Arbol tecnologico Roma

Publicado por amarassa - 29 Ago 2013 14:43

bueno aqui viene el arbol tecnologico de roma , los que sepais mas ingles pues os enterareis mejor , darle las gracias a delta 132 que lo puso en 3djuegos 🤖

tww-data.s3.amazonaws.com/panorama6/index.html

=====

Re: Arbol tecnologico Roma

Publicado por gustdenerja - 29 Ago 2013 15:08

Gracias Amarassa, ya tengo entretenimiento para un buen rato xD.

Por cierto, puntualizar que se trata de la rama militar, y es.... Enorme!!

=====

Re: Arbol tecnologico Roma

Publicado por CeltíberoJaskier - 29 Ago 2013 15:11

Gust dale para la derecha que tienes la civil, y bastante grandecita también jaja

Gracias por la noticia Amarassa 🤖

=====

Re: Arbol tecnologico Roma

Publicado por gustdenerja - 29 Ago 2013 15:13

Ahora mismo iba a editar. Mater mía! Me gusta especialmente la evolución de las "tecnologías" de mercado. 🤖

=====

Re: Arbol tecnologico Roma

Publicado por amarassa - 29 Ago 2013 15:18

Gus a ti que se te da mejor el ingles que a mi jajaja ves por ahi las reformas de mario?

=====

Re: Arbol tecnologico Roma

Publicado por Mariscal Rodwailer - 29 Ago 2013 18:23

parece grande.....pero no lo es.....simplemente esta aumentado y ocupa tanto espacio por que explica los beneficios de la reforma

=====

Re: Arbol tecnologico Roma

Publicado por CeltiberoEmburrado - 29 Ago 2013 18:23

Parece que el cambio mas importante es que dan bonus mas generales en la parte militar. Que no tenemos que desbloquear habilidades por este camino. Por lo menos no muchas. Supongo que lo hab´ran dejado para aquello de las tradiciones.

=====

Re: Arbol tecnologico Roma

Publicado por gustdenerja - 29 Ago 2013 20:29

Mariscal Rodwailer escribi3:

parece grande.....pero no lo es.....simplemente esta aumentado

Llevas raz3n, da una sensanci3n mayor de lo que en realidad es. Sin embargo ten en cuenta que tenemos tres ramas tecnol3gicas (civil, militar y... Economía?) y ademas dentro de cada una tres subramas. Aunque el n3mero no sea exagerado, la estructuraci3n me parece muy acertada.

Amarassa, las reformas marianas ser3 la que aparece en el 3ltimo estadio, dice algo as3 como profesionalizaci3n del ej3rcito, que habilita la creaci3n de barracones de legionarios (creo que es as3 lo hago de memoria).

Yo no se vosotros, pero a mi se me está haciendo una tortura, esta semana avanza hacia atrás en lugar de para adelante. 🤔

=====

Re: Arbol tecnologico Roma

Publicado por CeltiberoYorguer - 29 Ago 2013 20:51

como bien habéis apuntado no es excesivamente grande , peor hay 3 ramas tecnológicas mas. Asi que como sean mas o menos igual , nos vamos a enterar de lo lindo. Tendremos que tener mucha cabeza a la hora de elegir las.

Un saludo.

=====

Re: Arbol tecnologico Roma

Publicado por Celtiberolsmaylive - 30 Ago 2013 08:06

Lo que veo también es que hay mucha variedad en el número de "barracones" de entrenamiento. Esto me gusta ya que sigue en la línea del shogun2 y no del Rome 1 en la que te obliga a desarrollar mucho las ciudades para tener tropas competentes. Aquí tendrás tropas competentes en casi cualquier ciudad, pero la variedad del ejército dependerá de dónde reclutes.

Esto a su vez es un punto a favor a la hora de creer que la mayoría de unidades seguirán siendo útiles (con útiles me refiero a que no será absurdo usarlas habiendo otras distintas) pese a ser peores que otras más caras o con roles distintos.

=====

Re: Arbol tecnologico Roma

Publicado por gustdenerja - 30 Ago 2013 11:01

Buena observación Isma. Estoy totalmente de acuerdo. Desde luego lo que más me gustó del S2 fue la diversificación de los enclaves, más patente que en Empire o NTW. A ver cuales son las consecuencias reales de esta diversificación. De momento como dices parece que tenemos bastante variedad de edificios militares.

=====