

Shogun 2. Nacimiento de los samurai

Escrito por CeltíberoEpG

Jueves 29 de Septiembre de 2011 08:54 - Última actualización Domingo 29 de Enero de 2012 13:06



El Nacimiento de los Samurái, nueva campaña independiente para Total War: SHOGUN

Shogun 2. Nacimiento de los samurai

Escrito por CeltíberoEpG

Jueves 29 de Septiembre de 2011 08:54 - Última actualización Domingo 29 de Enero de 2012 13:06

2.

La campaña "El auge de los samurái" está ambientada 400 años antes de la dramática guerra civil mostrada en SHOGUN 2 y está basada en las guerras Genpei, un conflicto entre seis legendarios clanes de las familias Taira, Minamoto y Fujiwara. Culmina con el primer shogunato y El Nacimiento de los Samurái como clase gobernante.

Juega una nueva campaña independiente para SHOGUN 2 ambientada en el Japón del siglo XII.

- La campaña El Nacimiento de los Samurái se puede jugar un jugador y en multijugador, ya sea en modo versus o cooperativo.

3 nuevas familias divididas en 6 clanes para jugar.

- Cada clan tiene sus propios rasgos, que le dan un estilo de juego característico.

16 nuevas unidades terrestres divididas entre espadachines, lanceros, arqueros y caballería. Entre ellas se incluyen:

- Samuráis a pie: maestros del arco y de la espada. Son mortales tanto en el combate a distancia como cuerpo a cuerpo. Son unidades poco numerosas, pero quizá sean las más efectivas. También van protegidos con la característica armadura del periodo Genpei, que ofrece una protección excelente a distancia y en el cuerpo a cuerpo.

- Soldados con espadas: van armados con enormes espadas que se cogen con ambas manos y pueden abrirse un sangriento camino en combate cuerpo a cuerpo.

Shogun 2. Nacimiento de los samurai

Escrito por CeltíberoEpG

Jueves 29 de Septiembre de 2011 08:54 - Última actualización Domingo 29 de Enero de 2012 13:06

4 nuevas unidades de héroes: el héroe monje guerrero con naginata, el héroe monje guerrero con tetsubo, el héroe samurái montado y la heroína onna bushi.

- Heroínas onna bushi: van armadas con un arco y una naginata y son unidades de caballería versátiles que destacan en el cuerpo a cuerpo. Nunca dudes del coraje de una mujer.
- Héroes monjes guerreros con tetsubo: van armados con garrotes remachados de hierro y son devastadores en el cuerpo a cuerpo. Se abren paso a porrazos entre sus enemigos.

10 nuevas unidades navales y 3 nuevas habilidades navales especiales (“Banzai!”, “Flechas silbantes” y “Reagrupamiento”).

4 nuevos tipos de agentes con sus propios cuadros de habilidades exclusivos:

- La shirabyoshi seduce al objetivo para que se una a la causa de su familia y puede distraer a los ejércitos enemigos. También puede entretener a la nobleza de las poblaciones aliadas para estimular el crecimiento y actuar para generales aliados en el campo de batalla, lo que incrementa la lealtad de estos a la familia y contrarresta los intentos de soborno de los agentes enemigos o sus tretas para intentar que los generales cambien de bando.
- El junsatsushi puede solicitar la alianza de ciudades fortaleza neutrales y enemigas, y de las tropas en ellas guarnicionadas. Garantiza la lealtad y obediencia de los generales aliados, aumenta los ingresos evitando que se extienda la corrupción y mantiene las ciudades fortaleza y ejércitos a salvo de subterfugios enemigos, si se encuentran dentro de estos. También puede sobornar a los agentes rivales.
- El monomi puede ejercer de asesino, espía, saboteador y explorador. Puede crear redes de espías en las ciudades fortaleza, lo que aumenta las posibilidades de descubrir a agentes enemigos y ejércitos que puedan estar ocultos en una provincia.
- El sou puede inspirar a un ejército aliado o apaciguar a una población descontenta con su iluminada retórica. Del mismo modo, puede desmoralizar a un ejército enemigo, reducir las posibilidades de que se lleve a cabo un soborno con éxito, adoctrinar a los agentes enemigos, hacer que se retiren o incitar una revuelta en una provincia enemiga.

Nuevo escenario histórico: la batalla de Anegawa (1570).