

Gameplay de la Batalla de Teutoburgo

Publicado por CeltíberoJaskier - 23 Abr 2013 16:14

Yo la tenemos entre nosotros, primer gameplay 100% del Rome II, !!preparaos para la batalla !!



=====

Re: Gameplay de la Batalla de Teutoburgo

Publicado por CeltíberoGil - 23 Abr 2013 16:32

Me ha gustado la aparición de los cuadros y flechas igual que las explicaciones que aparecen en los libros de historia cada vez que hablan de tácticas y estrategias en una batalla.

=====

Re: Gameplay de la Batalla de Teutoburgo

Publicado por CeltíberoEspartata - 23 Abr 2013 18:04

Nos quejamos mucho de que invierten en desenfrenadamente en mejorar los gráficos pero ahy que reconocer que es una preciosidad verlos
Estoy deseando ver esas melés de hoplitas



=====

Re: Gameplay de la Batalla de Teutoburgo

Publicado por CeltíberoJaskier - 23 Abr 2013 21:45

Muy buen gameplay, pero me da la impresión de tener pocas opciones en la interface, ¿donde está la opción de fuego a discrección? ¿donde seleccionas para que las unidades lancen los pilum?

Podemos ver como una unidad los lanza durante la batalla, pero no se ve que lo actives en ningún lado, ¿los lanzan cuando les da la gana?

Por lo demás muy bien, me gusta lo que veo.

Un Saludo



=====

Re: Gameplay de la Batalla de Teutoburgo

Publicado por CeltiberoSoldurio - 24 Abr 2013 10:15

En la lista de temas nuevos, me figura este hilo como tema cerrado.

=====

Re: Gameplay de la Batalla de Teutoburgo

Publicado por CeltiberoLerend - 24 Abr 2013 13:01

Muy poco a nada puede sacarse en claro de este primer "gameplay", pero me gustan los desplazamientos de la infantería y caballería. No parecen superhéroes o bólicos como en la primera versión del RTW, aunque habrá que esperar.

Lo que no me ha gustado es ver como un par de uds. de inf. y otra de caballería dejan hileras de hombres desperdigados por el camino. Esto es algo que ya tenían que haber solucionado hombre! que lo llevan arrastrando muchos años.

Este problema puede dar lugar a varios bugs:

- 1.- Que se pierda el teórico bonus de carga
- 2.- Que el resto de la unidad vuelva sobre sus pasos automáticamente cuando alguno de los rezagados sea atacado por el enemigo.
- 3.- Que no puedan hacer uso de los pilums o cualquier otra arma arrojadiza al encontrarse ya un hombrecillo trabado en combate.

Esperemos más información.

Saludosss.

=====

Re: Gameplay de la Batalla de Teutoburgo

Publicado por CeltiberoSet - 24 Abr 2013 15:34

¡Ya me pica la mano, contando el tiempo!...Renovación de casco y micro y nos volvemos a ver en esas noches de Bugs y caídas 

=====

Re: Gameplay de la Batalla de Teutoburgo

Publicado por CeltiberoEmberrado - 24 Abr 2013 15:36

Yo lo veo bastante parecido a Shogun 2. Me gusta mucho que el tio juege sin usar las habilidades de las unidades y que el ritmo de resolución no sea aún mas rápido. Aunque lo sigo viendo muy rápido por lo menos parece que el peso de la microgestión está reducido.

Los arboles...¿Estos tios o han jugado al primer Rome? ¿No se acuerdan de cómo era eso? ¿Por qué vuelven con eso?

Me sigue pareciendo mala idea que se puedan dar órdenes en el mapa táctico ese nuevo.

Esperemos que las cosas que faltan sea por que no está terminado. No veo la cosa sin los detalles que comenta Jaskier o sin un puñetero indicador de moral de la unidad.

=====

Re: Gameplay de la Batalla de Teutoburgo

Publicado por CeltiberoJaskier - 24 Abr 2013 16:02

CeltiberoEmberrado escribió:

Me sigue pareciendo mala idea que se puedan dar órdenes en el mapa táctico ese nuevo.

Esperemos que las cosas que faltan sea por que no está terminado. No veo la cosa sin los detalles que comenta Jaskier o sin un puñetero indicador de moral de la unidad.

A mi tampoco me gusta lo de dar ordenes en el mapa táctico, aunque tengo la esperanza de que en el multijugador no se permita.

En cuanto al indicador de moral... debe ser por la campaña del napoleonic, que eso ya me da un poco

igual , es más me se de alguno que le gusta el detallito ese 🏰

=====

Re: Gameplay de la Batalla de Teutoburgo

Publicado por CeltíberoClearco - 24 Abr 2013 18:35

El video esta bien. Como dice Embi: parecido al Shogun.

Pero hay una cosa que no me ha gustado nada: los romanos no luchaban así, esas cargas parecen de samurais.

Tambien es de esperar que les quiten las miras laser a los arqueros.

=====

Re: Gameplay de la Batalla de Teutoburgo

Publicado por CeltíberoLoky - 24 Abr 2013 22:14

🏰
nues tiene buena pinta...y sí, se parece bastante a Shogun 2...movimientos y demas son los mismos. 🏰

=====

Re: Gameplay de la Batalla de Teutoburgo

Publicado por CeltíberoCarlos - 12 May 2013 11:36

Se parece al Shogun 2, sí, el único contra para mi son las flechas, no me gustan nada.

Pd. eso de cubrirse con el escudo cuando les disparan.. 🏰

=====

Re: Gameplay de la Batalla de Teutoburgo

Publicado por CeltíberoJaskier - 12 May 2013 13:33

Cierto que lo de las flechas no se ve bien, pero en los primeros gameplays del Shogun creo que se veían por el estilo, luego se cambió y espero que en el Rome también se cambie, no creo que sean

definitivas, lo que si los pilum parece que lancen harina

=====

Re: Gameplay de la Batalla de Teutoburgo

Publicado por Edu - 12 May 2013 14:15

Que pasada de juego!,la única pega que le veo es las armas arrojadas que no se ven muy reales y sobre todo las cartas de unidades que las veo muy simplonas pero cuando lo pulan mas creo que vamos a tener juego para rato...

=====

Re: Gameplay de la Batalla de Teutoburgo

Publicado por CeltíberoClearco - 12 May 2013 19:36

Tampoco hay que fijarse mucho en los detalles de este video..... los tipos pusieron en TWC que los stats de unidades y varias cosas más estaban trucados para que los romanos salieran vivos del bosque, que no les parecía "bonito" ni adecuado que todas las legiones sucumbieran en el primer asalto, cosa que según ellos sucede 4 de cada 5 veces, y no se pudieran mostrar todas las posibilidades del mapa.

=====