Novedades gameplay Rome 2

Publicado por hugoelmensajero - 17 May 2013 13:33

Ayer os prometí que os traería las novedades sobre la jugabilidad de Rome 2, aquí os dejo toda la lista que me ha pasado un chaval que trabaja en los foros de Creative Assembly (está en inglés, no tengo tiempo para traducirla, a ver si alguien la puede pasar por el google translator):

Campaign Mechanics:

• Campaign turns will be 1 year each

• Rome 2 will start around 275BC to 264BC and will be 300 turns in length

• Regions are now grouped into provinces. Each has a single administration center, into which the surrounding regions report. The goal is to reduce some of the area micromanagement that occurs in vast empires.

• Another goal from this new system is to avoid the relentless siege battles of Shogun 2. It's believed that players will attempt to take the smaller regions first, and tempt the opposing armies out of their castles to fight on the field.

• In diplomacy, you can now ask an ally to attack a specific town, at a specific time. (for better synchronization)

• When moving armies over water, you no longer need to load them into a separate navy. They will automatically enter transport ships. You will still require a navy to protect them.

• The factions in the game are more clearly defined with starting bonuses and traits. There are 'flavors' of faction which should help organize your thoughts. For instance, Barbarians like the Gauls will have similar traits. In the barbarian's case, that includes a +2 happiness in every settlement for every faction they're fighting with.

• Naval battles are now fought over naval 'regions', rather than having a completely fluid ocean. "This was decided because having a completely organic map wouldn't be

• Naval warfare will incorporate ramming and boarding actions. The Corvus was hinted at.

• Campaign map goes much farther east, though they would not elaborate how far

• Internal conflict and civil war will act as a check to balance gameplay should the player's empire become a rich military juggernaut.

• Navies are able to control sea regions, and must be forcibly dislodged.

• The system for seasonal rotation is still being adjusted to conform to the 1 turn/1 year play style.

• You can put your navies in different modes like the armies, like raiding.

• Characters have more movement points than armies. One example I talked with Mike Simpson about is Scipio Africanus where he gave up command of an army in Spain and was in Sicily in a few months training a new army for the African invasion. In game terms he boarded a ship and sailed to Sicily in the one turn/year.

• Armies can move over rivers without building boats/bridges

• Attrition will not be vastly different from how it was in previous Total War titles. There are of course differences (including different types of attrition), but you will still find it rather familiar.

• The map will go farther east than RTW.

• Armies are ‘raised’ on the field, and recruitment occurs at the general of that army. They’re not grown as single units in towns. Again, the idea is to reduce some of the micromanagement (‘Caesar doesn’t give a hoot about an individual’ says AI) but also to create a stronger personality to your armies.

• Armies have their own skill trees, with improvements earned through battle.

• Armies have at least three possible stances that you can place them in during a turn. I’m not certain the mechanics of how they will play out in the campaign are quite fixed, but it was hinted that switching stances would take a turn. They are... normal, ambush (hidden from the enemy’s sight), forced march (quicker to move, but if caught on the hop, they’ll suffer diminished combat effectiveness), defensive (given a fort or palisade to defend from)

• Mercenaries will make a return

• Every general is affiliated with a ‘party’ within their faction, such as one of the major Roman or Carthaginian dynasties or the royal household of an Eastern kingdom and their court rivals: as these characters act around the campaign map or retire to the homeland to scheme, they contribute to their party’s overall influence within the faction, with repercussions that will carry on from one generation to the next.

• Military traditions established by armies and fleets over the years also persist beyond the lifespan of any one character or unit, a legacy handed down the generations by those who fought and died for the good of their people. This process will be slower than that of characters gaining ranks, but can span the entire length of a campaign: even if a military force is disbanded or destroyed utterly, it may be re-established once more, the past effects of its history and traditions intact.

• Forces effectively move in a state of battle-readiness but may be ordered into a ‘forced march’ (armies)or a ‘double-time’ (fleets) stance. Their movement extents are vastly increased, allowing them to assemble from afar in preparation for invasion or to support threatened possessions, albeit at the expense of their offensive and defensive capabilities: long-distance headshotting will not be a valid tactic.

Battle Mechanics:

• During battles, units will have true line of sight, the distance of which they can detect changes according to their role. Armies can therefore be hidden behind trees or in valleys, and will require the use of scouts to be spotted.

• Armies that catch another in ambush will be able to place deployables like burning boulders, and place their forces all over the map. The army caught in the ambush won't be placed at the other end of the battle map - they'll arrive in a marching formation.

• When AI charged a group of archers that were raining fire arrows on his infantry, a new dynamic appeared: the horse didn't stop once they'd broken the line - they wheeled around as a unit and reformed for a second charge.

• More importance to the depth, mass and formation of units so you will see a heavy unit pushing a lighter one back in combat for example.

• Formations throw spears on the run

• Order troops from the overhead tactical map

• Baggage Trains

• Multiple capture points on the battle map

• Persistent terrain for battle maps

• Ambushes

• Manual firing of artillery (siege weapons)

• Individual solider height will vary

• Unit names will be their original names, but in English. I.e. Oathsworn, Naked Warriors, Painted Ones, Heroic Nobles, Sword Brothers, Thorax Swordsmen, etc.

• The tactical map gives you a much more detailed view of the battle from above. We are currently only considering allowing movement orders to be given to units in this view. Orders related to Facings, unit depth and width, and special abilities will all take place in the normal game view. The tactical map can be accessed via a button on the HUD or via a hotkey. The transition to and from this view is swift and seamless.

• Cavalry smashes through enemy formations now.

• Barbarian berserkers are back, and they are human steamrollers

• Infantry units use their shields defensively when under archer attack

• Switching in and out of testudo is very fluid and quick

• Roman soldiers can throw their pilum while running

• NO destructible environments (one of the questions was about starting forest fires during combat; CA was worried it would create too much havoc and detract from the combat)

• The Line of Sight element was expanded upon - if your soldiers cannot see the enemy, neither can you

• Flaming Pigs are coming back!

• Enemy AI will be more intuitive; i.e., attempting to outflank you during pitched battles, or flooding a wall breach during a siege.

• Terrain covered with dead bodies will become bloodstained, but it is very mild. Craig from CA confirmed that a blood DLC is likely.

• Routing unit flags not in the battle, may be added later (the unit flag turning to white) The unit flag just goes away and the men run.

• Arrows bounce off armor and shields. Was pretty cool to watch when zoomed in. Some stuck and others bounced off.

• Seasons will show up in battles. How exactly this works is still being developed

• Battle maps will look just as good as the stuff you have seen so far. In fact, there is a tile for the area the Teutoburg Forest and if you start a battle in that area, you will get the same map as the historical battle is fought on.

MISC:

• PC specs are being developed toward the high end and refined for the low end. Example: People with high end machines will see the technology being pushed pretty close to what can be done. But, people with low end machines AND INCLUDING INTEGRATED GRAPHIC CHIPS will be able to run the game with graphic settings that look good. Mike was very specific about this that they worked with Intel and other chip makers to bring the low end, generic machines to be able to run RTW2 with as great as graphics as possible.

• Multiplayer will be getting some TLC from the developers

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltíberoJaskier - 23 May 2013 15:57

_____

No sé si definitivamente dejaran mover las unidades desde el mapa táctico, pero de momento si.

También es cierto que te da una visión de todo rápidamente, pero tampoco te da información sobre la unidad a la que le das órdenes o a la que atacas, claro que será más dificil sorprender con ataques sorpresa ya que será más facil detectarlos con el mapa táctico. Esto último espero que lo pueda compensar un poco la linea de visión.

Desde luego será un placer que todas las facciones dejen de tener las mismas unidades y por el momento todo pinta muy bien.

Una pena que todavía no se sepa nada del multijugador, pero el avatar yo lo veo un poco más dificil de incluir en este multi. Lo que si veo como se está implementando algo parecido en la campaña, con todo eso de la historia de las unidades, las mejoras y tal.

La melee de unidades ya se dijo que en el gameplay los stats de las unidades estaban tocados para que fuese más facil, además de que nunca te dejan ver una melee completa, por lo que me parece un poco engañoso y no creo que sean tan rápidas como nos parecieron.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por CeltíberoSico - 23 May 2013 16:50

_____

Respecto a la cámara táctica, mejor nos esperamos a que salga el juego y después ya opinaremos sobre si nos gusta o no, ahora todo es especular sobre lo que podría o no ser. Saldrá lo que salga y ya me adaptaré.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 23 May 2013 17:20

_____

Precisamente si hacen que la cámara táctica no sea una visión completa y/o no se puedan dar todas las órdenes. Vamos a tener que estar cambiando de una visión a otra para jugar. Eso es un coñazo o bien la deja con un contenido sin importancia a la hora de jugar. Y hacerla tan jugable como la vista tradicional es hacer peor jugar con la vista tradicional.

Sólo queda que haya algo que no nos cuentan. Cosa que dudo mucho.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por hugoelmensajero - 23 May 2013 17:26

_____

CeltíberoEmbirrado escribió:

Mas que malo o bueno (que realmente bueno no le veo nada) a la vista táctica la veo, como mínimo, superflua. En el mejor de los casos es algo que ya tenemos en el minimapa y en peor empeora la

jugabilidad notablemente. Vamos; que mas parece otra chorrada mas para llamar la atención y chupar recursos que una mejora real del juego. Otra mas a la lista.

Hugo...¿Qué no da ventaja mover unidades en el mapa táctico? ¿No es ninguna ventaja ver mucho mas de la batalla (si no toda) sin tener que mover la vista?...hombreeee. Es mucho mejor.

No, no lo es, tú también puedes usar el mapa táctico o el minimapa como tú mismo dices, para ver donde están las unidades, moverlas en ese mapa es un coñazo, es como en el Shogun 1, donde también podías mover a las unidades en el mapa (el cual podías extender a toda la pantalla) y no lo usaba ni dios por el tema que tenías que estar cambiando de vistas !

A lo único que va a ayudar es a los noobs que no tengan capacidad de microgestión y les permita ver todas las unidades claritas y bien gordas cuando le aparezcan del bosque que tiene detrás xd

CeltíberoJaskier escribió:

La melee de unidades ya se dijo que en el gameplay los stats de las unidades estaban tocados para que fuese más facil, además de que nunca te dejan ver una melee completa, por lo que me parece un poco engañoso y no creo que sean tan rápidas como nos parecieron.

Cierto Jaskier, lo había olvidado.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por CeltíberoJaskier - 23 May 2013 18:16

_____

No sabía que existiese eso en el primer Shogun, aunque también es verdad que dificilmente lo podía saber sin probarlo

Partiendo de esa experiencia previa posiblemente se quede en nada, y la verdad es que con el minimapa si estás atento tampoco necesitas mucho más. Vamos que puede quedarse en pura propaganda para atraer nuevos jugadores y poco más.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 23 May 2013 19:23

Hugo, macho, no empiezes diciendo que no tengo razón para luego dármela en el desarrollo del texto. XD XD XD

Párate a pensar las opciones:

Que sólo sea para ver. Sin órdenes. Para eso ya está el minimapa. Sería una "novedad" sin sentido pues te da algo que ya tienes de una forma mas incómoda.

Si es con órdenes e información totales tienes mas visión de juego y jugar ahí es mejor. Prueba a aumentar el FOV de la cámara y/o meter algún código/mod que anule el limite de altura y juega. Ya verás como es mejor. Controlas mas batalla y sin tener que desplazar la cámara (o moviendola menos) las órdenes son mucho mas fluidas y las reacciones mucho mas rápidas. Pruébalo y verás que es mejor claramente.

Otra opción es que en la vista táctica esta tengamos una redundancia de parte de las órdenes e información y ofrezca, además, mas campo de visión. Que es lo que parece. Pues tendríamos mas o menos lo que describes del primer Shogun que como tu mismo admites es menos cómodo.

Ya sólo queda repartir órdenes e información entre las dos vistas. Eso es otro coñazo. Volvemos a la incomodidad por las misma razón que la opción de antes.

Ya no hay mas opciones si seguimos en el contexto de una batalla de un Total War.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltíberoIsmaylive - 23 May 2013 21:22

No se si os habéis fijado pero he creido entender que en el Mapa Táctico, en el máximo nivel de dificultad (lo que quiere decir que también es probable que se aplique en el modo multijugador), no se verán resaltadas las unidades del rival, con lo cual, no lo veo un gran problema. Solo como una herramienta para visualizar el mapa en momentos de mucho caos.

Más allá de eso, estoy seguro de que seguiremos usando el sistema de visión de toda la vida.

Por comentar más cosas, loky comentaba que no decían nada de la campaña multijigador. Decir que es porque no han dicho nada de multijugador en general y, de hecho, se especulaba bastante la posibilidad de ampliar el número de jugadores hasta un total de 4. Respirad tranquilos que dudo mucho mucho mucho mucho mucho que la campaña multijugador desaparezca.

Sobre el tema del avatar... la verdad es que tal y como está conceptuado Rome2, no tiene ningún sentido como si lo podía llegar a tener en el Shogun2. Y aún así, si lo apañan de cierta forma, estoy convencido que también darán la opción de "partida clásica".

Un saludo!

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por hugoelmensajero - 24 May 2013 10:52

_____

Advertencia: Spoiler!CeltíberoEmbirrado escribió:

Hugo, macho, no empiezes diciendo que no tengo razón para luego dármela en el desarrollo del texto. XD XD XD

Párate a pensar las opciones:

Que sólo sea para ver. Sin órdenes. Para eso ya está el minimapa. Sería una "novedad" sin sentido pues te da algo que ya tienes de una forma mas incómoda.

Si es con órdenes e información totales tienes mas visión de juego y jugar ahí es mejor. Prueba a aumentar el FOV de la cámara y/o meter algún código/mod que anule el limite de altura y juega. Ya verás como es mejor. Controlas mas batalla y sin tener que desplazar la cámara (o moviendola menos) las órdenes son mucho mas fluidas y las reacciones mucho mas rápidas. Pruébalo y verás que es mejor claramente.

Otra opción es que en la vista táctica esta tengamos una redundancia de parte de las órdenes e información y ofrezca, además, mas campo de visión. Que es lo que parece. Pues tendríamos mas o menos lo que describes del primer Shogun que como tu mismo admites es menos cómodo.

Ya sólo queda repartir órdenes e información entre las dos vistas. Eso es otro coñazo. Volvemos a la incomodidad por las misma razón que la opción de antes.

Ya no hay mas opciones si seguimos en el contexto de una batalla de un Total War.

Coño Embi pues tu mismo lo dices xD

1- Ya teníamos el límite de altura de cámara, no aporta nada nuevo

2- Si no se pueden dar ordenes es un novedad sin sentido

3- El campo de visión no se ve afectado, las unidades que estén a X distancia de las tuyas serán invisibles en todos lados (Como en el mod de Napoleonic 2 para el Napo TW)

Resultado: Es una novedad bonita que no da ninguna ventaja ! Solo ver el campo desde arriba, y eso ya se podía hacer antes editando el preferences.script!

CeltíberoIsmaylive, OJALÁ lo amplíen a 4, la campaña para 2, encima de funcionar mal, con 2 personas era un coñazo, sobretodo cuando era o competitiva (enemigos siempre) o cooperativa (aliados siempre), no pudiendo cambiar la diplomacia con tu aliado.

Respecto al avatar, SEGURO que meten algo del estilo, esto de conseguir puntitos y mejoras al estilo Call Of Duty a los chavalines les encanta (mira el shogun).

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltíberoSoldurio - 24 May 2013 16:38

_____

A mi particularmente lo del “mapa táctico”, ni fu ni fa, me parece una chorrada más con el objetivo de quitarle atractivo al MP, por mi experiencia la diferencia entre el jugador y el Gran Jugador de TW pasaba principalmente por ser capaz de ver en una batalla de equipo, todo el campo de batalla, no solo lo que tienes enfrente. Por otra parte, si esto está disponible para todos por igual, pues bueno, por lo menos no desequilibra, que ya es algo.

CeltíberoHugo escribió:

Respecto al avatar, SEGURO que meten algo del estilo, esto de conseguir puntitos y mejoras al estilo Call Of Duty a los chavalines les encanta (mira el shogun).

Hugo, esto que te lo imaginas o te lo ha dicho “garganta profunda”?

Ah!, sobre los chavalines, que si tienes razón, me cago en los chavalines, apañados estamos si ese es el criterio, pero donde se ha visto un juego o deporte que las reglas incluyan una bonificación o penalización por dedicación, si quieren hacer algo serio y contrastado, debiera ser justo al revés de cómo lo plantean, un sistema de hándicap, donde el jugador con más victorias cuentes con menos fondos, eso nos ofrecería siempre batallas igualadas o en esa dirección y no como la mierda de avatar, donde solo por echarle horas ya obtienes una ventaja inasumible para un rival con dedicación normal, si eso lo aplicas a batallas de equipo ya es para mearse, cosa que no ocurriría con hándicap, pero bueno…

Un saludo.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 24 May 2013 16:53

_____

CeltíberoHugo escribió:

1- Ya teníamos el límite de altura de cámara, no aporta nada nuevo

Aportaria saltarse el límite de altura y dominar mas batalla. Dependiendo de lo que dejen hacer ya supondrá mas o menos cambios en la jugabilidad.

CeltíberoHugo escribió:

2- Si no se pueden dar ordenes es un novedad sin sentido

Lo que vengo diciendo desde que me enteré de la "graciosa" novedad.

CeltíberoHugo escribió:

3- El campo de visión no se ve afectado, las unidades que estén a X distancia de las tuyas serán invisibles en todos lados (Como en el mod de Napoleonic 2 para el Napo TW)

Resultado: Es una novedad bonita que no da ninguna ventaja ! Solo ver el campo desde arriba,

¿En que quedamos? ¿Afecta o no? Es una pregunta retórica: Afecta y da mas o menos posibilidades según cómo se implemente el resto de cosas.

CeltíberoHugo escribió:

y eso ya se podía hacer antes editando el preferences.script!

Si, trampas, se pueden hacer desde siempre pero eso no lo cuento. Esas cosas no forman parte del juego que diseñan los de CA. No me vale ese argumento.

Sinceramente. ¿Has visto el gameplay de la batalla de Teutotoburgo? Por que me estas negando cosas que se ven ahí muy claramente.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltíberoClearco - 24 May 2013 18:31

_____

A día de hoy, incluido el rally point ese del que todos los foros están echando pestes, nada han dicho del avatar. Lo único que han vuelto a decir es que las legiones serán las que adquieran experiencia y habilidades en la batalla, pero nada dicen de si esto sera llevado al multi o se quedará en la campaña. Por cierto que en el vídeo dicen que aunque una legión sea aniquilida, de alguna manera podrá ser reclutada de nuevo con todas o parte de sus mejoras.

Por lo que he leido/traducido con google en los foros, lo único medianamente nuevo de lo dicho es que las provincias serán divididas en regiones y que para conquistar la provincia habrá que conquistar todas sus regiones. Increible!!!, que buena idea. A nadie se le habría ocurrido.

Faltando dos meses para terminar el juego, agosto no cuenta pues hay que hacer las copias y distribuirlo, y diciéndonos que llevan mas de 1 año con el Rome II sin ni siquiera ser capaces ahora de concretar cualquier cosa, me temo que este Rome II va camino de ser un nuevo Empire: un cascarón vacío lleno de bug y terminado a toda prisa para hacer caja a la vuelta del verano.

Eso si, seguro que para febrero-marzo sacarán un "Cesar" o similar, que será el Rome 2 terminado, pero con una campaña de mierda. Uno por el precio de dos.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por hugoelmensajero - 24 May 2013 19:09

_____

Garganta profunda me dijo que no tendríamos el avatar "tal y como lo hemos visto en el Shogun 2", lo cual me da a entender que habrá algo que desequilibre a favor de los que pasan 25 horas al día jugando para tener estrellas verdes. Estoy totalmente de acuerdo contigo soldu en que es un desastre.

Embi, pero lo que te digo es que el límite YA se puede quitar xD Desde el Empire, puedes verlo desde arriba! Y lo que no se ve afectado es el campo de visión lo cual es distinto a tu visión del mapa, en los puntos que puse se explica, las unidades tendrán un campo de visión y si no llega a las enemigas no las verás pongas la cámara que pongas.

Finalmente no son trampas, vino bloqueado de fábrica y Creative Assembly lo desbloqueó (que pudieses editar el límite de altura) porque se lo pidieron jugadores de torneos oficiales. Vamos, que no se que me quieres decir porque son hechos de facto innegables xd

Os adjunto el nuevo video que han publicado hoy:

Acabo de verme el video entero, tal y como dice Clearco, ni una palabra del multiplayer, no obstante me gusta MUCHO el nuevo sistema de reclutamiento y de división de provincias en regiones (por fin no habrá que hacer un asedio en cada turno) y el hecho de que cada pequeña region de cada provincia tenga su propio sistema de moral y necesidades (pudiendo organizar festivales etc...) puede estar curioso.

Igualmente me ha encantado que vuelvan los mercenarios y el royo de las legiones no está nada mal (pierdes la experiencia pero mantienes los bonuses de las legiones por su especial entrenamiento).

Vamos a ver que tal, me preocupa el multiplayer, pero mira, con que sigan permitiendo batallas clásicas que metan los avatares que quieran, simplemente no usaré el avatar y listo.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 24 May 2013 21:31

_____

Yo no he visto nunca ninguna opción en el juego que te deje subir la cámara superando el límite de

altura sin tener que meterle mano a algún archivo del juego o meterle algún código o algún comando. Es decir. Sin modear o sin chetos no. Con ellos si; en todos los de la saga lo puedes hacer. Pero jugar con eso (y mas si es online) es una trampa como una casa. Poder editar, se puede editar casi todo desde el primer Shogun. (si, la altura de la cámara también) Pero el juego está concebido cómo viene de fábrica y si trastocas los archivos es otro juego.

Me sigues negando lo que estoy viendo en los vídeos. Para ti la perra gorda. No voy a perder mas tiempo discutiendo esto que ya huele a troleo.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por hugoelmensajero - 24 May 2013 22:50

_____

Vale, lo que tú digas. Y pásate por twcenter o el post en esta misma casa donde se explicó que cuando el Shogun 2 salió la cámara no se podía editar, y Creative Assembly permitió que se editase la altura con un parche que nos abrió las puertas a editar ese valor en el preferences.script porque fue pedido por los jugadores de torneos (Clan Aggony entre otros), la "Trampa".

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltíberoClearco - 24 May 2013 23:21

_____

Lo que dice Hugo es cierto.

Antes no se, pero desde el empire nadie consideró cheto el poder levantar la cámara por encima de su limite. Y para mi tiene mas inconvenientes que ventajas.

Quizás ahora con la seudo niebla de guerra que anunciaron, puede que sea mas útil, sobre todo mientras no conozcamos los mapas.

==========