El legionario romano. by CA (vídeo)
Publicado por gustdenerja - 27 Ago 2013 15:09

_____

Lo más destacable sobre el segundo 40 tenemos una buena imagen del mapa de Italia desde las alturas.

==========

Re: El legionario romano. by CA (vídeo)
Publicado por CeltiberoSet - 27 Ago 2013 15:38

_____

Muy buen vídeo!!! Estos chicos saben como dar ambiente :)

==========

Re: El legionario romano. by CA (vídeo)
Publicado por CeltiberoEspartiata - 27 Ago 2013 15:40

_____

Esta muy bien que salgan grupos de reconstrucción histórica. Son Los auténticos amantes de la historia.

==========

Re: El legionario romano. by CA (vídeo)
Publicado por gustdenerja - 27 Ago 2013 15:44

_____

Después de ver el vídeo completo, tengo que decir que me ha sorprendido la implementación del sistema de combate en conjunto que usaban los legionarios. Habrá que ver esto en la versión final.

Muy espectante.... Una semana..

==========

Re: El legionario romano. by CA (vídeo)
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 27 Ago 2013 16:01

_____

La verdad es que es un detalle que se molesten en hacer publicidad de esta forma. No todo porque tiene que ser el juego! Pueden enseñarnos cosas interesantes sobre la realidad histórica. Y si encima las aplican al juego pues mejor que mejor!

==========

Re: El legionario romano. by CA (vídeo)

Publicado por CeltíberoCarlos - 27 Ago 2013 16:07

_____

Coincido con Gust, tremendas esas animaciones de combate!

==========

Re: El legionario romano. by CA (vídeo)

Publicado por gustdenerja - 27 Ago 2013 17:51

_____

Es que me he quedao flipao cuando frenaba al germano con el escudo y apuñalaba al de su derecha. Tenemos 3 sistemas de juegoprofundamemte definidos:

- El griego, falanges.

- El macedonio: sintagmas

- El romano: legión (que por fin no son simples soldados con scutum y gladius)

Me atrevería a decir que ahora que las unidades tienen peso, los bárbaros van a ser especialistas en reventar al enemigo con cargas explosivas (podría tratarse de un cuarto estilo)

Por otro lado nómadas y orientales van a estar muy caracterizados por sus unidades de caballería (pesada, hostigadores, etc.)

Como dicen los de twcenter bastante a menudo, y gracias a ellos aprendí su significado. A W E S O M E. O como diría uno de los grandes representantes de la cultura española, ahí es nada, IM-PRECIONANTE.

Salu2!

==========

Re: El legionario romano. by CA (vídeo)
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 27 Ago 2013 18:15

_____

Eso de los sistemas de combate y los pesos. ¿Han dicho algo desde CA en ese sentido?

==========

Re: El legionario romano. by CA (vídeo)
Publicado por CeltíberoJaskier - 27 Ago 2013 18:28

_____

Creo recordar que si y hace poquito, aunque ya no recuerdo donde lo vi.

==========

Re: El legionario romano. by CA (vídeo)
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 27 Ago 2013 18:48

_____

Pues estaría curioso por que de partida una simulación de cargas con peso y el tema de las pelotas va a ser de órdago. Si se mantienen las pelotas, claro.

==========

Re: El legionario romano. by CA (vídeo)
Publicado por gustdenerja - 27 Ago 2013 22:28

_____

CeltíberoEmbirrado escribió:

Eso de los sistemas de combate y los pesos. ¿Han dicho algo desde CA en ese sentido?

No recuerdo muy bien la fuente, pero como dice Jask, es reciente. Venía a decir que ahora las unidades ligeras cederám frente a las más pesadas. No ocurrirá como en el shogun que los y ashigarus eran capaz de mantener una posición frente a samurais.

Otro aspecto relevante de este juego es la multiplicación de características. Hacen mucho mas completo el sistema ofreciendo también posibilidades para perfeccionar el balanceo (que será ya cuestión de modders xD).

Salu2.

PD: la info acabo de recordar, aparecía en el vídeo en el que el player defiende un campamento del asalto samnita.

==========

Re: El legionario romano. by CA (vídeo)
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 28 Ago 2013 00:27

_____

Que una unidad ceda frente al empuje de otras ya se ve en los juegos anteriores. Una simulación de pesos y fuerzas es algo mas complejo y nos trastocaría mucho el tema de las cargas. Además serían un montón de cálculos extra si lo hacen medio bien.

Yo opino al revés que tu. Cuanto mas complejo, mas dificil de hacer el balanceo. Sobre todo si las habilidades de las unidades tienen peso en el combate.

A ver con que nos encontramos.

==========

Re: El legionario romano. by CA (vídeo)
Publicado por amarassa - 28 Ago 2013 00:59

_____

gustdenerja escribió:

No recuerdo muy bien la fuente, pero como dice Jask, es reciente. Venía a decir que ahora las unidades ligeras cederám frente a las más pesadas. No ocurrirá como en el shogun que los y ashigarus eran capaz de mantener una posición frente a samurais

pues a mi no me parece tan mal que una cohorte auxiliar por ejemplo resista a una unidad mas fuerte , a lo largo de la historia unidades menos preparadas o peor pertrechadas han logrado mantener su posicion por su valor y ganas de luchar jajaja

mis auxiliares resistiran todo lo que se le ponga por delante o sino no habra permisos de fin de semana jajaj 🎅

==========

Re: El legionario romano. by CA (vídeo)
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 28 Ago 2013 09:02

Por lo que comentaron, no solo van a añadir muchas estadísticas, sino que el margen de valores de esas estadísticas va a ampliarse mucho de forma que haya margen para poder equilibrarlo todo.

Con esto me refiero en que si los valores "normales" del Shogun oscilan entre el 5 y el 20 (más menos) siendo los valores entre el 7 y el 13 los valores más estandar en el Rome es posible que este valor pueda ir del 5 al 50 siendo el margen 15-35 los valores normales.

Esto tiene dos cosas. Si bien es mucho más difícil de equilibrar debido al gran número de variables, permite que, de hacerse bien las cosas, el propio equilibrio sea más "perfecto".

En cuanto a lo que dice Amarassa, no hay que confundir el "peso" con el desarrollo del combate. Una unidad ligera puede ganar a una superior debido a tener mejores estadísticas, más moral, mejor posición, etc. pero eso no quita que ante el avance de las unidades pesadas, las ligeras deban ceder terreno para poder luchar correctamente.

==========

Re: El legionario romano. by CA (vídeo)
Publicado por gustdenerja - 28 Ago 2013 10:00

CeltíberoIsmaylive escribió:

Esto tiene dos cosas. Si bien es mucho más difícil de equilibrar debido al gran número de variables, permite que, de hacerse bien las cosas, el propio equilibrio sea más "perfecto".

Amén. Básicamente el sistema de pesos lo que va a permitir es poder representar correctamente episodios como el de las termóplias, donde unidades pesadas puedan "contener" (esa es la palabra) a unidades con menos capacidad de empuje.

6 dias....

==========