recursos
Publicado por spartatop - 16 Sep 2013 20:55

_____

Que opinais de los recursos

Solo sirven para comerciar

En otros juegos por ejemplo servian para construir algunas unidades pero aqui no

Que opinais?

==========

Re: recursos
Publicado por Tarod - 16 Sep 2013 21:10

_____

No me convencen demasiado ,si no me equivoco tienes la misma cantidad de todos al inicio (20 unidades) se consiguen mas mejorando los edificios de la zona , y lo mas estupido aunque los tengas todos la IA no te aceptara comercio si no has tenido guerra con 40 pueblos que le cayesen mal .... Asi que como diria en el lol REWORK por favor !

==========

Re: recursos
Publicado por spartatop - 22 Oct 2013 13:52

_____

sobre los recursos,

sabeis si sirven para algo mas que comerciar?,

para crear unidades o algo mas?

==========

Re: recursos
Publicado por CeltiberoCaesarAug - 22 Oct 2013 14:01

_____

Creo que no. Pero si te pasas por su gran enciclopedia quizás encuentres algo.

==========

Re: recursos
Publicado por spartatop - 22 Oct 2013 14:07

_____

no pone nada de nada una linea por recurso, nada mas

==========

Re: recursos
Publicado por CeltíberoClearco - 22 Oct 2013 17:06

_____

spartatop escribió:

sobre los recursos,

sabeis si sirven para algo mas que comerciar?,

Para nada mas.

Tu que querias?. Un simulador?

==========

Re: recursos
Publicado por Annibal - 22 Oct 2013 17:31

_____

CON educacion; fuera de aqui spartatop

==========

Re: recursos
Publicado por CeltiberoCaesarAug - 22 Oct 2013 17:44

_____

Clearco, algo tan trivial como tener madera que te abarate los barcos, hierro las armas/armaduras...etc

==========

Re: recursos
Publicado por CeltíberoClearco - 22 Oct 2013 18:32

_____

Caesar, sin madera no hay barcos. En el juego, si. Y ni te cuento las naves de transporte

Sin hierro no hay armas. En el juego, si.

El ahorro que puedas tener no sera mas que el dado por alguien del sequito.

Si al menos hubieran hecho como en otras entregas en que el poseer minas o comerciar con materiales, da acceso a nuevos edificios. Pero ni eso, parece ser que se preocupan por que no pensemos demasiado.

Este Rome2 (en la campaña) es un juego a secas. Sin estrategia ni simulación.

==========

Re: recursos

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 22 Oct 2013 18:42

_____

Teóricamente simplificar el juego le vendría muy bien a la campaña puesto que sería mas fácil hacer una IA mínimamente decente. Yo diría que es una buena idea. Pero por lo que se ve no es así.

==========

Re: recursos

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 22 Oct 2013 19:00

_____

Te devuelvo pues tu pregunta Clearco. ¿quieres un simulador?

En la vida real, sin madera no hay barcos, evidente. Idem para el hierro, lo que quiero entender de su pregunta es si el poseer una provincia con determinado recurso "exportable" te aporta algo más que los beneficios derivados de la venta de los mismos en el mercado simulado.

Ahora, como idea trivial y simple que hago, digo yo que el poseer el recurso "madera" en determinada región, te permita construir, por ejemplo, barcos o maquinas de asedio a menor coste.

O mismamente lo que tu dices, que tener un tratado comercial con X facción que posee Y recurso te permita crear unas cosas u otras.

¿Que todo esto no lo hace el juego? Evidente, nadie lo ha dicho ni insinuado, solo se dicen posibles usos que le podrían haber dado al tema de los recursos.

La campaña está muy por debajo en muchas cosas a anteriores ediciones, pero en otras las a superado (distintos modos de avance de los ejercitos). Así que en mi opinión ni tanto ni tan calvo. Ni por carecer de una cosa lo hace la peor campaña del la saga, ni poseer otra la hace la mejor. Creo que atendemos

más a la parte visceral de nuestra visión del juego tras su indignante salida que a un análisis frió o sosegado de estos aspectos.

Por lo demás, el tema de en general simplificar o complicar la campaña, yo soy partidario, por mis gustos, de complicarla, pero todo trabajo hay que hacerlo bien, no me vale algo mas complejo pero peor implementado.

==========

Re: recursos

Publicado por CeltíberoClearco - 22 Oct 2013 19:45

_____

Veamos, si yo poseo una provincia con madera que me da dinero por comercio y me rebaja el precio de los barcos.... para el caso es lo mismo: la madera da exclusivamente dinero. No sirve para otra cosa. Ni edificios, ni mejoras ni ventajas.... solo dinero. Como dice Embi, es una forma de simplificar.

Que esta entrega tiene cosas buenas?, claro que si. No muchas, tambien es cierto. El sistema que solo los generales puedan reclutar ejercitos me parece una solucion al problema de los ejercitos unipersonales que tanto lastraron el Empire y el Napo. Los modos en que puede estar un ejercito, tambien es buena idea.

El problema es que las anteriores "buenas ideas" no se mantienen o se destrozan con decisiones que lastran todo, tal como 1 turno= 1 año, barcos gratis de transporte que ademas combaten etc.

Yo no critico este juego desde las tripas: ni me tiró nunca al escritorio, ni los turnos me fueron lentos, ni tuve bug graficos. Llevo ya unas cuantas empezadas para poder afirmar que esta del Rome2 es mucho peor que la del Empire, la del Napoleon y las dos del Shogun. Joder!!! y nos quejabamos del sistema de comercio del Empire por demasiado simple... y resulta que tres entregas despues, ni siquiera se necesitan naves para comerciar.

Es la campaña mas "naif" que he jugado con un total war.

==========

Re: recursos

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 22 Oct 2013 21:39

_____

No sé si alguien ha comprobado con este último parche, por ejemplo, llevando Roma (comprobado por mi) pero creo que con otras facciones también, que ahora han pensado un sistema de bloques de

alianzas cuando el humano se desarrolla un poco. Esto es, por ejemplo, yo llevando Roma, es fácil aliarme con las facciones helénicas, las tribus de los Alpes tienden a aliarse entre sí, lo mismo que las ibéricas y galas. A Cartago pasado unos turnos se les van los protectorados de Libia y Cartago Nova (igual es por seguir la Historia, por una vez, ya que Cartago sucumbió enseguida).

Lo que está claro es que si te metes con una facción de un bloque, atáte los machos, ya que todas del bloque te declaran la guerra, y tus aliadas no te responden (digamos que son alianzas sobre el papel, lo mismo que demarcar el objetivo a los aliados), pero bueno, al menos una cosa importante es que puedes confiar en que no te van a atacar, pero tampoco te atacan los pactos de no agresión (la IA eso lo cumple muy bien, debe cancelarlos con diez turnos al menos después de haberlos hecho, para no considerarse traición).

Por probar en un experimento los cancelé antes de tiempo o declare la guerra a una facción con pacto de no agresión, y el resultado es que en los sucesivos turnos y poco a poco te van cancelando todos los pactos de no agresión que tengas e incluso algunos de comercio.

Yo por seguir la Historia, y por la provocación de un espía en Alalia turdetano, me metí con Iberia llevando Roma tras derrotar a los etruscos y los insubres del norte de Italia, y me he enfrascado en una guerra de numerosos turnos contra Getulos, turdetanos, confederación ibérica (de la unión que ha hecho la IA entre cessetanos y arévacos) y célticos; así que he entrado por Tarraco con dos legiones y una de apoyo, ya que al menos los galos fronterizos los tenía neutrales (por el sur era imposible porque se abalanzaban todos contra las legiones, comprobándolo tras un intento). En esos casos se trata de ser fronterizo con el menor número de facciones hóstiles a la vez, y así disminuye el riesgo de que ataquen varias facciones a la vez al ejército de avanzadilla.

Está claro que algunas cosas sí que están bien y las han mejorado en esta versión y en este juego respecto a los precedentes de la saga, en mi opinión, aunque quedan cosas que dejan que desear: Utilidad real de las alianzas con la IA, flotas de transporte que se apoderen de las armadas reales (no es muy histórico que los turdetanos o arévacos amenacen a Roma con las flotas de ejércitos por el mediterraneo), excesiva velocidad en resolverse las batallas (casi todas personalizadas en cinco minutos se liquidan).

Luego para mi gusto, los honderos y arqueros tienen poco alcance: En la guerra real no se ponían detrás de las tropas de choque, mas bien lo hacían los jabalineros, sino delante para amedrentar la moral del enemigo (si va con armadura) y causar algunas bajas (si no tiene mucha armadura). Las balistas y escorpiones sí que lo han ajustado y al menos no causan el estropicio sin sentido que causaban en anteriores entregas.

==========

Re: recursos

Publicado por VideogamerElCelta - 23 Oct 2013 01:39

_____

Pienso que están bastante de adorno.

Si que es cierto que depender de los recursos para contruir barcos o armas, por ejemplo sería demasiado.

Pero si que deberían servir para algo mas que el comercio. Unidades especiales por cada recurso o alguna bonificación o edificio único etc...

En plan Shogun, pienso que sería mas correcto, pero vamos esto es el mas pequeño de sus males

==========

Re: recursos

Publicado por CeltíberoClearco - 23 Oct 2013 09:22

_____

La diplomacia estaba bastante mejor en Empire y Shogun, que en el Rome2. Al menos la IA cumplía los acuerdos con el humano....

El que las facciones se agrupen en unos bloques mas o menos históricos es algo que ya ocurría con las entregas anteriores. Ademas, eso si se puede modear.

Lo que no se puede modear es el infantilismo del comercio, el mapa tramposo que, siendo inmenso, esta lleno de bosques y montañas impenetrables que obliga a ir por los mismos pasos siempre, las ciudades gigantescas que obstruyen esos pasos, (Annibal no hubiera podido pasearse por italia sin conquistar sus ciudades), las naves de transporte gratis total, la ausencia de cualquier minimo coste o desgaste por tener ejercitos en campaña, la ausencia de arbol familiar o gestion de las familias etc.

Son demasiadas cosas perdidas de entregas anteriores.

Y de las navales ni hablo.

==========