no pasaran el corte; otra vergüenza de CA; deberían haber puesto las 20 jugables, ¿que es eso de no pasar el corte?...será el corte de los DCL que si pasaron esas 8 facciones restantes;

El mapa nuevo con las ciudades nuevas está bien y una chapuza en determinadas regiones como Sicilia Y Grecia hasta el momento; con el tamaño de las nuevas ciudades y su expansión no han sabido en ciertas zonas del mapa acoplarlo correctamente a escala como comentas.

Un saludo

=====

**Re: Jack Answers!**

Publicado por gustdenerja - 10 Ago 2013 20:12

---

Segunda batería de preguntas.

[forums.totalwar.com/showthread.php/72354-Jack-Answers](https://forums.totalwar.com/showthread.php/72354-Jack-Answers)

(Segundo post)

=====