Novedades gameplay Rome 2

Publicado por hugoelmensajero - 17 May 2013 13:33

Ayer os prometí que os traería las novedades sobre la jugabilidad de Rome 2, aquí os dejo toda la lista que me ha pasado un chaval que trabaja en los foros de Creative Assembly (está en inglés, no tengo tiempo para traducirla, a ver si alguien la puede pasar por el google translator):

Campaign Mechanics:

• Campaign turns will be 1 year each

• Rome 2 will start around 275BC to 264BC and will be 300 turns in length

• Regions are now grouped into provinces. Each has a single administration center, into which the surrounding regions report. The goal is to reduce some of the area micromanagement that occurs in vast empires.

• Another goal from this new system is to avoid the relentless siege battles of Shogun 2. It's believed that players will attempt to take the smaller regions first, and tempt the opposing armies out of their castles to fight on the field.

• In diplomacy, you can now ask an ally to attack a specific town, at a specific time. (for better synchronization)

• When moving armies over water, you no longer need to load them into a separate navy. They will automatically enter transport ships. You will still require a navy to protect them.

• The factions in the game are more clearly defined with starting bonuses and traits. There are 'flavors' of faction which should help organize your thoughts. For instance, Barbarians like the Gauls will have similar traits. In the barbarian's case, that includes a +2 happiness in every settlement for every faction they're fighting with.

• Naval battles are now fought over naval 'regions', rather than having a completely fluid ocean. "This was decided because having a completely organic map wouldn't be

• Naval warfare will incorporate ramming and boarding actions. The Corvus was hinted at.

• Campaign map goes much farther east, though they would not elaborate how far

• Internal conflict and civil war will act as a check to balance gameplay should the player's empire become a rich military juggernaut.

• Navies are able to control sea regions, and must be forcibly dislodged.

• The system for seasonal rotation is still being adjusted to conform to the 1 turn/1 year play style.

• You can put your navies in different modes like the armies, like raiding.

• Characters have more movement points than armies. One example I talked with Mike Simpson about is Scipio Africanus where he gave up command of an army in Spain and was in Sicily in a few months training a new army for the African invasion. In game terms he boarded a ship and sailed to Sicily in the one turn/year.

• Armies can move over rivers without building boats/bridges

• Attrition will not be vastly different from how it was in previous Total War titles. There are of course differences (including different types of attrition), but you will still find it rather familiar.

• The map will go farther east than RTW.

• Armies are ‘raised’ on the field, and recruitment occurs at the general of that army. They’re not grown as single units in towns. Again, the idea is to reduce some of the micromanagement (‘Caesar doesn’t give a hoot about an individual’ says AI) but also to create a stronger personality to your armies.

• Armies have their own skill trees, with improvements earned through battle.

• Armies have at least three possible stances that you can place them in during a turn. I’m not certain the mechanics of how they will play out in the campaign are quite fixed, but it was hinted that switching stances would take a turn. They are... normal, ambush (hidden from the enemy’s sight), forced march (quicker to move, but if caught on the hop, they’ll suffer diminished combat effectiveness), defensive (given a fort or palisade to defend from)

• Mercenaries will make a return

• Every general is affiliated with a ‘party’ within their faction, such as one of the major Roman or Carthaginian dynasties or the royal household of an Eastern kingdom and their court rivals: as these characters act around the campaign map or retire to the homeland to scheme, they contribute to their party’s overall influence within the faction, with repercussions that will carry on from one generation to the next.

• Military traditions established by armies and fleets over the years also persist beyond the lifespan of any one character or unit, a legacy handed down the generations by those who fought and died for the good of their people. This process will be slower than that of characters gaining ranks, but can span the entire length of a campaign: even if a military force is disbanded or destroyed utterly, it may be re-established once more, the past effects of its history and traditions intact.

• Forces effectively move in a state of battle-readiness but may be ordered into a ‘forced march’ (armies)or a ‘double-time’ (fleets) stance. Their movement extents are vastly increased, allowing them to assemble from afar in preparation for invasion or to support threatened possessions, albeit at the expense of their offensive and defensive capabilities: long-distance headshotting will not be a valid tactic.

Battle Mechanics:

• During battles, units will have true line of sight, the distance of which they can detect changes according to their role. Armies can therefore be hidden behind trees or in valleys, and will require the use of scouts to be spotted.

• Armies that catch another in ambush will be able to place deployables like burning boulders, and place their forces all over the map. The army caught in the ambush won't be placed at the other end of the battle map - they'll arrive in a marching formation.

• When AI charged a group of archers that were raining fire arrows on his infantry, a new dynamic appeared: the horse didn't stop once they'd broken the line - they wheeled around as a unit and reformed for a second charge.

• More importance to the depth, mass and formation of units so you will see a heavy unit pushing a lighter one back in combat for example.

• Formations throw spears on the run

• Order troops from the overhead tactical map

• Baggage Trains

• Multiple capture points on the battle map

• Persistent terrain for battle maps

• Ambushes

• Manual firing of artillery (siege weapons)

• Individual solider height will vary

• Unit names will be their original names, but in English. I.e. Oathsworn, Naked Warriors, Painted Ones, Heroic Nobles, Sword Brothers, Thorax Swordsmen, etc.

• The tactical map gives you a much more detailed view of the battle from above. We are currently only considering allowing movement orders to be given to units in this view. Orders related to Facings, unit depth and width, and special abilities will all take place in the normal game view. The tactical map can be accessed via a button on the HUD or via a hotkey. The transition to and from this view is swift and seamless.

• Cavalry smashes through enemy formations now.

• Barbarian berserkers are back, and they are human steamrollers

• Infantry units use their shields defensively when under archer attack

• Switching in and out of testudo is very fluid and quick

• Roman soldiers can throw their pilum while running

• NO destructible environments (one of the questions was about starting forest fires during combat; CA was worried it would create too much havoc and detract from the combat)

• The Line of Sight element was expanded upon - if your soldiers cannot see the enemy, neither can you

• Flaming Pigs are coming back!

• Enemy AI will be more intuitive; i.e., attempting to outflank you during pitched battles, or flooding a wall breach during a siege.

• Terrain covered with dead bodies will become bloodstained, but it is very mild. Craig from CA confirmed that a blood DLC is likely.

• Routing unit flags not in the battle, may be added later (the unit flag turning to white) The unit flag just goes away and the men run.

• Arrows bounce off armor and shields. Was pretty cool to watch when zoomed in. Some stuck and others bounced off.

• Seasons will show up in battles. How exactly this works is still being developed

• Battle maps will look just as good as the stuff you have seen so far. In fact, there is a tile for the area the Teutoburg Forest and if you start a battle in that area, you will get the same map as the historical battle is fought on.

MISC:

• PC specs are being developed toward the high end and refined for the low end. Example: People with high end machines will see the technology being pushed pretty close to what can be done. But, people with low end machines AND INCLUDING INTEGRATED GRAPHIC CHIPS will be able to run the game with graphic settings that look good. Mike was very specific about this that they worked with Intel and other chip makers to bring the low end, generic machines to be able to run RTW2 with as great as graphics as possible.

• Multiplayer will be getting some TLC from the developers

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltíberoHSAT - 17 May 2013 14:48

_____

Ahí lo tenéis pasado por el traductor de Google a lo burro. Poco a poco iré corrigiendo algunas imprecisiones:

Mecánica de la campaña:

• Cada turno de campaña será de 1 año.

• Comenzará en torno a. 275-264 ac y durará 300 turnos.

• Las regiones se agrupan ahora en provincias. Cada una tiene un centro de administración único, en la que informan de las provincias circundantes. El objetivo es reducir la zona de microgestión que se produce en grandes imperios.

• Otro de los objetivos de este nuevo sistema es evitar las batallas de asedio implacable de Shogun 2. Se cree que los jugadores tratarán de tomar las regiones más pequeñas primero, y tentar a los ejércitos enemigos fuera de sus castillos para luchar en el campo.

• En la diplomacia, ahora se puede pedir a un aliado para atacar a una ciudad específica, en un momento específico. (Para una mejor sincronización)

• Al mover ejércitos sobre el agua, usted ya no tendrá que cargar en una marina de guerra aparte. Ellos entrarán automáticamente naves de transporte. Usted todavía necesitará una marina de guerra para protegerlos.

• Las facciones en el juego se definan más claramente con las primas de partida y rasgos. Hay "sabores" de la facción que debería ayudar a organizar sus pensamientos. Por ejemplo, los bárbaros, como los galos tendrán características similares. En el caso del bárbaro, que incluye un 2 la felicidad en cada establecimiento para todas las facciones están luchando con.

• Batallas navales están disputaban naval 'regiones', en lugar de tener un océano completamente fluido. "Esta decisión fue tomada debido a que tiene un mapa completamente orgánica no sería

• Guerra Naval incorporará embestir y abordar acciones. El Corvus se insinuaban.

• Mapa de Campaña va mucho más al este, a pesar de que no se elaborará hasta qué punto

• Los conflictos internos y la guerra civil actuará como un freno para equilibrar el juego debe imperio del jugador convertido en un rico gigante militar.

• Armadas son capaces de controlar las regiones marinas, y deben ser desalojados por la fuerza.

• El sistema de rotación estacional se ajusta para adaptarse a la 1 vez / 1 año estilo de juego.

• Usted puede poner sus fuerzas navales en diferentes modos como los ejércitos, como el asalto.

• Los caracteres tienen más puntos de movimiento que los ejércitos. Un ejemplo hablé con Mike Simpson es sobre Escipión el Africano, donde entregó el mando de un ejército en España y estaba en Sicilia, en unos meses de formación de un nuevo ejército para la invasión africana. En términos de juego se subió a un barco y navegó a Sicilia en el que a su vez / año.

• Los ejércitos pueden moverse sobre ríos sin construir barcos / puentes

• Desgaste no será muy diferente de lo que era en los anteriores títulos de Total War. Hay por supuesto diferencias (incluyendo diferentes tipos de desgaste), pero aún parece bastante familiar.

• El mapa irá más al este que RTW.

• Los ejércitos son "levantados" en el campo, y la contratación se produce en la general de ese ejército. No son cultivadas como unidades individuales en las ciudades. Una vez más, la idea es

reducir un poco la microgestión ('César no les importa un comino acerca de un individuo ", dice Al), sino también para crear una personalidad fuerte para sus ejércitos.

• Los ejércitos tienen sus propios árboles de habilidades, con las mejoras obtenidas a través de la batalla.

• Los ejércitos tienen por lo menos tres posibles posiciones que puede colocar en durante un turno. No estoy seguro de la mecánica de cómo van a jugar en la campaña son bastante fijos, pero se insinuaba que las posturas de conmutación tomarían un giro. Son ... normal, emboscada (oculto a la vista del enemigo), marcha forzada (más rápido para moverse, pero si se detecta en el salto, van a sufrir la disminución de la eficacia en combate), defensiva (dado un fuerte o empalizada para defenderse de)

• Los mercenarios harán un regreso

• Todo en general está afiliado a un "partido" dentro de su facción, como una de las principales dinastías romanos o cartagineses o la casa real de un reino oriental y sus rivales del tribunal: ya que estos personajes actúan por el mapa de campaña o se retiran a la patria con el esquema, que contribuyen a la influencia general de su partido dentro de la facción, con repercusiones que llevarán de una generación a la siguiente.

• Tradiciones militares establecidos por los ejércitos y flotas en los últimos años también persisten más allá de la vida útil de cualquier carácter o unidad, un legado transmitido de generación en generación por los que luchó y murió por el bien de su pueblo. Este proceso será más lento que el de los personajes ganan filas, pero puede extenderse a todo lo largo de la campaña: incluso si una fuerza militar se disuelve o se destruye por completo, es posible que se restablezca una vez más, los últimos efectos de su historia y tradiciones intacta.

• Obliga a moverse con eficacia en una situación de combate de preparación, pero se pueden pedir en una posición de "marcha forzada" (ejército) o una "doble tiempo" (flotas). Sus grados de movimiento se incrementaron considerablemente, lo que les permite montar desde lejos en la preparación para la invasión o de apoyo a las posesiones amenazadas, aunque a costa de sus capacidades ofensivas y defensivas: headshotting larga distancia no será una táctica válida.

Mecánica de batalla:

• Durante las batallas, las unidades tendrán verdadera línea de visión, la distancia de la que se pueden detectar cambios de acuerdo a su función. Por lo tanto, los ejércitos pueden ocultarse detrás de los árboles o en los valles, y requieren el uso de exploradores para ser visto.

• Los ejércitos que coger otro en emboscada podrán colocar deployables como rocas ardientes, y colocar sus fuerzas por todo el mapa. El ejército atrapado en la emboscada no será colocado en el otro extremo del mapa de batalla - que va a llegar en una formación que marcha.

• Cuando Al acusado a un grupo de arqueros que estaban lloviendo flechas de fuego de la infantería, una nueva dinámica comparecieron: el caballo no se detuvo una vez que se había roto la línea - que dio la vuelta como una unidad y reformados por una segunda carga.

• Mayor importancia a la profundidad, la masa y la formación de unidades por lo que verá una unidad

pesada empujando una más ligera de nuevo en combate, por ejemplo.

• Formaciones tirar lanzas a la carrera

• Solicitar las tropas del mapa táctico sobrecarga

• Trenes Equipaje

• Múltiples puntos de captura en el mapa de batalla

• Terreno Persistentes, con mapas de batalla

• Las emboscadas

• Manual de disparos de artillería (armas de asedio)

• Altura del soldado individual variará

• Los nombres de la unidad serán sus nombres originales, pero en Inglés. Es decir Oathsworn, guerreros desnudos, unos pintados, los nobles, heroicos Espada Hermanos, Espadachines Tórax, etc

• El mapa táctico le da una visión mucho más detallada de la batalla desde arriba. Actualmente estamos considerando sólo permite órdenes de movimiento que se dará a las unidades en esta vista. Órdenes relacionadas con Revestimientos, unidad de profundidad y anchura, y habilidades especiales se llevará a cabo todos en la vista normal del juego. El mapa táctico se puede acceder a través de un botón en el HUD o por medio de una combinación de teclas. La transición hacia y desde este punto de vista es rápida y sin problemas.

• rompe caballería a través de formaciones enemigas ahora.

• berserkers bárbaros están de vuelta, y son aplanadoras humanos

• Las unidades de infantería usan sus escudos defensiva cuando están bajo ataque arquero

• El cambio dentro y fuera de testudo es muy fluida y rápida

• Los soldados romanos pueden lanzar su pilum mientras se ejecuta

• NO entornos destructibles (una de las preguntas era sobre el inicio de incendios forestales durante el combate, CA le preocupaba que crearía demasiada estragos y en detrimento de la lucha)

• La Línea de elemento de la vista se amplió - si sus soldados no pueden ver al enemigo, así tampoco vosotros,

• Los cerdos llameantes están regresando!

• AI enemigo será más intuitivo, es decir, tratando de que flanquear durante las batallas campales, o la inundación de un incumplimiento de la pared durante un asedio.

• Terreno cubierto de cadáveres se convertirá manchada de sangre, pero es muy leve. Craig de CA confirmó que un DLC sangre es probable.

• banderas de la unidad de enrutamiento que no estén en la batalla, se pueden añadir más tarde (la bandera de la unidad de giro a blanco) La bandera de la unidad simplemente se va y el funcionamiento de los hombres.

• Las flechas rebotan en la armadura y escudos. A ver cuando se amplían las Algunos pegado y otras rebotaban era bastante guay.

• Seasons se mostrarán en las batallas. ¿Cómo exactamente funciona esto todavía se está desarrollando

• Los mapas de batalla se verá tan bien como las cosas que has visto hasta ahora. De hecho, hay una ficha para el área del bosque de Teutoburgo y si se inicia una batalla en esa zona, obtendrá el mismo mapa que la batalla histórica está luchando.

MISC:

• Especificaciones de PC se están desarrollando hacia el extremo alto y refinado por el extremo inferior. Ejemplo: Las personas con máquinas de gama alta se ve la tecnología siendo empujado bastante cerca de lo que se puede hacer. Sin embargo, las personas con máquinas de gama baja y INCLUYENDO chips gráficos integrados se puede ejecutar el juego con la configuración de los gráficos que se ven bien. Mike fue muy específico acerca de esto que se trabajó con Intel y otros fabricantes de chips para llevar el extremo inferior, máquinas genéricas para poder ejecutar RTW2 con tan grande como gráficos posibles.

• Multijugador será conseguir un poco de atención de los desarrolladores

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 18 May 2013 01:07

_____

Pero eso lleva en el foro del juego como dos semanas, Hugo. Ya lo sabíamos. XD XD XD

forums.totalwar.com/showthread.php/64152...ome-2-features-specs

En la center Lusted (esa mente "preclara") tiene un par de hilos abiertos con mucha información también.

www.twcenter.net/forums/showthread.php?5...for-Total-War-Center

www.twcenter.net/forums/showthread.php?5...hlight=#post12687562

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por hugoelmensajero - 18 May 2013 06:56

_____

Si Embi, ya os pondré los detalles que no he tenido tiempo a redactar por escrito el vídeo, pero esto es lo general para el que no lo sepa.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por CeltiberoEspartiata - 18 May 2013 16:45

_____

Para muchos de nosotros el foro guiri es un lugar extraño en el que no se entiende lo que la gente dice.

Traer aquí esta información es muy de agradecer.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por Alarik - 18 May 2013 17:22

_____

+1 al post precedente

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por CeltíberoLerend - 22 May 2013 13:02

_____

"• When Al charged a group of archers that were raining fire arrows on his infantry, a new dynamic appeared: the horse didn't stop once they'd broken the line - they wheeled around as a unit and reformed for a second charge."

Esto habrá que verlo... (después de una 1ª. carga, la cab. forma de nuevo para realizar otra).

Lo de pretender dar las órdenes a las uds. sólo desde el mapa táctico, si he entendido bien y es como

imagino, puede ser la mayor cagada de toda la Saga. Y mira que es difícil ya...

Saludosss.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por hugoelmensajero - 22 May 2013 13:52

_____

No no Lerend, yo al principio también creí que decía eso, pero lo que se referían es que no saben si permitir que se den ordenes desde el mapa táctico, desde la vista de batalla 100% seguro se va a poder, la duda es si lo permitirán también desde el mapa táctico.

Respecto a los caballos, en la batalla de Teutoburgo se vio, y salió mal, no se si porque era la alfa o porque funciona fatal, pero los caballos atravesaron la linea y se quedaron empanados sin luchar mientras les mataban.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 22 May 2013 14:45

_____

En el gameplay que han enseñado de la batalla de Teutoburgo se veía que se pueden dar órdenes desde la vista táctica. Pero no es únicamente desde esa vista. Que no deja de ser cagada por otra parte.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por CeltiberoLoky - 22 May 2013 14:58

_____

Bueno todo indica que no habra campaña multijugador... y si la hay a saber como será...parece mentira que lo mejor que hayan inventado en campañas multi. fuera del medieval II y no lo hayan mantenido

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por CeltíberoSoldurio - 22 May 2013 17:06

_____

Alegradme el día, se han olvidado de la mierda del avatar o solo me lo parece a mi?

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por CeltíberoClearco - 22 May 2013 19:23

_____

Por lo leido, intentan llevarlo al tema de los ejércitos o legiones. Así según van diciendo, serán las legiones quienes ganen habilidades, moral o lo que leches pongan, de forma que estas legiones y sus características se mantengan a lo largo de la campaña.

Ten en cuanta que sobre el multi, apenas han dado buenas palabras, que iban a darle mayor importancia que cualquier otro juego de la saga y también hacer un grupo de trabajo para ese tema en particular. A dia de hoy, nada se sabe de lo uno ni lo otro.

A decir verdad, desde que dieron la fecha de lanzamiento, todas las noticias en los foros se han secado al completo.

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por hugoelmensajero - 22 May 2013 21:40

_____

CeltíberoEmbirrado escribió:

En el gameplay que han enseñado de la batalla de Teutoburgo se veía que se pueden dar órdenes desde la vista táctica. Pero no es únicamente desde esa vista. Que no deja de ser cagada por otra parte.

Sí, pero no está confirmado Embi, están pensándose si dejarlo o no.

CeltíberoSoldurio escribió:

Alegradme el día, se han olvidado de la mierda del avatar o solo me lo parece a mi?

No han dicho nada, pero no esperes ver un Napo, algo pondrán pa desbloquear y desequilibrar

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2
Publicado por BarbaroIberico - 23 May 2013 11:37

_____

Espero que no dejen mover a nuestras unidades desde la vista táctica, sería como bien dice embi una gran cagada...

==========

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por hugoelmensajero - 23 May 2013 12:43

_____

Hombre, yo no lo veo grave, no da ninguna ventaja el poder moverlas desde ahí, si acaso es perjudicial para el que lo hace, ya no tienes el mismo detalle de mapa en la vista táctica que en la 3D de toda la vida.

Yo creo que el juego pinta bastante bien, variedad de unidades, desequilibrio entre facciones (me parece correcto, no es lo mismo luchar con bárbaros a hacerlo con romanos), buen sistema de reclutamiento, y por ahora no se sabe nada del avatar, puede ser un juegazo.

Lo único negativo que he visto por ahora fueron las flechas y lo rápido que huían las unidades en melee, supongo que lo arreglaran, pero en el peor de los casos son cosas que se pueden cambiar modificando archivos del juego facilmente.

==========