

Noticias del evento de Total War en San Francisco

Publicado por CeltíberoJaskier - 27 Mar 2013 12:58

Llegan las primeras noticias sobre el evento en San Francisco:

Aquí os dejo la traducción de google con algunos retoques míos para intentar hacerla más entendible 🤖

En primer lugar me gustaría dar las gracias a los chicos de CA, Sega, y foros de TWC y otros que estaban allí, que eran todos muy agradable y fue un gran evento! Aquí hay alguna información que fue confirmada / explicado más adelante:

1. Los cerdos incendiarios se confirman!

2. Los ejércitos en el mapa de campaña se puede establecer en ciertas posiciones. Por ejemplo, un ejército formado a marcha forzada será capaz de ir más lejos, pero los diversos inconvenientes incluyen una vulnerabilidad a la emboscada. Otras posiciones incluyen la postura de emboscada, y había otro que no recuerdo.

3. Alguien le preguntó acerca de vistas a la ciudad, y me dijeron que si no había suficiente demanda que se lo pone adentro Mike Simpson mencionó que él personalmente no usaría ese modo, pero si había suficientes jugadores que lo quisiera entonces era factible.

4. Le pregunté por mar-regiones. Explicaron que sí, el mar se divide en varias regiones, y que la marina de guerra en una región particular tendrá dominio sobre la región. Sin embargo, se mencionó que una zona de efecto de control todavía estaría en juego en algunos aspectos, como las rutas comerciales de asalto. Al igual que los ejércitos, las armadas pueden ser colocados en posiciones determinadas (redada, patrulla / defensa, etc.) Creo que esto tendrá más sentido a medida que tengamos más avances y algunas grabaciones filmadas de la campaña del mapa.

5. Reiteraron la información anterior acerca de la línea de visión y reconocimiento. Craig hizo un punto para decir que la infantería pesada son malos para la exploración, no es que él estuviera hablando de la experiencia ni nada (aquí introduce un emoticono silvando 🤖)

6. El final del juego depende de cómo se haya decidido a jugar toda la campaña. Si usted es cuidadoso

y consigue apaciguar y contender familias / nobleza / etc dentro de su facción, el final del juego será diferente que si usted decide desafiarlos a todos. Para Roma, usted puede optar por defender la República y el Senado, o desafiar a las otras familias y el mismo Senado. También se observó que otras facciones tendrían iteraciones similares, sin embargo, únicos de esta idea.

7. Las cuatro estaciones estará en el juego

; a pesar de que es una vez por año. ¿Cómo funciona exactamente este será implementado aún está en debate. Los campos de batalla serán el 100% diferentes en cada estación. Creo que esto se elaborará posteriormente.

8. Parece que habrá una bolsa de sangre similar a Shogun 2, debido a los problemas de calificación, pero no creo que nada fue confirmado todavía. (Entiendo que es el dlc de la sangre)

9. Le pregunté acerca de Armenia y Ponto como candidatos dlc posibles, y mencionó que "The Poison King" DLC Pack sería un título pegadizo. Desafortunadamente no hay respuesta a esto por el momento. También le pregunté si los legionarios armenios aparecerían, pero esto no fue confirmado tampoco.

10. El uso de la CPU / GPU será más eficiente en los requisitos mínimos (esto entiendo yo), pero en el extremo superior las cosas van a ser muy similar a Shogun 2 en términos de CPU / GPU uso. No soy mucho del aspecto técnico así que tal vez alguien más pueda explicar esto mejor que yo.

11. Usted será capaz de ver como sus ciudades crecen progresivamente en el mapa de campaña. A medida que construye edificios individuales, usted será capaz de verlos aparecer en el mapa de campaña.

12. El mapa de la batalla del Bosque de Teutoburgo estarán disponibles en el mapa de campaña si usted está luchando una batalla en esa casilla en particular.

13. El juego se ve muy bien! Estoy seguro de que las animaciones se hará más suaves según nos acercamos a la fecha de lanzamiento. Fue genial ver a los soldados romanos que levantan sus escudos para bloquear flechas.

14. El borde oriental del mapa se puede extender más allá de Bactria. Tal vez no he entendido bien pero me dijeron que el borde oriental del mapa no ha sido revelado aún.

Bueno eso es todo por ahora, creo.

[Fuente](#)

Re: Noticias del evento de Total War en San Francisco

Publicado por CeltiberoJaskier - 27 Mar 2013 15:10

Más información, esta sacada de los foros de Total war:

Aquí os dejo otra traducción:

La demostración de la batalla de Teutoburgo Bosque fue espectacular. La atención a los detalles de los ambientes fue asombroso, y el detalle de los soldados individuales fue igualmente impresionante. En cuanto a la jugabilidad:

-Caballería rompe a través de formaciones enemigas.

- Los Bárbaro berserkers están de vuelta, y son aplanadoras humanas

-Las unidades de infantería utilizan sus escudos para defenderse cuando son atacados por arqueros.

-Las unidades forman y deshacen la formación en testudo de forma rápida y fluida.

-Los soldados romanos pueden tirar su pilum mientras corren.

-Los entornos NO son destruibles (una de las preguntas fue sobre el inicio de incendios forestales durante el combate, a CA le preocupa que eso creara demasiado caos y perjudicase a la lucha)

-Las batallas navales incorporarán embestidas y abordajes. Los Corvus se insinúan.

-El multiplayer irá recibiendo algunos TLCs de los desarrolladores; se espera nuevas noticias acerca de esto.

-La visualización de los asentamientos en el mapa de batalla se podría incorporar SI existe una gran demanda para la característica. Algunos de nosotros hicimos un buen argumento para la función como una forma de organizar una defensa de una ciudad, sin estar en estado de sitio, así como conseguir la satisfacción de ver la ciudad crecer y desarrollarse.

-La IA de los enemigos será más intuitiva, es decir, tratando de flanquear durante las batallas campales, o aprovechando las brechas de la pared durante un asedio.

-CA está tratando de atraer a los jugadores a las batallas campales en terreno abierto - creen que las batallas de asedio no debe ser el centro de las batallas.

-El conflicto interno y la guerra civil actuarán como un freno para equilibrar el juego en el camino del jugador para construir su imperio.

-Las marinas son capaces de controlar regiones en el mar, y deben ser forzosamente desalojados si quieres echarles de ese control.

-El sistema de rotación estacional todavía está siendo ajustado para conformarse a la vez al estilo de juego de 1 año = 1 turno.

-El terreno cubierto con cuerpos muertos llegará a estar ensangrentado pero suavemente, no muy exagerado. Craig miembro de CA me dijo que seguro que habrá un DLC para la sangre com en el Shogun 2 Total War.

Eso es todo lo que puedo recordar. Espero que esto ayude.

[Fuente](#)

=====

Re: Noticias del evento de Total War en San Francisco

Publicado por CeltiberoJaskier - 27 Mar 2013 15:32

Y más noticias:

Mis respuestas a partir de la versión parcial de programa y pregunta / respuesta de sesiones y conversaciones privadas con Mike Simpson y otros desarrolladores.

-Las banderas blancas de huida de las unidades no están en la batalla, quizás luego serán añadidas. La bandera de la unidad simplemente desaparece y los soldados huyen.

-Las flechas rebotan en armaduras y escudos. Fue muy bueno verlo con el zoom. Algunas se clavan y otras rebotan.

-Las estaciones aparecerán en las batallas. ¿Cómo funcionará exactamente? esto aún está en desarrollo

-Los personajes tienen más puntos de movimiento que los ejércitos. Un ejemplo que hablé con Mike Simpson es sobre Escipión el Africano, que comandaba un ejército en España y en unos meses estaba en Sicilia, entrenando a un nuevo ejército para la invasión africana. En términos de juego se subió a un barco y navegó a Sicilia en el que a sería 1 turno = 1 año.

-PC especificaciones están desarrollando hacia la parte alta y refinada por el extremo inferior. Ejemplo: Las personas con máquinas de gama alta se ve la tecnología es empujado bastante cerca de lo que se puede hacer. Sin embargo, las personas con las máquinas de gama baja E INCLUYENDO INTEGRADOS chips gráficos será capaz de ejecutar el juego con la configuración de gráficos que se ven bien. Mike fue muy específico acerca de que esto se trabajó con Intel y otros fabricantes de chips para llevar el extremo inferior, para que máquinas genéricas puedan ser capaces de ejecutar RTW2 con gráficos tan grande como sea posible.

-Los ejércitos pueden moverse a través de los ríos sin puentes o otras estructuras.

- (Odio decir esto, ya que molestará mucho) No habrá desgaste de unidades por climatología. Esto dicho por el propio Mike Simpson.

Por favor, no dude en hacer preguntas, ya que te refresque la memoria y estoy demasiado cansado para recordar todo.

[Fuente](#)

PD:Quité alguna información repetida.

=====

Re: Noticias del evento de Total War en San Francisco

Publicado por CeltiberoEmberrado - 27 Mar 2013 21:37

Pues si no es para ahorrarse el hacer los escenarios de cada estación ¿Para qué quitan los 4 turnos por año? Es que no le veo sentido alguno al tema. Es querer hacerlo mal delieradamente.

Por que poner una opción sobre eso al inicio de la campaña que sería lo mas fácil ni hablamos...

En fin:

1. Los cerdos incendiarios se confirman!

:applaud: :applaud: :applaud: :applaud: :applaud:

Y como dejen usarlos de general en el multy como el primer Rome hasta me compro el juego sólo por eso.

=====

Re: Noticias del evento de Total War en San Francisco

Publicado por CeltiberoDraco - 28 Mar 2013 17:19

Me sigue pareciendo una gran cagada lo de 1 turno = 1 año. Es q no lo veo

=====

Re: Noticias del evento de Total War en San Francisco

Publicado por CeltiberoDraco - 28 Mar 2013 17:19

Gran trabajo de investigación Jaskier

=====

Re: Noticias del evento de Total War en San Francisco

Publicado por CeltiberoLoky - 29 Mar 2013 12:22

No dicen nada en cuanto a la campaña multijugador por lo que no espero nada bueno 🤖
...con lo sencilla que era y lo que molaba la del Medieval II

=====

Re: Noticias del evento de Total War en San Francisco

Publicado por CeltiberoJaskier - 29 Mar 2013 13:02

CeltiberoLoky escribió:

No dicen nada en cuanto a la campaña multijugador por lo que no espero nada bueno 🤖
...con lo sencilla que era y lo que molaba la del Medieval II

Si que están muy calladitos con el multijugador, haber si van diciendo algo sobre eso.

=====

Re: Noticias del evento de Total War en San Francisco

Publicado por CeltiberoClearco - 29 Mar 2013 19:37

Sobre el multi, leo en la web de los HG de este mismo evento:

-Multijugador va a obtener un poco más de atención de los desarrolladores, esperamos más noticias pronto

Que no se hernien tampoco....

=====

Re: Noticias del evento de Total War en San Francisco

Publicado por CeltiberoLerend - 01 Abr 2013 15:57

CeltíberoJaskier escribió:

- (Odio decir esto, ya que molestará mucho) No habrá desgaste de unidades por climatología. Esto dicho por el propio Mike Simpson.

Hummm... desconozco como está este tema desde el ETW, pero si no hay desgaste por climatología es de suponer que tampoco afectará a la moral de las unidades en batalla (mal tiempo--> > cansancio --> < moral --> < aguante). Y si esto es así, no empezamos bien.

Un día os voy a pasar el mecanismo tan simple y eficiente que usaban en el STW y MTW para calcular los golpes a la moral de las unidades en combate. Es que, llevan años complicándose de mala manera...

En cuanto a los cerditos, si Embi se pilla el RTW2 para ponerlos de general yo me lo pillo solo para ver como se le chamuscan las cejas jajaja.

Un saludo. :D

=====

Re: Noticias del evento de Total War en San Francisco

Publicado por CeltíberoEmberrado - 01 Abr 2013 18:00

Es posible que se refiera al desgaste en el mapa estratégico. Cuando dejas en invierno un ejército en territorio enemigo y las unidades pierden soldados. Es lógico que no suceda esto pues tienen a los cochinitos ardientes para calentarse.

=====

Re: Noticias del evento de Total War en San Francisco

Publicado por CeltíberoLerend - 03 Abr 2013 17:21

Esperemos que no usen híbridos entre los cochinos jabalíes y los cerditos vietnamitas como los que, parece ser, se han visto en alguna que otra montanera de la zona.

Aunque con CA nunca se sabe. Quizás veamos piaras de supercochinos berserkers enanos (que no enanos berserkers supercochinos, que también...) dando saltitos y atizando a espartanos y pretorianos en salve sea la parte, mientras aúllan como posesos e infunden gran temor y pérdida de moral a las tropas enemigas adyacentes, que se echan a temblar en cuanto escuchan su escalofriante grito de guerra y comienzan a ver saltar por los aires un amplio surtido de criadillas greco-romanas a diestro y siniestro...

Y eso sin contar con su “arma” secundaria y definitiva (definitiva porque solo la pueden usar cuando estén a punto de palmarla, claro), basada en la emisión de grandes cantidades de gas metano que se produce cuando el supercochino berserker enano está a punto de diñarla por una espada, lanza, hacha, maza, flecha, piedra, papel o tijera, y que el pastor que los acompaña se encarga rápidamente de encender con su palillo de fósforo (única pero terrorífica arma ofensiva que éste posee, por cierto), creando una portentosa explosión de efectos tremendamente devastadores a su alrededor, capaz de propagarse de un supercochino a otro si se encuentran lo suficientemente cerca, y multiplicando exponencialmente sus efectos en función del número de supercochinos afectados. Convirtiendo finalmente todo el campo de batalla en un amasijo sanguinolento de restos de muñecajos y morcillas híbridas de Burgos que harán que los novicios se pregunten “¿xo eto k kño é?” “uhhh, komo-la”.

Y así, veremos desembarcos y asedios con 20 unidades de piaras de estas por bando correteando cual ratoncillos silvestres de aquí para allá buscando una buena entrepierna a la que hincarle el diente, o abriendo brechas, o hundiendo barcos gracias al buen uso de la susodicha arma secundaria...

Vamos, que estoy deseando verlo.

Esparti, estás tardando en hacer unos emoticonos para los supercochinos berserkers enanos estos jajaja.

Un saludo. :D

=====

Re: Noticias del evento de Total War en San Francisco

Publicado por CeltiberoVito - 14 Abr 2013 02:08

Lerend no he podido evitarlo me has soltado una carcajada: 🤪
. Cochinos berserkers 🤪🤪

=====

Re: Noticias del evento de Total War en San Francisco

Publicado por CeltiberoEspartiata - 16 Abr 2013 22:58

Pues no habia caido en los cerditos jeje. Aquí un primer boceto 🤪

=====