

## 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/](http://uk.gamespot.com/total-war-rome-ii/videos...war-rome-ii-6398557/)

Me aparece que no hacen falta mas palabras.

IMPRESIONANTE

=====

## Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltíberoPablo - 20 Oct 2012 18:52

---

Yo de momento tengo esperanza en el juego... A ver si no me llevo chasco como con el shogun :arggggg:

Gráficamente mola, eso no hay duda. Jugarlo en ultra tiene que molar lo suyo, pero si el resto ni siquiera mejora, sino empeora.... va a dar lo mismo: "A la mierda!"

=====

## Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por hugoelmensajero - 20 Oct 2012 19:54

---

Estoy de acuerdo con Clearco, como decíamos anoche el multi del shogun es un truño y ha muerto por el avatar, o lo arreglan o pirata y solo campaña >.

=====

## Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltíberoEmberrado - 21 Oct 2012 00:05

---

**CeltíberoHugo escribió:**

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 &quot;Heroes con Katana&quot; que ellos solos se hacen a un ejército de ashigarus =)

Hombre. No me vale que me cojas la unidad con soldados de mas moral y potencia del juego, la enfrentes a las de menos moral y potencia y me digas que la cosa no tiene que durar. Es que si no dura eso el resto del juego se va al carajo. Los enfrentamientos &quot;mas normales&quot; aún durarían menos y tanto en el Shogun como en el Rome ya van demasiado rápidos. Los combates tienen que durar si quieres que el juego sea algo mas que el choque entre unidades y cuenten cosas como las unidades cercanas y poder meter 2v1 o mas. Que se supone que es lo que pretenden en CA. Y para que eso cuente tienes que dar tiempo a hacer maniobras, meter refuerzos y esas cosas. Y eso sin contar el juego en equipo. El juego de equipo se viene abajo si no hay tiempo para los apoyos y eso es sólo posible si los combates duran un rato.

En el viejo Rome, unidades en plan de los héroes de del Shogun 2, sólo recuerdo a los berserkers que son bastante tochos si llegan al cuerpo a cuerpo. pero hacerlos llegar al cuerpo a cuerpo es bastante jodido. Yo cuento con esos tipos fijo si hay facción germana. Si no la hay ya veremos.

Y te lo vuelvo a decir. Métete en el online del rome ahora y vas a ver los enfrentamientos de ejércitos romanos con urbanas, caballeria pretoriana y arcos romanos que hacen. Duran escasos minutos la batalla entera, los enfrentamientos entre unidades se empiezan a resolver en segundos. Y ojo: urbanas y pretorianas +3 arma +3 armadura (unidades tochisimas). En el Rome los enfrentamientos no son largos de por si. Son; perdón, eran largos por que a los que jugábamos nos gustaba tirarnos un rato maniobrando buscando la posición. otro largo rato con las flechas y llegar al cuerpo a cuerpo cuando las flechas se decidían. Pero ya te digo. A los que juegan ahora lo que les mola es un choque con un golpe de moral y listo o bien tirarse, en este caso si, una batalla correteando con ejércitos hostigadores. Gran coñazo lo segundo, si. Hay gente para todo.

=====

## Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por hugoelmensajero - 21 Oct 2012 00:56

---

Bueno lo dejo porque por lo que leo debo de estar explicándome bastante mal... Por lo visto decir algún defecto del rome es inviable, voy para el Medieval II que me ha dado mono 🤖

=====

## Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltiberoEmberrado - 21 Oct 2012 02:08

---

El Rome tiene muchos defectos, bugs sin corregir e ideas lamentables. Pero eso que para ti es un defecto no lo es. Es todo lo contrario. Es algo que permite mas profundiad y variedad táctica. Teniendo en cuenta que los total war son (o por lo menos lo pretenden) ser juegos estratégicos/tácticos cuanto mas juego tengasmo en ese sentido mejor.

=====

## Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltiberoPablo - 21 Oct 2012 18:29

---

Mira Hugo,

Es que el tema ese de la duración de las escaramuzas entre unidades de élite es un tema complicado, porque para que aguanten más contra unidades menos fuertes les metes más stats, por tanto contra unidades de élite van a estar más tiempo.

Si reduces el tiempo, por consiguiente también tienes que bajárselo a las unidades &quot;mierdas&quot;, por tanto al final reduces todo.

Es un tema muy complicado, que yo creo que lo dejen como está. :ojete:

=====

## Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltiberoSoldurio - 21 Oct 2012 21:54

---

Pues para mí el video-Gameplay, que me descojono del nombre por cierto, porque como video va justito y de gameplay... ya veremos, me parece todo un augurio de truíño en lontananza, entiendo que a los analistas de la tendencia "que guapada tío" les parezca de cagarse por la pata a bajo, pero eso a mí no me saca de nada y lo que esperaba como una banderilla mas en el toro Celtibero, veo que va a ser todo un rejón de castigo, si no de muerte.

Seguramente alguno ya estará pensando que hablo el augur de la muerte, me la pela, yo veo a donde nos están llevando estas últimas entregas, prodigios del HD, la súper definición y las puta que les pario a los de CA y SEGA al alimón, a la extinción del siempre puteado y nunca bien ponderado jugador clánico. Con el cáncer del avatar, QUE LO DIJE DESDE EL PRIMER DIA DEL SH2, qué sentido tiene los clanes ?, no hay nada que aprender, nada que coordinar, solo es cuestión de meter horas, jugar en equipo es siempre mala cosa, si juegas con uno que mete menos horas que tu, te perjudica y si mete más horas que tu, le jodes tu a el, conclusión, mejor jugar solo, como así están haciendo los activos, si es que queda alguno. Donde quedaron los tiempos donde pertenecer a un Clan era el mayor de los privilegios, te daba acceso a una fuente inconmensurable de conocimientos y la oportunidad de competir con la elite, eso ahora no lo hay y lo que más me jode, pocos lo echamos de menos.

Saludos.

=====

---

## Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltiberoPablo - 21 Oct 2012 22:36

---

Soldurio,

Espero que se hayan dado cuenta que los gráficos no son todo (aunque por mi parte si que e sun punto que me gusta), y sino que miren el shogun 2; el mejor gráficamente de la saga y el peor juego de todos. No hay más que ver las partidas que hay ahora....

Gráficamente el shogun 2 me atrae porque es el último y más avanzado (y como eh dicho eso a mi me encanta), pero nada más, porque en cuanto empecé a jugar lo siguiente que hice fue alt-f4, cerrar steam, e irme a dormir.

=====

## Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por hugoelmensajero - 21 Oct 2012 23:34

---

Pero los gráficos no lo son todo, ni por arriba, ni por abajo, Soldu, no por tener buenos gráficos vamos a decir que es una mierda, lo que no se puede esperar es que vuelvan a los del Rome 1 xD. Por ahora, REALMENTE, lo único que sabemos es que puedes desembarcar y que tiene muy buenos gráficos xD No se le puede condenar aún... Lo importante es lo que tú mismo mencionas, el multi, a ver que cojones hacen con la basura del avatar... Si tiene estos graficazos + variedad de unidades + buena campaña + pocos bugs + eliminación del avatar, para mí sería un juego redondo.

=====

## Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltiberoNakar - 22 Oct 2012 12:38

---

Lo importante es lo que tú mismo mencionas, el multi, a ver que cojones hacen con la basura del avatar... Si tiene estos graficazos + variedad de unidades + buena campaña + pocos bugs + eliminación del avatar, para mí sería un juego redondo

Esa es la cosa, pero sinceramente el avatar seguirá, la cosa está en que vuelva el modo clásico de MP.

En cuanto a variedad de unidades, es lo que jode, que en este Rome deberá ser donde más facciones y unidades tendrá que haber, pero lo que digo, la mayoría de unidades "particulares" de cada facción y facciones especiales a soltar la gaita. Y esa será la estrategia del campo de batalla del SH2, y espero que no la del Rome 2.

Saludos.

=====

## Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltiberoJaskier - 22 Oct 2012 14:56

---

No se lo que harán finalmente con el avatar, pero si lo ponen y tienes que desbloquear todas las unidades igual que en el Shogun te puedes morir de asco, eso o se cargan unidades a saco. Espero que aparte del fracaso del avatar, el tamaño del mapa que tendrían que poner y las unidades los eche un poco para atrás y opten por eliminarlo.

El avatar no tiene cabida en el multijugador, almenos tal y como es ahora. Quizas como mucho podrían adaptarlo para ponerlo como opción para la campaña.

=====

## Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltiberoPablo - 22 Oct 2012 15:05

---

Es que a qué mierda de desarrolladora se le ocurre meter elementos de un shooter/rol como desbloquear armas/unidades, mejoras/experiencia en un juego de estrategia donde una mínima diferencia supone la victoria?

Vale que en Battlefield 3 al tener más nivel tengas más armas (y no siempre por ello mejores, sino distintas) donde no es una diferencia que te condicione a perder. Sin embargo en estrategia si que te condiciona....

Ayer entré a jugar la campaña de la expansión y se me quitaron las ganas... Esto es de locos... 🤪

=====

## Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por Trea25 - 22 Oct 2012 16:22

---

Esta discusion no tiene sentido xD

Habéis convertido un post del rome en un post de echar mierda al shogun y luego echarsela al Rome II suponiendo que sera como el shogun xD

En este video solo se pueden deducir estas cosas:

- Graficos
- Nuevas camaras
- Algo de las animaciones de los soldados
- Como es cartago

Y todo esto teniendo en cuenta que es una version muy temprana del juego.

Fuera de estas cosas no tiene mucho sentido decir como sera el multijugador o la campaña aunque segun dicen el mapa sera aun mayor que el del Rome I

Tan pronto como salgan nuevos videos ya veremos como va la cosa

=====

## Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltiberoClearco - 22 Oct 2012 18:09

---

Esta discusión tiene todo el sentido en cuanto expresa el cabreo actual, y el mosqueo sobre el futuro del multijugador y la saga TW.

Trea, de lo que hagan con el Rome II, depende la supervivencia de los Clanes TW. Y eso para mi tiene mucho sentido.

En cuanto a echar mierda sobre el Shogun II, si acaso lo que estamos haciendo es tirar de la cadena pues son los de SEGA-CA quienes se han cagado en la saga TW y los clanes. No tienes mas que darte una vuelta por [Clan Wars Competition Forums](#) y dime si ves otra cosa.

Que quieres?, que les venda yo la moto? que todo va ser super chachi? que no digamos a todos los que entran en los foros que el Shogun II y su expansión son los dos peores TW de la historia? Que nos callemos ante esta avalancha de nuevas cámaras, nuevos primeros planos y nuevas ciudades que no arreglan nada de la mierda que han soltado?

Pues no.

Saludos

=====

## Re: Video Gameplay de la version pre-alfa

Publicado por CeltiberoClearco - 02 Nov 2012 11:44

---

Pues después de las de arena, una de cal:

Me he leído la entrevista que han traducido en el [foro de los HG](#) , y la verdad es que pone cosas interesantes:

**P. Al hablar de la reducción de la micro-gestión en la campaña, ¿Van a ser las guerras más focalizadas en determinados lugares?**

El enfoque en la reducción del micro manejo de provincias y regiones es para que la campaña pueda centrarse en otras áreas y no sólo en la guerra. Habrá un montón de nuevas características que aumenten la profundidad del juego en la campaña.

No es el momento de delinear todo ahora, pero esperad un mayor énfasis en la intriga y en los personajes.

**P. ¿La formación y masa de las unidades tendrá más importancia en Rome II?**

Estamos poniendo en práctica nuevos sistemas que dan más importancia a la profundidad, la masa y la formación de las unidades por lo que podrá verse como unidades pesadas empujarán hacia atrás a unidades más ligeras en combate, por ejemplo.

Si afirmaran rotundamente que el avatar desaparece del multi y se va a la campaña....

Puede que aun tengamos &quot;suerte&quot; 🤞

Saludos

=====