

## Jack Answers!

Publicado por CeltíberoCarlos - 07 Ago 2013 17:08

---

Acaba de salir en este mismo minuto las respuestas del Q&A que llevamos comentado un par de días.

Aun ni lo he leído, pero lo dejo por aquí, yo me voy a poner a leerlo ahora!

[Jack Answers!](#)

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por CeltíberoEspartata - 11 Ago 2013 12:28

---

Aquí esta salchicha traducción vía Google :

¿Los soldados nunca perder sus espadas, lanzas y escudos cuando se combate?

Los soldados caerán ellos cuando mueren, pero no durante el combate ya que esto requeriría soldados individuales intercambio a una animación diferente establecido en el resto de la unidad para el resto de la batalla.

En una batalla, ¿puedo desembarcar las tropas de los buques en cualquier lugar, o sólo en ciertos puntos?

Usted puede desembarcar en las playas o en los puertos.

¿Pueden los edificios y la hierba se prendió fuego?

Edificios sí, la hierba no.

¿Pueden los carros y elefantes causar bajas a las unidades amigas si se ejecutan a través de ellos?

Sí que pueden. Mejor para moverlos alrededor de otras unidades en lugar de a través de ellos.

No he visto la brújula movimiento UI en cualquier pantalla, que se ha quitado?

No es parte de la interfaz de usuario más, pero los controles para que todavía funciona y también hemos añadido una forma adicional de mover unidades alrededor. Si mantiene la izquierda haga clic sobre una unidad seleccionada, o una unidad que forma parte de un grupo seleccionado, el cursor se convertirá en un símbolo de cuatro direccional y puede arrastrar las unidades por el mapa y se mantendrá su formación actual y de cara a medida que hacerlo. Puede mantener pulsada la tecla Ctrl para luego girar su cara también.

Son capitales de provincia capturados en una sola batalla, o hay múltiples si es un puerto?

La captura de un acuerdo se resuelve en una sola pelea. Los puertos son parte de la ciudad, no partes separadas de ellos.

¿Cómo guarniciones trabajan con ejércitos limitados?

Las auto-guarniciones que han estado en Empire ya hacer un cambio, pero con mejores unidades y un gran número. Múltiples diferentes cadenas de construcción pueden añadir unidades a la auto-guarnición de un acuerdo. Si desea más tropas para defender un acuerdo que tendrá que estación de un ejército en el mismo. Como jugador tendrá que mantener un equilibrio entre el número de los ejércitos que están atacando con y cuántos está protegiendo su territorio.

¿Cómo transportarse ejércitos trabajo? ¿Se pueden combinar con las armadas?

Los ejércitos pueden embarcarse y llegar a ser armadas transporte. Estos pueden moverse por sí mismos, o puede ser conectado a una marina de guerra y pueden moverse juntos y luchar juntos en la battlemap.

Son battlemaps generados a partir del mapa de campaña como en Roma I, o son mapas baldosas preestablecidos como en Shogun 2? ¿Cuántos serán?

Así que en Roma I battlemaps fueron generados a través de la información del mapa de campaña. Cultura, detalles de altura, tipos de terreno, cosas así. Hubo entonces el código que tomó todo eso para generar campos de batalla. Mapas de asedio fueron grandes trozos pre-hechos cayeron en medio de uno de estos mapas.

Con Shogun 2 mapas de batalla eran una mezcla de correlaciones de plantilla baldosas y mapas prefabricados. Utilizamos azulejos, ya que permite un control total sobre qué tipo de mapas de batalla las personas se encontrarán con respecto a la solución de código antiguo. Las correlaciones de plantilla baldosas estaban vinculadas a las áreas de la campaña, por lo general unos pocos que cubre cada región, y el juego sería escoger el más cercano a donde el ejército puso en pie y luchar una batalla en base a eso. Todas las plantillas se basan en la geografía y el diseño del mapa de campaña. mapas de asedio eran mapas prefabricados, incluyendo los jardines, y hubo algunas variaciones repetidas a través del mapa de campaña.

Roma II tiene un enfoque diferente. Sigue siendo azulejo base, sino a todo el mapa de campaña es básicamente un mapa mosaico gigante. Hay una gran variedad de campos de batalla y todo ello basado en donde usted está parado en el mapa de campaña. Mapas de asedio también se hacen como mapas de baldosas, no sólo existe la mayor variedad de mapas de asedio para los asentamientos cada vez en un juego de Total War, los jardines también se refleja en que la solución está en el mapa de campaña.

¿De qué tamaño son los árboles de tecnología? ¿Puede el comercio de alta tecnología con otras facciones?

Grande. Macedonia cuenta con 56 técnicos que pueden investigar, por ejemplo. No, esto no es posible en Roma II.

No todas las familias dentro de una facción tiene el mismo árbol tecnológico?

Sí árboles tecnología son hechas por facción.

¿La gorra militar afecta a todas las facciones y culturas?

Se aplica a todos.

¿Pueden los asentamientos menores pueden actualizar en la campaña para que las paredes del campo de batalla?

No sólo las capitales de provincia tienen paredes y sólo tendrán mapas de asedio paredes del campo de batalla.

¿La ciudad / castillo separado de regreso Medieval II?

Esto depende de los jugadores en esta ocasión. Con el número limitado de construcción de ranuras en cada asentamiento, y el número en función de si has ampliado las ranuras de un acuerdo, las decisiones tienen que hacerse sobre lo que usted se especializa un acuerdo pulg Usted puede decidir a su vez un asentamiento menor con hierro en un pueblo de la riqueza industrial, o un gran capital de provincia en el corazón de su máquina militar con cada edificio militar que puede caber en ella.

¿Habrá edificios religiosos como en Roma I?

Templos hacen un retorno, y hay una mayor variedad de todos ellos con sus propios efectos. La cadena comienza como un componente básico que luego se ramifica en todos los diferentes tipos.

Con el nuevo sistema de contratación, donde las unidades son reclutados directamente al ejército, ¿Habrá pequeñas batallas escala?

Sí, se necesitará tiempo para construir hasta 20 unidades en un ejército, por lo que va a ver batallas tanto en pequeña y gran escala, aunque cada uno con más importancia que en los títulos anteriores.

¿Cuáles son los tamaños de las diferentes unidades y para qué sirven los diferentes ajustes de tamaño de la unidad?

Estas cifras son, según el tipo y, a continuación enorme / grande / mediano / pequeño tamaño de la unidad. Cuerpo a cuerpo de infantería 160/120/80/40, misiles 120/90/60/30 infantería, caballería 80/60/40/20, artillería 40/30/20/10 y 4/3/2/1 motores.

=====

### Re: Jack Answers!

Publicado por gustdenerja - 11 Ago 2013 14:33

---

Menuda &quot;salchicha&quot; xD. Hay un párrafo que no entendí muy bien cuando lo leí en inglés, ahora no me ha aclarado nada. ¿Puedo intuir que se refiere a girar las unidades?

*No he visto la brújula movimiento UI en cualquier pantalla, que se ha quitado?*

*No es parte de la interfaz de usuario más, pero los controles para que todavía funciona y también hemos añadido una forma adicional de mover unidades alrededor. Si mantiene la izquierda haga clic sobre una unidad seleccionada, o una unidad que forma parte de un grupo seleccionado, el cursor se convertirá en un símbolo de cuatro direccional y puede arrastrar las unidades por el mapa y se mantendrá su formación actual y de cara a medida que hacerlo. Puede mantener pulsada la tecla Ctrl para luego girar su cara también.*

=====

### Re: Jack Answers!

Publicado por CeltiberoEspartata - 11 Ago 2013 15:01

---

Es posible que se esté refiriendo a algo muy importante, el movimiento en bloque de ejércitos enteros manteniendo la formación pero variando rumbo.

=====

### Re: Jack Answers!

Publicado por Barbarolberico - 11 Ago 2013 15:46

---

Por lo que veo el juego va cogiendo forma... me gusta!

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por CeltíberoEmberrado - 11 Ago 2013 16:30

---

La brújula de movimiento son los iconos para girar y mover la selección que estaban en la interface. Preguntan que pasa con eso ya que no la ve. Le contestan que no está pero que los controles siguen funcionando igual y que han añadido una forma adicional de dar órdenes. Si se mantiene click izquierdo sobre una unidad o sobre un grupo de unidades seleccionadas el cursor cambia a un símbolo con 4 direcciones de forma que se puede colocar la selección mirando hacia dónde se quiera. Pulsando Control también se hace lo mismo.

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por gustdenerja - 12 Ago 2013 10:32

---

Un artículo de IGN que nos cuenta algunas novedades: [www.ign.com/articles/2013/08/11/five-thi...ut-to-tal-war-rome-ii](http://www.ign.com/articles/2013/08/11/five-things-to-look-for-in-total-war-rome-ii)

- 1) Se podrá ajustar la dificultad del prólogo (para no aburrir a los más veteranos)
- 2) Podrás rodar el juego en ordenadores de la época de Roma (así tal cual te lo dicen xD)
- 3) Los ordenadores más potentes serán capaces de mostrar 30.000 e incluso 60.000 unidades en al mapa de campaña
- 4) Se oirán insultos en el combate, de que tipo? xD

Estas son las principales novedades que he encontrado. Lo más destacable el número de unidades, aunque no creo que yo alcance ni las 30.000 🤖

Aquí varias propuestas para pasar el tiempo de espera de Rome II:

[themittani.com/features/total-war-rome-ii-waiting-release](http://themittani.com/features/total-war-rome-ii-waiting-release)

=====

## Re: Jack Answers!

Publicado por CeltiberoEmberrado - 12 Ago 2013 10:56

---

**gustdenerja escribió:**

3) Los ordenadores más potentes serán capaces de mostrar 30.000 e incluso 60.000 unidades en al mapa de campaña

Cómo me gusta cuando se dan cifras XD XD XD

El párrafo concreto es:

**IGN escribió:**

Meanwhile, owners of Skynet-like hardware can get even more out of the game. A high-spec machine can enjoy up to 32,000 units on the battlefield during a single real-time encounter. If you're seeking further glory and are willing to push your PC harder than your legionaries, Jamie casually mentioned you can tweak the preference files to double that number to 64,000

Habla de máquinas de especificaciones altas. Los dueños de hardware como Skynet (el ordenador que arma la pirula en la saga Terminator). Dicho de otro modo. Si quieres 30.000 soldaditos - en las batallas de un jugador- tienes que tener un maquinón de ordenador.

¿Cuanto es 30 mil en ejércitos? 30000 entre 8 y eso entre 20 son 187,5. Es decir un 4v4 en tamaño grande te pide el maquinón para ir bien. No dicen con que calidad gráfica; que esa es otra.

También dice que se puede tocar ficheros para doblar eso hasta las 60000 unidades. No se en que máquina quieren que corra eso.

El punto 2 no se lo cree ni la mamá del coletas de los videos. Pero es lo de siempre las especificaciones de los juegos se dan muy mal. Casi rozando la publicidad engañosa.

=====

### Re: Jack Answers!

Publicado por amarassa - 12 Ago 2013 11:11

---

El punto dos no se lo creen ni ellos , tengo un vaio que tiene un año y medio d antigüedad y n m cumple los requisitos tengo q jugar cn el otro portatil y con el otro pese a ser d alta gama la tarjeta grafica de milagro me vale

=====

### Re: Jack Answers!

Publicado por gustdenerja - 12 Ago 2013 13:52

---

Yo también juego en portatil, por carecer de sobremesa, y la verdad es que las tarjetas gráficas dejan mucho que desear. Un consejo, refrigerad bien los portátiles si quereis mantenerlos en el tiempo. Yo freí uno por sobrecalentarlo, precisamente con los total war.

EDITO: Recuerdo señores que pasado mañana miércoles 14 de Agosto se celebra en el barrio SOHO de Londres un evento de CA en el que darán a probar el juego (no sé hasta que punto podrán disfrutar de él) realizarán una conferencia y responderán preguntas. Espero que no haya ningún gilí que les diga: ¿Será la falange espartana espectacular?

Todo eso será desde las 18:00-22:00. Por si algún tarado está pensando en ir, las plazas están más que ocupadas xD.

Info: [www.twcenter.net/forums/showthread.php?6...ondon%92s-gaming-bar](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?6...ondon%92s-gaming-bar) !

=====

### Re: Jack Answers!

Publicado por amarassa - 13 Ago 2013 10:38

---

---

Bueno entonces seguro que suben algun video nuevo jaja asi podremos analizar durante otra semana mientras esperamos el dia 3

=====

### Re: Jack Answers!

Publicado por CeltiberoJaskier - 13 Ago 2013 10:59

---

Si seguro que nos apareceran unos cuantos videos que poder analizar.

=====

### Re: Jack Answers!

Publicado por gustdenerja - 13 Ago 2013 14:52

---

Mañana será la primera tanda. De mañana tendremos para hablar un buen rato. 🍷

=====

### Re: Jack Answers!

Publicado por Annibal - 13 Ago 2013 14:58

---

#### **gustdenerja escribió:**

Mañana será la primera tanda. De mañana tendremos para hablar un buen rato. 🍷

Bien Gustdenerja; mañana mas; Gracias por toda la informacion que nos traes bien calentita

PD;( Por cierto esos estudios A VER QUE PASA; que ese post Celtiberos de historia habra que acabarlo algun dia; que esta muy pero que muy verde; Falta otro tocho posto;..PERO ACLARANDO;)

=====

### Re: Jack Answers!

Publicado por Alarik - 14 Ago 2013 17:02

---

"¿Desaparece el símbolo del ojo por encima de las unidades (que muestra si una unidad es visible

para el enemigo) cuando los enemigos aparezcan, incluso si usted no los puede ver?

El símbolo del ojo se muestra cuando tus unidades son visibles o no, independientemente de que se pueda ver al enemigo. Incluso si usted sabe que puede ser visto por una unidad oculta, esto no significa que usted sepa dónde está. Todavía pueden ocurrir un montón de sorpresas.&quot;

Osea, que vigilarémos si en nuestra unidad aparece el dichoso ojo para averiguar por la cara si hay soldados en el bosque de al lado. Me parece un fallo que le resta estrategia al juego.

Lo de que si se aplasta la hierba está bien que lo pregunten y está bien que no lo hayan implementado, pues podríamos observar el terreno para ver si la hierba se aplasta y averiguar por la cara nuevamente que ahí, andan unidades enemigas (restando estrategia al juego).

=====

## **Re: Jack Answers!**

Publicado por gustdenerja - 20 Ago 2013 11:31

---

Tercera tanda de respuestas de Jack. Me resisto a ponerlas con el google traductor. Todavía ni las he leído a ver que viene de nuevo.

Hi all,

I am here with another set of answers to your questions. Again, I'm afraid that due to the sheer number of questions (well over 1,100) there is no way for me to answer them all.

HOWEVER!

Starting later today I will be posting up the first part of a campaign play through as Macedon. I will put up screenshots and text describing the campaign as I go along and try to provide details about new features as I encounter them.

So for this answer session I have focused on more battle related questions, and will do a few sets of answers like this alongside the campaign playthrough.

What kind of multi-core support will there be in Rome II?

There is improved usage of multiple cores across all areas of the game.

How will missile units be balanced now that shields have returned to the game?

Missile units have been balanced so each type has a role (archers, javelins and slingers)

Archers have a fast fire rate, good range and damage, but little of their damage is armour piercing so they struggle against the more armoured units.

Javelins are short range, but very high damage so can hurt anyone.

Slingers have the longest range and a lot of ammo. Their weakness is low damage, but they will do something against everyone.

For Rome II the morale penalty for being under missile fire has also been increased to make that a more important factor in battles and also to help make sure missile units are always useful on the battlefield.

Will the AI expand and form large nations on the campaign map?

This was true for Shogun 2 and is true for Rome II as well.

What is the largest warship in the game?

The Egyptian Eight with 2 fighting towers.

How great will the unit variety be in Rome II? There was a noticeable drop from Rome I to Shogun 2, will

this be repeated?

The unit variety depends on the time period we are covering. Shogun 2, depicting a civil war between many clans from a single nation, had a small number of units because the factions involved fought in the same way.

Rome II, covering a much larger area geographically and a diverse time period features a lot of units, over 700 in total. They will differ visually and in their stats.

Will Massilia be a Greek or Celtic faction?

It is a Greek faction, with some low level Celtic units in its roster.

What siege engines are available when attacking a settlement?

Rams, gallerys, ladders and siege towers.

We saw flaming balls of fire being used in the Teutoberg forest video, are they available in the actual game and what other kinds of deployables are there?

Yes, and there are also barricades, spike traps, stakes, caltrops and more.

How big are the battle maps?

2km x 2km.

=====