Rally Point episodio nº16.

Publicado por BarbaroIberico - 16 Ago 2013 16:38

Ya han sacado una nueva entrega de esta serie, para mi burda, aburrida y con apenas aportes, pero bueno las opiniones de cada uno son muy singulares. Cabe decir que todavía no he visto el vídeo y puede que me sorprenda, aunque lo dudo mucho.

Aquí os dejo el vídeo:

Un saludo.

==========

Re: Rally Point episodio nº16.

Publicado por Annibal - 17 Ago 2013 07:24

Exactamente.. esto es un juego; llegaran las cohortes urbanas del ROME1 Trasladadas al ROME 2 hasta arriba de dopaje y bonuses y se merendaran esas picas con el GLADIUS en un pis-pas; ya lo comprobareis; Entre facciones griegas variara un poco la cosa la lucha entre ellas;

Pewro la verdad es que estas picas macedonias funcionaron hasta el siglo XVII; miedo da... acercarse con un simple espada a ellas; pero asi ocurrio en el siglo II cuando ROMA se hizo con los restos de GRECIA; ahora bien en este TW las flechas seran demoledoras y con lo lento que se mueve esas picas como sabemos son carne de flechas.

Mola jugar con picas; pero son muy vulnerables por movimiento y desproteccion de la misma; claro que unos arcabuceros para protegerlas metidas entre lineas no les vendria mal; Pero esos fueron otros tiempos mas tardios de polvora.

En definitiva como habeis comentado entre caballeria; gladius, flechas y hostigadores cuando se van a enfrentar en combate ya te que da la mitad de la formacion en un TW.

Pero ya veremos como es entre falanges griegas; sera interesante ver si los hoplitas espartanos; atenienses o los macedonios aguantan mas o menos.

==========

Re: Rally Point episodio nº16.
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 17 Ago 2013 07:53

_____

Hasta donde yo se, la falange de picas tiene una "pequeña" defensa contra las flechas. Si no recuerdo mal, lo de levantar las picas las filas traseras es para ofrecer un poco de cobertura. Aún así, si que deberían ser pasto para las flechas.

De todas formas, igual que no debemos precipitarnos con las cosas buenas, tampoco lo hagamos con las malas y confiemos en que las cohortes urbanas del 1 no se repitan.

Annibal eres un péndulo, macho. En un lado está el maravilloso mundo en el que nos ponen las 7 facciones jugables y una campaña íbera y en el otro, el lado trágico y embirrado de la vida en el que nos engañan con cohortes urbanas, icenos y barbaridades históricas.

==========

Re: Rally Point episodio nº16.
Publicado por Annibal - 17 Ago 2013 08:03

_____

Nah¡; que haria yo sin un TW¡ (practicamente es al unico juego que le doy)

No me quejo; solo expongo las experiencias
pero si sacaran la campaña IBERA Buah¡ jamas me "quejare" (exponer) ya de los TW, el wharhammer TW? pues VENGA¡¡ una de wahrhammer; ¡¡

==========

Re: Rally Point episodio nº16.
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 17 Ago 2013 08:45

_____

Hombre! Técnicamente lo que dije no es ni pesimista ni optimista. Sólo dije que hay que esperar a ver cómo funcionan las unidades en el juego.

Que tenemos pocos datos y concretos menos. Por ejemplo. De la captura de los velites podemos sacar que tiran bastante rápido: 13 disparos por minuto. Pero no sabemos si eso es mucho o poco por que aún conociendo el valor del daño no sabemos ni si ese daño es mucho por que desconocemos el del resto de unidades, las defensas y si llevan mucha munición estos velites. Todo lo que han enseñado es así. Hemos visto 4 encontronazos de barcos, veinte batallas de Nilo editadas y unas cargas y choques de falanges. Nos han dado unas cuantas piezas del puzzle, detalles. Pero como para saber cómo funciona no.

No creo que sirva de mucho armar un táctica hostigadora contra una falange si luego, en el juego, resulta que no te viene bien esa táctica por que no ves la mitad del ejército enemigo, las flechas no hacen suficiente daño o la caballería ligera, ojalá esta vez si, corre mas que la hostigadora. Como tampoco sirve de nada dar por sentado, ahora, que las falanges de piqueros que en el juego puedan llevar Macedonia o Epiro van a ser mejor falange que las hoplíticas de Atenas o Esparta. Eso no lo sabemos. Y de hecho los pesados, las sagradas y los espartanos del primer Rome eran mejor unidad que cualquiera de los piqueros del mismo juego. Y mucho menos extrapolar lo que sabemos de la realidad al juego. Todo eso, ahora, son castillos en el aire.

Lo que ya se espere cada cual es otra cosa. Yo me espero unos buenos carros icenos supervitaminados y ultramineralizados, espartanos alcoyanensis o supercohortes urbanas. Puedo pensar en volver a humillar guiris romanos, griegos y cartagineses a base de meterles pelotas de carros y lluvias de cabezas. Pero es una especulación sin base y un deseo. No algo afianzado en datos.

Tenemos que esperar. Y tampoco mucho, 18 dias mal contados.

==========

Re: Rally Point episodio nº16.

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 17 Ago 2013 08:54

_____

Estoy de acuerdo en que, por jugabilidad y diversión, haya que dotar a las flechas de más poder, tal como hace CA, pero históricamente no fue tanto: Ni eran tan penetrantes como las de los arqueros ingleses de la guerra de los cien años, ni los arcos tenían la misma potencia, ni los arqueros la misma precisión. Otra cosa eran los "pilum" y venablos arrojados a corta distancia, que su acabado metálico hacía que al menos muchas veces inutilizase los escudos para el combate posterior.

En el "piedra-papel-tijera" de los Total War los arqueros y honderos son importantes, así como los hostigadores; pero históricamente causaban escasas bajas, más en tropas sin petos o armaduras o sorprendidas, aunque contra falanges griegas tampoco era tanto como representan. La prueba está en el hecho histórico de las Termópilas (la película "300" indudablemente lo exagero infinitamente) y está claro que los persas se bloquearon allí, e imagino que no sería porque las tropas persas no les arrojasen de todo tipo de proyectiles.

==========

Re: Rally Point episodio nº16.

Publicado por Annibal - 17 Ago 2013 12:34

_____

EStos postos DE Asdrubal que documenta; estan muy bien para determinar el grado de realizacion de un TW; cuando; hablo negativamente de pequeños aspectos un TW, no es para criticarlo; es para que se intente mejorar en sucesivas entregas como lo del año un turno (con lo que me gusta jugar despacio a mi)

Para mi TW; es siempre mejorable; pero partiendo del 100%, es decir lo que se busca con las criticas no positivas (mejor que decir negativas) no es hundir y renegar de los TW; mas bien es siempre positivo; el ejemplo es el video de los barcos; como se ve no se trata de hundir una nave; sino mas bien de explotar la nave; pues bien; no lo critico; me digo; se trata de explotar el barco; no de hundir lentamente el barco; uno se hace a la idea; y punto

El tema de la historicidad; pues lo mismo; no se trata de renegar del TW por las cagadas historicas; lo veremos como algo negativo; pero por Dios gracias CA por poder recrear gestas de ejercitos y generales y repetir la historia a pequeña escala en el siglo XXI y medienate un ordenador ; me parece simplemente genial;

En el tema de la IA; pues igual; gracias por tener una IA que en los primeros turnos es competente, luego ya no da el callo; segun van pasando los turnos; pero suficiente

En definitiva; si las falanges en un TW son acribilladas mas de lo habitual que fueron historicamente; no es una queja; es en terminos de jugabilidad historica; ¿no fueron vencidas? aunque con gran esfuerzo y lucha por legiones de gladius; pues va bien para la jugabilidad; las picas estuvieron vigentes hasta el siglo de oro Español y un poco mas adelante; lo que refuerza a pensar que por mucha espada; una falange de picas es una falange de picas y muy dificil de derrotar; como dice Isma; las picas en alto de las filas traseras eran para que chocaran las flechas y como apunta Asdrubal la precision no era siempre como en un tw lo es.

Pero yo me amoldo a un TW, me saquen lo que me saquen; el problema mio particular; es cuanto tiempo jugare al TW; y en el multy; un mes? ¿ dos? o dos años que es lo que me gustaria si esta al 120% realizado y no al 100% que ya es optimo para mi

Un TW a 30 euros; es una ganga¡ por muchjas cagadas historicas que hagan (todo es acostumbrarse a la jugabilidad no a la historicidad) y ahi es donde esta la clave ; si la jugabilidad es buena o no; pero no

la historicidad; por muchos icenos que me pongan poco historicos; lo aplaudo y quiero ver las posibiliaddes de los Icenos; puedes estar en desacuerdo con la realizacion de un TW en determinados aspectos; pero nunca (por 30 euros) en la elaboracion conjunta de un TW.

Repito es una ganga que el mercado actual (y desde hace 10 años) nos plantee un TW; y ademas puedes jugar con gente que merece la pena. y siempre partiendo de que el juego es optimo, otra cosa es la durabilidad y jugabilidad del mismo, pero todo es acostumbrarse o esperar al siguiente TW

==========

Re: Rally Point episodio nº16.

Publicado por amarassa - 17 Ago 2013 12:57

_____

Señores estamos ante una situacion que me recuerda a mi infancia cuando esperaba a los reyes magos , estamos a 17 dias de que salga este total war y personalmente por lo que nos han dejado ver no puedo a dia de hoy tener una vision exacta del juego , hemos visto pequeñas cosas de este juego .

Ppr poner un ejemplo con el tema de las flechas , en la batalla de teutoburgo acribillan a los legionarios con flechas mientras intentan escapar y si os fijais las flechas no causan tamtos estragos en las cohortes .

Debemos darnos cuenta que las falanges en esa epoca estaban en decadencia , entonces debemos esperar que nos presentara total war si unas falanges en decadencia o unas falanges en su maximo esplendor .

El tema mas delicado quiza sea la faccion de los icenos , he leido por ahi que es una faccion que historicamemte hasta bodicea (creo que era asi) no tenia mayor relevancia , eso en si no lo podemos saber la importancia historia q tenian los Icenos antes de la llegada de roma , veremos que da de si esta faccion si a CA les da por poner en su querida britania a los icenos como faccion jugable pues dejemosles y esperemos que no pase como en el rome 1 y se expandan por la halia y germania

==========

Re: Rally Point episodio nº16.

Publicado por gustdenerja - 17 Ago 2013 13:49

_____

No es gran cosa. Se trata de la primera captura que tenemos de la interfaz tras la batalla. AQuí una victoria pírrica probablemente de la batalla del Nilo.

fbcdn-sphotos-b-a.akamaihd.net/hphotos-a...326_1556606402_n.jpg

==========

Re: Rally Point episodio nº16.
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 17 Ago 2013 19:05

_____

Por decir algo en favor de CA con o tema iceno, en él Fall of the samurai los soldados británicos sorprendentemente no eran los mejores ya que eran inferiores a los americanos que a su vez son peores que los franceses.

==========

Re: Rally Point episodio nº16.
Publicado por gustdenerja - 18 Ago 2013 16:14

_____

Que pasa por aquí, está esto muerto! Voy a dejar una noticia que ya había curioseado con anterioridad pero que no tenía plena constancia. Se trata de un voto positivo a favor de CA, incluso aunque forme parte de publicidad lateral. Decidieron inmortalizar a un fan de la saga que sufre de cáncer y no podrá ver el lanzamiento del juego.

www.meristation.com/pc/noticias/creative...me-2/1788264/1848914

==========