

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 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.
- 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 soldier 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 CeltiberoEmberrado - 25 May 2013 00:07

Vamos a ver. Una cosa es que en un torneo todo el mundo se ponga de acuerdo para seguir una regla, utilizar un xplot, una configuración, un mod o un cheto (otra cosa que no es nada nueva) y otra cosa disintita es que el juego haya sido diseñado así. Eso está fuera del diseño del juego lo pidan los jugadores o no. Mucho quejarnos de que CA no termina de ajustar bien el balance y la jugabilidad y luego vamos y se pide que se trastoque algo básico del diseño de la jugabilidad...

Si todo el mundo está de acuerdo no es trampa dentro del contexto dónde se decida eso. Pero si lo

usas fuera de ese contexto (que es el caso del común de los mortales) es una trampa de todas, todas. Como todo en esta vida depende de las circunstancias. Yo hablo de forma general: Cualquiera que se compre el juego y se ponga a jugar. No desde el punto de vista del que está metido en el mundillo, al tanto de torneos y que anda buscando cómo retocar archivitos para ajustar el juego y sacar alguna ventaja. Por que estos últimos son 4 gatos; no la mayoría.

Pero vamos. Que tanto si es o no es trampa. Está mas claro que el agua que es un cambio en la jugabilidad. Y el hecho de que se pidiera para algún torneo es otra prueba mas. ¿Para qué pedirlo? ¿Para qué dar el coñazo a CA y montar la que se monta en todos los torneos cada vez que se discute hasta la mas mínima chorrada si no es para hacer un cambio práctico? ¿Qué sentido tiene hacer eso si, como sostiene Hugo, no afecta a la jugabilidad o no da ninguna ventaja?

Vamos hombre...

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por hugoelmensajero - 25 May 2013 09:35

Madre mia... Bueno, independientemente del mapa este que tanto conflicto genera y que creo que al final no lo va a usar ni dios por ser una chorrada,

¿Qué opináis de la niebla de guerra al estilo del mod Napoleonic para el Napo TW?

Puede dar muchísimo juego a las batallas, sobretodo a la hora de tender emboscadas tal y como ocurría en realidad y no solo usando los bosques en el despliegue. Lo que no se es como irán los rangos de visión, ¿Ocurrirá como en el FOTS donde los Yugekitai son invisibles y solo se ve el humo al disparar y no la unidad? (Digo yo que si ves el tiro inturás donde está la unidad...

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoJaskier - 25 May 2013 10:18

Para mi lo de la niebla de guerra es posiblemente la mejor novedad, a la espera de como quede claro. Es algo que cuando lo vi por primera vez en el Napoleonic me encantó, algo que me gusta mucho y de verdad espero que lo hagan bien.

Esto da muchas posibilidades de emboscadas en una batalla y especialmente una de asedio. Supongo que en un asedio no podrás ver las unidades de la calle de al lado si no mandas unidades, por muy cerca que esteas. Eso en una ciudad como Cartago da infinitas posibilidades de ataque sorpresa, escondiendo unidades por las calles y apareciendo por la espalda del rival, atrapando a los enemigos en mitad de una calle... mejor voy a para que me emociono 🏰

Faltaría ver como serán el resto de ciudades y los mapas, de momento los de las batallas históricas se ven muy bien, pero veremos si los demás están tan bien trabajados y dan tantas posibilidades.

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoGil - 25 May 2013 10:21

Hombre, no creo que aquella época tuvieran muchos fusiles que se delataran por el humo. Tampoco creo que hubiera arqueros invisibles expertos en la lucha camuflada... Supongo que podrá haber alguna habilidad de ocultamiento pero que al lanzar el ataque serán todos visibles. Imagino que dependiendo del terreno habrá también rangos de visión.

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoClearco - 25 May 2013 13:12

Como bien dice Jask, depende de como lo implementen. Tened en cuenta que de lo dicho hasta ahora, que permanecerán ocultas las que no estén en una linea visual, difiere bastante de la niebla de guerra del Napo en que permanecen ocultas aunque estén en la visual y solo aparecen si hay unidades enemigas cercanas. Se pueden dar circunstancias raras, como que veas a las unidades del otro extremo del mapa y no a la que tienes a 50 metros porque está detras de una casa.....

Gil, por favor que llevas muchos años en esto, no desprecies jamas lo que los chicos de CA pueden hacer con los britis, perdón los famosos Icenos. Yo me conformaría con que no implemente un viaje en el tiempo y nos larguen la delgada linea roja.... 🤖

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por Edu - 25 May 2013 14:14

De los Icenos nos pondran que de ellos tomaron los romanos prestada la gladius "icenensis" y la guardia personal de Julio Cesar era caballeria "Icena",perdon por el sarcasmo pero es que estoy dolido porque los de CA se olvidaron de una civilizacion crucial,pistaaa empieza por Ibe y termina por ros.... 🤖

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoEmberrado - 25 May 2013 14:32

Iberos vamos a ver. Otra cosa es que terminen sacando algún DLC para hacerlos jugables o si se podrá tirando de mods. Pero en el juego vienen seguro. Acordaos que en una de las primeras presentaciones hablaron de que los guerreros toros no se van a llamar guerreros toro... De entrada vamos a tener bastantes facciones ya hechas sólo que no jugables. Mas o menos en la línea del primer Rome.

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por Edu - 25 May 2013 15:33

No si la esperanza la tengo en los mods, como en el iberia total war para rome 1 en donde se centra en los pueblos de la iberia, pero cojones que me pense que en este segundo titulo tendriamos alguna presencia... No sera por echos historicos... Como minimo faccion jugable, en fin me debo de conformar en que no salgan unidades llamadas "guerreros toro", amazonas flamencas y demas topicazos jajaja

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoGil - 25 May 2013 16:33

Joer es que lo queréis todo. En el primer Rome los iberos fueron una facción jugable, sólo tenían un defectillo, los guerreros toro. Unas unidades de pena y por lo general no muy realistas. En este que seguramente las unidades van a ser la repera y totalmente históricas, no pareceremos como facción jugable. La verdad, es que sois de un exigente...

Claro que lo que realmente sucederá es que no sea facción jugable y las unidades tengan unas estadísticas de pena. Vamos que un recién nacido romano las vapuleará y si es Iceno, no tendrá ni que nacer... Esperaos al DLC, puñetas. ¿O es que queréis que salga un juego completo, de calidad y a buen precio?

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoEmberrado - 25 May 2013 16:46

CeltiberoGil escribió:

J ¿O es que queréis que salga un juego completo, de calidad y a buen precio?

Y dos huevos duros! XD XD XD

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoGil - 25 May 2013 23:00

👉 Embi, ¡¡¡ que yo también me leo a Therry Pratchett!!! 📖

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoSico - 26 May 2013 16:08

es.download-store.sega.com/eshop/total-war/rome-2-3418.html

Ahí pone que la campaña online será para dos jugadores, ya nos podemos ir olvidando de hacer-las con mas gente.

“Planifica tu conquista del mundo conocido en un inmenso modo de campaña abierta por turnos (con modos adicionales cooperativos y competitivos de 2 jugadores). Conspiraciones, política, intrigas, revueltas, lealtad, honor, ambición, traición. Tus decisiones escribirán la historia.”

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoLoky - 28 May 2013 22:51

SicoTW escribió:

es.download-store.sega.com/eshop/total-war/rome-2-3418.html

Ahí pone que la campaña online será para dos jugadores, ya nos podemos ir olvidando de hacer-las con mas gente.

“Planifica tu conquista del mundo conocido en un inmenso modo de campaña abierta por turnos (con modos adicionales cooperativos y competitivos de 2 jugadores). Conspiraciones, política, intrigas, revueltas, lealtad, honor, ambición, traición. Tus decisiones escribirán la historia.”

...ya me lo imaginaba que asquito ...y pensar que ya lo tengo comprado asssssss!! sera como la del shogun 2 o peor. 

... porque pasan los años y vamos a peor en vez de evolucionar?? 

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por hugoelmensajero - 29 May 2013 11:34

Pues nada, habrá que hacerse las campañas de roleo a la vieja usanza, que os veo muy cómodos esperando a que CA nos la organice (no lograron hacer bien ni la de 2 jugadores, están para hacer una de 4...) 🍷

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltíberoKeke - 29 May 2013 12:35

Nada nada, me parece que al final me lo pillare cuando sea Gold y te regalen todos los DLC's.....

=====