

Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por Trea25 - 19 Oct 2012 14:27

uk.gamespot.com/total-war-rome-ii/videos...war-rome-ii-6398557/

Me aprece que no hacen falta mas palabras.

IMPRESIONANTE

=====

Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por hugoelmensajero - 19 Oct 2012 14:57

SENCILLAMENTE IMPRESIONANTE!!

Por lo que he visto saco conclusiones, me parece que va a ser un juego que no va a gustar en absoluto a aquellos que querían un Rome 1 con mejoras, por lo visto es un juego muy parecido al Shogun en mecánicas de combate (y por lo que se ve parece que de moral también), para mi es una gran noticia, ya que si bien muchos se han quejado del Shogun2, me parece que salvo por los bugs que tiene y la simplicidad de que hay muy poca variedad de unidades es un gran juego.

El Rome2 promete, especialmente la epicidad de las batallas (no se si somos conscientes del tamaño que tiene Cártago en el gameplay xD) y aquellos que tengamos buenos PC's seremos quien realmente lo podamos disfrutar.

A mi me han convencido, solo queda ver que hacen con el avatar (el cual espero que eliminen o modifiquen sustancialmente) y la cantidad de facciones en el juego así como variedad de unidades (ellos mismos dicen que para este juego han tenido un 40% más de presupuesto que para cualquiera de los anteriores, así que no espero problemas de este tipo).

Conclusión, a los amantes del Rome 1 y de un combate más hierático no les va a gustar, a los que nos ha gustado la evolución de los Total War y el Shogun 2, nos va a encantar.

=====

Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltíberoJaskier - 19 Oct 2012 15:44

Yo también coincido en que es impresionante, y mucho.

Lo primero y que más me gustó fue el mapa. Un mapa sin duda impresionante tanto por el tamaño como por sus detalles. Es lo que más me gusta de lo que he visto. El desembarco también está muy bien, es una posibilidad que antes no existía y que me parece genial, una buena mejora.

En cuanto a la moral pues lo más visible es cuando la unidad cartaginesa es atacada por ambos lados y huye, algo que me parece totalmente normal.

También soy de la opinión de Hugo en cuanto el Avatar, es importante saber lo que harán. En mi opinión es necesaria sino su eliminación, almenos si su mejora.

Tener en cuenta se espera una gran variedad de unidades (algo que lastra y mucho en mi opinión el Shogun 2) por lo que aunque la mecanica resulte más parecida al Shogun (y a mi el Rome me encanta incluso más que cualquier otro Total War) a mi me gusta la mayoría de lo que he podido apreciar.

En cuanto a las catapultas pues no se si es exagerado o no, apenas la utilice en los juegos y también desconozco su alcance real.

Pues en mi opinión es un buen video que da esperanzas (almenos a mi) de que pueda ser un gran juego. Queda ir viendo los gameplays que vayan sacando para hacerse una mejor idea y finalmente probar la demo, para sacarnos una opinión lo más cercana posible de lo que nos espera.

=====

Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltíberoEmberrado - 19 Oct 2012 15:48

Técnicamente hay poco que decir. Incluso si eso corre en un maquinón que cueste los dos ojos de la cara y ofrecer que te rellenen el que queda es el mayor alarde técnico en un videojuego que he visto en mi vida. (y os aseguro que he visto cosas muy brutas) Suponiendo que el nivel de detalle de modelos, texturas, animaciones, físicas y desarrollo de la batalla sea con en el Shogun 2 eso es una autentica bestialidad técnica. Y se supone que eso va a mejorar. ¿Que significa que se va necesitar una buena máquina? Ya lo sabíamos. No seamos ilusos.

Además vuelven asaltos a lugares con calles y hasta parece que han cuidado el tema para que poner tapones no sirva de mucho por lo de los puntos de control. Está muy bien esto.

Habrà que ver si es útil esa cámara aérea a lo RUSE que han implementado. Como te dejen controlar

las unidades ahí se va a pasar mucho tiempo en esa vista. Estaría curioso que e hayan currado un motor tan bueno para la vista tradcional de los TW y ahora la peña juegue en esa vista Google maps por que dar las órdenes mas rápido (lo que se puede cargar el juego; todo sea dicho) y ve mas mapa.

El resto me sigue dando mala espina.

Al que le guste la campaña que empiece a rezar por que hayan corregido la IA de los asedios por que si se acarajota en un castillito del Shogun 2, en algo como ese Cartago...Claro que un total war en el que las unidades de la IA no se quede quieta comiendo flechas o suicide la caballeria contra las lanzas no es u total war. Es tradición ya XD XD XD

Esperemos que esa artilleria no tenga mucha precisión.

No se yo mas cosas no le sako. Yo no veo que el combate sea mas o menos rápido o hierático como dice Hugo. Y lo de las unidades tambien era de preveer. Lamentablemente vamos a perder la uniformidad de unidades en las facciones del Shogun 2 para tener la situación del Rome. Esto tambien es de esperar.

Casi que estamos como siempre. Hasta la demo vamos a estar viendo capturas y vídeos muy gotitos, muy buenas intenciones y confiando en que la diferencia que hay entre lo que cuentan en las promociones y lo que te encuentras luego en el juego no sea demasiado grande.

=====

Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por hugoelmensajero - 19 Oct 2012 16:10

Por hierático me refería a que en el Rome 1 los soldaditos chocan y van muriendo en unas animaciones de combate muy simples y unidades como los caballos pueden corregir errores muy facilmente porque giran 180 grados de manera instantanea Embi xd Esto se corrigio desd eel Empire =)

=====

Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por Trea25 - 19 Oct 2012 16:49

varias cosas

1- Emborrado, sobre la camara aerea. Ya habia oido hablar de su existencia por alguna web y tambien recuerdo que decia que no se podrian controlar las tropas desde esa camara. Un gran acierto creo yo

2- Sobre el tipo de batalla. Yo soy un gran fan de Rome pero Hugo tiene razon. Eran terriblemente hieraticas. Muy faciles de mover, animaciones muy cutres y ademas se mataban muy lentamente. Se tenien que dar muchos hachazos para caer muertos por fin. Prefiero la lucha del shogun, mas rapida, mas caotica (y ahora lo seran mas)... mas reales

3- Creo que es un gran punto que las ciudades tengan nivel y ademas esten tan bien recreadas (al menos esta). Aparte de que echaba de menos las ciudades, faltan en el Shogun

En conclusión. Para mi Shogun es un gran juego pero que tiene un gran problema: La poca variedad.

Lo visto en el video + todas las mejoras de las ultimas entregas en campaña (economia, diplomacia..) + algo de mejora de IA + un mapa de campaña grande con muchas facciones con gran variedad de unidades = puede ser como ya he dicho ESPECTACULAR

Sin olvidar las intrigas de Roma: conspiraciones, dinero, venganza, fama, poder...

=====

Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltíberoClearco - 19 Oct 2012 18:11

Pues yo apenas veo algo nuevo. Si acaso, que un asedio de ese calibre y con ese inmenso mapa es dificilísimo que un humano controle las tropas. Aparte que veinte unidades, se pierden en esa escala de ciudad. Vamos que el asalto queda ridículo.

En cuanto a la maquina necesaria.... solo recordar que el Shogun tira en maquinas que no podian con el Empire.

2- Sobre el tipo de batalla. Yo soy un gran fan de Rome pero Hugo tiene razon. Eran terriblemente hieraticas. Muy faciles de mover, animaciones muy cutres y ademas se mataban muy lentamente. Se tenien que dar muchos hachazos para caer muertos por fin. Prefiero la lucha del shogun, mas rapida, mas caotica (y ahora lo seran mas)... mas reales

El Rome mata lentamente????

" mas rapida, mas caotica más reales" !?!?!?!?! :aiii: No tienes mas que ver el numero de partidas, que hay cualquier noche en el Shogun....

Y estoy con Embi, no quedará más remedio, pero es una pena perder la uniformidad de unidades.

Saludos

Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por hugoelmensajero - 19 Oct 2012 19:31

Clearco me da que habéis idealizado el Rome xD Lo de la velocidad estoy de acuerdo en que en general son rapidas las batallas, pero pon a luchar dos guardias pretorianas y te pegas 3 dias viendolas luchar xd Las unidades de élite resisten demasiado, respecto al realismo joder, no hay color, el shogun será todo lo que queráis pero los combates son los mejores de toda la saga >.<

Una cosa, Clearco, si como tu dices son 20 unidades es cierto que se me harían muy pocas en ese pedazo de mapa, pero juraría que oí por ahí que conservarían e implementarían en el multijugador la opción del Shogun 2 de hacer batallas de 40 unidades cada uno =)

Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltiberoJaskier - 19 Oct 2012 20:48

Yo no creo que estea idealizado, yo el Rome fue el último Total War que probé, no había visto apenas imagenes y poco conocía de él cuando me puse a jugarlo. Aún así y con la de años que tiene, es el que más me a gustado, tanto en campaña como en multijugador.

No creo que las batallas sean tan lentas, igual que no creo que pueda compararse las batallas del Shogun donde se enfrentan ejércitos que no saben lo que es un escudo, con batallas entre falanjes y demás.

Cabe decir que si las flanqueas y las atacas por la espalda huyen igual que en el Shogun.

También tendremos que esperar a ver como son los demás mapas, porque esto promete pero también debemos pensar en que es Cartago, un ataque histórico y tal. Es posible que en la mayoría de los mapa luego nos quedemos con la mitad o la tercera parte de lo que se ve que es Cartago. Que por lo que se

ve la mitad del mapa no sería poco.

De momento pinta fantástico, veremos como va evolucionando.

=====

Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltiberoKeké - 19 Oct 2012 22:50

Chicos todos estáis diciendo lo mismo y no os dais cuenta.

Para empezar, el Rome no esta idealizado, es que es muy muy muy bueno, sino, como podriais comparar un juego de hace mas de 7 años con el Shogun que apenas hace 1 que salio??

Que las batallas del rome son hieraticas o los caballos giran 180º o que se alargan mucho... pues es que por un lado, las animaciones de entonces no daban para mas, y por otro es que la lucha en esa epoca era así de "lenta" tu ponte en el pellejo de un legionario con tu escudo, con tu formación, y ponte enfrente de otra cohorte igual que tu, la lucha duraria horas y horas que es lo que ocurría en aquella epoca, una de las virtudes que tenían los ejércitos romanos era que rotaban sus lineas y las refrescaban, de una manera organizada... empezaban los mas jovenes los velites, cuando estaban cansadas o perdian empuje entraban los triari y luego los principes... Es decir las batallas eran de horas y en ese aspecto esta el juego bastante bien reflejado.

En el shogun, pues tambien están muy bien representados los combates, eran rapidos, no llevaban apenas protecciones y usaban Katanas, naginatas y demas pertrechos que pueden literalmente cercenar miembros protegidos con armaduras...

Centrandome en el video, sobre lo que he visto, pues es brutal, el despliegue tecnico es impresionante, lo he tenido que ver en silencio por lo que seguramente me haya perdido mucho de la ambientacion, pero impresiona. No se hasta que punto es historicamente correcto el "Desembarco de cartago" porque según lo que tenia entendido normalmente se desembarcaba en alguna zona de la costa, se tomaba algún enclave costero de segundo orden para hacerlo centro de suministro y de ahí, andando iban a asediar las ciudades con apoyo marítimo para cortar lineas de suministros... pero como no estoy seguro, acepto pulpo como el desembarco de cartago... Seguramente hayan querido emular al soldado ryan con este video... pero bueno esta muy chulo.

Sobre lo demás, pues seguramente haya mas de 20 unidades, es mas, creo que en el video hay 2 jugadores atacando cartago, o un jugador y un aliado, porque en una de las vistas se ven unidades de varios colores asediando.

Pero bueno, todo muy bonito, demasiado, para mi que no es gameplay normal sino un video promocional (¿¿cinemáticas en medio del combate?? es que cada vez que ataquen los elefantes van a centrarte en el decurión al mando gritando? o cada vez que mandes una torre de asedio???)

Como todo habrá que ir viendo que nos Ofrecen, porque todo esto no lo olvidemos es publicidad para que nos emocionemos con el juego y lo ansiemos.... No son gameplays grabados por usuarios y estarán retocados para que se vea todo genial, no veremos fallo de IA, ni bugs ni

Keke

=====

Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltiberoNakar - 20 Oct 2012 13:08

Lo único que ya espero de los Total War, es que algún dedicado fan, haga pronto un mod de la campaña y que vuelvan las batallas clásicas o reconviertan a algo mejor el avatar

Creo que deberían diversificar el multi y dar opción al avatar y a lo de siempre, y que vuelva la estrategia perdida del Shogun 2, que solo por viciarse y subir al avatar con sus habilidades de moral te destierran un ejercito entero.

Me gusta que se hayan currado mas lo de las batallas históricas, pero siempre que estos de CA intentan mejorar y dar tanta coba a algo es por dinero.

Así, que espero que por lo menos permitan modear la campaña, para no tener que comprar sus super unidades élités(y eso que me encanta usar unidades de élite, ya que puedes aglutinar estrategia entre las distintas unidades y muchas veces cambiar la batalla , gracias a estas,pero lo del Shogun ha sido un poco mordaz) o las minicampañas para ver los super paisajes d los pirineos y Anibal con sus elefantitos.

Espero equivocarme en todo esto.

Saludos.

=====

Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltiberoLoky - 20 Oct 2012 13:30

Graficamente impresionante. En cuanto a jugabilidad y demás no cabe más que esperar para testarlo.

Por otro lado espero que hayan vuelto a poner la campaña multijugador por turnos(como en el medieval). Para mi es muy importante.

=====

Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltiberoEmberrado - 20 Oct 2012 13:52

Si bien es cierto que el toque de CA a las unidades determina mucho el ritmo de la batalla yo creo que lo que mas influye en eso son los jugadores. Pongamos por caso no al Rome (que no lo veo mucho mas lento que el Shogun 2). Miremos a Medieval II. En ese juego los combates tardan mucho mas en resolverse y sin embargo, no se ahora, pero cuando yo jugaba en el online las batallas duraban menos que las de Shogun 2 en general. Por que la mayoría de la gente se tiraba al choque del tirón. Quiero decir que el hecho de que CA nos venga con un ritmo de combate mas pausado no va a significar seguro que luego tengamos batallas mas pausadas. Es evidente que mas rapidez capa posibilidades y un ritmo mas lento (sin pasarse) te abre el campo táctico pero no me parece una cosa grave que el ritmo sea el de los juegos rápidos. Por que luego ya veremos por dónde sale realmente el estilo que le imprimimos los jugadores. En eso creo que hasta que no lo veamos en acción y jugando contra otra gente no tendremos una idea clara.

A mi me preocupan mas los problemas de siempre. El que estén mas preocupados en enseñar cosas espectaculares que no aportan nada al juego mas que en darnos mejoras reales en la jugabilidad. Que se empeñen en complicar el modelo de batallas y de juego cuando lo que está mas que demostrado que lo que mejora el juego es todo lo contrario. No dominan lo que tienen ahora y me venden un juego futuro con mas elementos y mas complicado...No me parece que eso sea muy buena idea. De ahí mi poco optimismo.

En el tema de modding hay que ser conscientes de una cosa. Cuanto mas detalle y mas complicada sea la cosa mas tiempo va a costar modear. Un ejemplo. Si las ciudades te las genera el juego a partir de edificios y trozos de calles predefinidas vale. Pero como sea necesario definir el callejero esto lleva bastante mas tiempo. Y la presencia de puntos de control apunta mas a lo segundo que a lo primero. Y el Shogun 2 tambien va en ese sentido. Lo mismo con unidades nuevas o nuevo mapa. Mas complejidad y detalle; mas trabajo.

Lo mismo podemos decir a los que esperan una variedad de facciones y un mapa como el del primer Rome. Viendo lo que se ve en el gameplay yo no contaría con eso. Ni siquiera con la mitad de facciones. Ya veremos el mapa general pero mirad el Shogun 2 cómo se repiten los mapas. Ojalá me equivoque por que la variedad de mapas del Rome o del medieval es algo que me gusta mucho (a pesar del problema de las montañas) pero las pistas que tenemos no hacen pensar en eso.

Hugo, date un vuelta por el online del Rome ahora y vas a ver como las batallas si son mas largas que con el shogun es por poco. Por muy poco. Pueden ser muuuucho mas largas que el shogun2, desde luego. Yo he jugado batallas de horas sin artilleria y sin hostigamiento pero tambien puede ser muy rápido. Te invito a que lo compruebes. Lo mismo hasta te gusta.

=====

Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por hugoelmensajero - 20 Oct 2012 14:14

CeltiberoKeke escribió:

Chicos todos estáis diciendo lo mismo y no os dais cuenta.

Para empezar, el Rome no esta idealizado, es que es muy muy muy bueno, sino, como podriais comparar un juego de hace mas de 7 años con el Shogun que apenas hace 1 que salio??

Que las batallas del rome son hieraticas o los caballos giran 180º o que se alargan mucho... pues es que por un lado, las animaciones de entonces no daban para mas, y por otro es que la lucha en esa epoca era así de "lenta" tu ponte en el pellejo de un legionario con tu escudo, con tu formación, y ponte enfrente de otra cohorte igual que tu, la lucha duraria horas y horas que es lo que ocurría en aquella epoca, una de las virtudes que tenían los ejércitos romanos era que rotaban sus lineas y las refrescaban, de una manera organizada... empezaban los mas jovenes los velites, cuando estaban cansadas o perdian empuje entraban los triari y luego los principes... Es decir las batallas eran de horas y en ese aspecto esta el juego bastante bien reflejado.

Pos nada, menos mal que el Rome 1 no tiene ningún fallo xD Espero que al menos no perfeccionen tanto el Rome 2 como para hacer que las batallas duren años como duraban en pos del realismo >.<

CeltiberoEmberrado escribió:

Hugo, date un vuelta por el online del Rome ahora y vas a ver como las batallas si son mas largas que con el shogun es por poco. Por muy poco. Pueden ser muuuucho mas largas que el shogun2, desde luego. Yo he jugado batallas de horas sin artilleria y sin hostigamiento pero tambien puede ser muy rápido. Te invito a que lo compruebes. Lo mismo hasta te gusta.

Embi, todos me estais diciendo lo de la duración de batallas cuando yo no he hablado de duración de batallas, de hecho espero que duren lo mismo o más que las del Rome (incluso tanto como las del Empire), lo unico que he mencionado de duración es que los combates entre dos unidades de élite eran eternos, y que espero lo moderen para no tener unidades al estilo "Heroes con Katana" que ellos solos se hacen a un ejército de ashigarus =)

=====

Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltiberoJaskier - 20 Oct 2012 14:34

Lo de las batallas del Shogun ya no es solo que sean más rápidas o no, como dice Embirrado son poco más lentas en el Rome, pero al final todo depende de como planteemos los jugadores las batallas, y en el Shogun tiran a durar más que el Rome, por lo menos a mi.

Y no solo eso, que si te quieres hacer una batallas clásica en el Shogun 2 (incluyendo expansión también) es imposible hacer un 3 vs 3. Ayer a la noche lo intentamos Magon, Juanjo y yo y después de 30 o 40 minutos esperando que entrara gente tuvimos que desistir, para luego hacer un avatar que tardo otros 10 minutos en empezar. Es desesperante!! :arggggg: que eso en el Rome tardas 5 minutos en hacer un 3 vs 3, y luego te dura menos la partida. No es normal empezar crear una partida a las 12 y poco, que empieces casi a la 1 y la termines y ya casi sean las 2, para un 3 vs 3. Ya si es 4 vs 4 olvídate, mejor vete a dormir.

Creo que la mayoría pedimos cambios en el multijugador respecto al Shogun 2, y más convencido que estoy si cabe después de ayer xd.

Si no es que el Rome estea idealizado, solo se tiene que ver el numero de partidas que suma el Shogun 2 entre el base y la expansión, y ver el Rome que tiene sus 7 añitos, veremos como está el Shogun 2 dentro de 7 años.

De todas formas tendremos que esperar más gameplays en mapas distintos y con menos cinemática, gameplays de verdad con el tio enviando unidades, viendo bien como les afecta la moral en los combates y lo rápidos que serán (algo que apenas podemos apreciar en este video), la amplitud del resto de mapas, variedad de unidades y facciones, ect.

=====