Demo para el 22
Publicado por CeltíberoGil - 16 Feb 2011 00:34

Sega acaba de anunciar una demo a través de Steam el próximo día 22

http://www.totalwar.com/news/4897

Parece que consistirá en una batalla terrestre y mostrará el mapa de campaña.

==========

Re: Demo para el 22
Publicado por CeltiberoCaesarAug - 23 Feb 2011 22:19

Ya, ya...es lo primero que e probado...pero nanai...que lo disfruteis.

==========

Re: Demo para el 22
Publicado por CeltíberoGil - 23 Feb 2011 23:24

Caesar puedes postear tu caso en el foro oficial en este hilo, quizás te ayude...

http://forums.totalwar.com/showthread.p ... l-problems

==========

Re: Demo para el 22
Publicado por CeltíberoSoldurio - 24 Feb 2011 10:27

Anoche he jugado, una vez, la batalla histórica, me ha dejado una buena sensación, parece que las unidades hacen lo que deben hacer, los proyectiles, aun haciendo bastante daño, son muy vulnerables a las caballerías, por ejemplo.

En esta batalla no participan todos los tipos de unidades y aun estoy a tiempo de llevarme alguna sorpresa, pero si después de ETW y NTW esta entrega la esperaba con cierta desconfianza, esta primera prueba me hace ser optimista.

He visto algunos detalles recuperados de entregas de la saga, anteriores a la época de la pólvora y anoche me quede con una duda, fundamentalmente porque ya estaba en la cama, el caso es que no se si el rango de disparo de las unidades de proyectiles en fuego a discreción es circular como antiguamente o solo afecta al sector enmarcado en rojo, supongo que será el segundo caso, si alguno lo ha probado que lo comente, por favor.

Un saludo. :D

==========

Re: Demo para el 22
Publicado por CeltíberoClearco - 24 Feb 2011 11:20

_____

Solo la zona en rojo

Saludos

==========

Re: Demo para el 22
Publicado por CeltíberoSoldurio - 24 Feb 2011 11:46

_____

CeltíberoClearco escribió:

Solo la zona en rojo

Saludos

Pues mal, muy mal :evil:

==========

Re: Demo para el 22
Publicado por CELTIBERO_LAERTES - 24 Feb 2011 12:03

_____

A mi me parece que los soldados caminan muy, muy deprisa, no?

Otra cosa que me he fijado es la manera de andar de esta gente. Andan y corren como occidentales, arqueando los brazos al moverse. Sobretodo se nota en los arqueros.

Parece ser que los japoneses estaban acostumbrados a correr con los brazos pegados al cuerpo, por lo menos eso es lo que he visto en la pelicula THE HIDDEN BLADE, de Yoji Yamada.

==========

Re: Demo para el 22

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 24 Feb 2011 12:52

_____

Me he jugado la histórica un par de veces y las tres que te deja en la campaña (se puede jugar alguna naval????) y lo que es rápido va todo demasiado rápido. Los tios corren que se las pelan, los combates duran poco y la moral tambien se agota rápido. Me recuerda mucho al Rome en esto. Quizás incluso mas rápido.

Los gráficos no me terminan de convencer. Hay clipping y popping a cascoporro y el render final no me termina de gustar. Demasiado confuso, poco definido. Espero que sea que no lo tengo a tope (una 5730 mobile) pero la verdad es que los del Medieval II me parecen mas ajustados al juego.

Sobre lo de andar a la occidental. Es normal. La captura de movimientos la hicieron con gente occidental.

La IA (y eso que creo que está scriptada) me parece la misma de siempre. Asi que nos vamos olvidando de las campañas single.

Cosas curiosas:

¿Qué carajo son esos airbags de pasajero que lleva la caballeria?

¿Habeis visto las señoritas guerreras en la shogunpedia?

Parece que tenemos, como nos temíamos, Kensai pero se llaman Guerreros Vasallos.

En fin. Yo creo que volvemos a tener lo de siempre. En single una cosa prescindible y a ver cómo sale el online. Y rezando para que la versión completa no traiga ningún bug.

==========

Re: Demo para el 22
Publicado por CeltíberoEpG - 24 Feb 2011 14:17

_____

Saludos,

Descargando...40 minutos left..

Por las impresiones que comentáis, tiene pinta de ser otra vez un pseudo-Rome arcade, demasiado rápido, fácil y pro-rush. Cosa que no me gusta nada. Lo de los Kensai, esperemos que no se desiquilibre demasiado. O ésto va a ser una absoluta decepción con mayúsculas niponas.

Aún así, no lo he probado... Ojalá se cumplan nuestras espectativas.

==========

Re: Demo para el 22
Publicado por CeltiberoLeonidas - 24 Feb 2011 16:35

_____

CeltíberoEmbirrado escribió:

Parece que tenemos, como nos temíamos, Kensai pero se llaman Guerreros Vasallos.

Perdonad mi ignorancia, pero no se quienes son esos Kensais, puede ser por que yo nunca jugue al Shogun original.

Embi, los graficos puede ser por que no han habilitado el suevizado de bordes, yo lo noto tambien mucho, me imagino que en el juego completo, con el suavizado se notara mucho.

==========

Re: Demo para el 22
Publicado por Annibal - 24 Feb 2011 17:54

_____

Bueno..no puedo probar la demo, ni jugar al shogun cuando salga (no puedo estar sentado mucho

tiempo), pero los Kensais Leonidas es un guerrero herrante que salio creo en la expansión del shogun, sus caracteristicas eran impresionantes en cuanto a stats de defensa y ataque, matar a uno podia llevar horas con unidades de 60 completas, lo mejor era rodearlos completamente, porque si atacabas de frente, resitian.

Sobre las bolsas que llevan los guerreros; como no sean airbags contra flechas

Y lo peor por lo que comentais es la velocidad de los movimientos, eso es la clave de una batalla, de la guerra en si misma, los movimientos, y si estos ya son rapidos de por si, arruinan las batallas y dan pie a los tan aburridos Rush..... alguna noticia buena habrá , he oido y leido que la musica por lo menos es buena, seguro que envuelve en los ambientes del Japon feudal.

==========

Re: Demo para el 22

Publicado por CeltíberoEpG - 24 Feb 2011 20:51

_____

Saludos,

Probada la demo, sinceramente me ha defradaudo bastante. Si bien el interface, ilustraciones y la música (que evoca a la del primer Shogun) son sobresalientes, las batallas, a estas alturas, son más de lo mismo y para mi gusto a peor.

Se confirma, su vertiente arcade puro y duro.

Los choques entre tropas son visto y no visto, la velocidad de movimiento de las tropas excesivamente rápida, la mortandad ante lluvia de flechas y /o combate cuerpo a cuerpo excesivamente alto. Además las unidades en el campo de batalla tales como los Ninja y Kensai me desagradan bastante. Le añade un componente demasiado imaginativo / fantástico que se carga la rigurosidad histórica que pudieran haber buscado (si es que lo han hecho).

El resultado a mi parecer, es un juego destinado a un gran target de consumidores, sobretodo para nuevos consumidores e intuyo que para jugadores jóvenes. En el que la rápidez de juego lo es todo, a la hora de moverse, de virar y de matar. Vamos para que no se "aburran", que no tengan que pensar demasiado ni manejar las distintas variables que hacen que valga la pena un juego de estrategia / guerra en tiempo real, que todo sea dicho les importa bien poco. Lamentablemente tenemos ante nosotros un veloz MATA MATA con tintes históricos que aprovecha la popularidad del viejo

Shogun....

Los gráficos, no son nada del otro mundo, y aún con un equipo potente las texturas y el antialiasing rinde peor que los del Napo.

Espero que enmienden y tengan en consideración todos estos puntos y que el juego original no sea un mero Arcade, al estilo Rome TW. Si no, mal vamos...¡Vaya lástima!.

Lo mejor de todo ésto, es que ya nos lo esperabamos, pero la ilusión es lo último que se pierde.

==========

Re: Demo para el 22

Publicado por CeltíberoOptio - 24 Feb 2011 21:19

_____

Los "airbag" de la caballería, se llaman "Horo", (no se el plural) y por lo que he visto por ahí son un tipo de estandarte, lo que no se es de que están hechos ni si tienen otra función.

os dejo un enlace con heráldica japonesa, (en el idioma de esos hijos de la gran..bretaña)

http://forums.samurai-archives.com/view ... highlight=

y otro de la wiki, en ingles también..

http://en.wikipedia.org/wiki/Horo_%28cloak%29

Sobre la demo la ambientación me ha parecido estupenda y la música me encanta, (¿es cosa mía o hay algún tema del primer shogun? :?: . La velocidad ya es otro tema..creí que era cosa mía ya que hacia tiempo que no jugaba pero veo que no.. ha sido de las pocas veces que he jugado utilizando la pausa. A ver en que queda la cosa al final.

Leo los kensais era unos tíos que se cepillaban a todo bicho viviente que tuvieran al alcance de la espada, en multi no se por que no jugué pero en campaña un par de esos se ventilaban un ejercito

entero tranquilamente. Si no recuerdo mal se tardaban 4 estaciones en reclutarlos

Salud

==========

Re: Demo para el 22

Publicado por CeltiberoLeonidas - 24 Feb 2011 23:14

_____

CeltíberoEpG escribió:

Los gráficos, no son nada del otro mundo, y aún con un equipo potente las texturas y el antialiasing rinde peor que los del Napo

El antialiasing o suavizado creo que esta desactivado en la demo, o por lo menos a mi no me deja poner ninguno.

Para mi es una de las opciones gráficas que mejor vistosidad da al aspecto visual de cualquier juego.

Ya probaremos con el juego completo.

==========

Re: Demo para el 22

Publicado por CeltíberoLerend - 25 Feb 2011 14:09

_____

CeltíberoEmbirrado escribió:

¿Qué carajo son esos airbags de pasajero que lleva la caballeria?

No me he descargado la demo así que no sé muy bien a que te refieres Embi, pero creo recordar que leí hace tiempo que la caballería japonesa usaba una especie de sábana muy resistente adosada a su

espalda de tal forma que, cuando iban al galope, ésta se hinchaba por efecto del aire proporcionándoles protección frente a las flechas enemigas.

Las flechas se enredaban en la "sábana" dispersando su energía y perdiendo buena parte de su letalidad. Asimismo, creo que también se decía algo respecto a la mayor facilidad de extracción del proyectil gracias a ella en caso de recibir un flechazo por la espalda.

Un saludo. :)

==========

Re: Demo para el 22

Publicado por CeltiberoSet - 25 Feb 2011 17:36

_____

Hoy al entrar se me ha actualizado la Demo por espacio de 10 minutos????.

Que será,será.....

==========