

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 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 - 30 May 2013 21:57

El mapa es del Alea Jacta Est de AEGOD. Yo diría que los de fast2play se han confundido.

¿De dónde sacáis la cantidad de batallas en el Shogun 2? ¿Dónde se ven? ¿Están incluidas las del avatar o sólo son las clásicas?

Es seguro que Steam cuenta todos los que estén ejecutando el juego (online o no). Pero se me hace muy difícil creer que en una diferencia de más de 5000 jugadores continuada se juegue más online a juego que tiene. No tiene mucho sentido.

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoJaskier - 30 May 2013 22:25

Una pena que no sea real, pero no creo que pase del E3 sin que lo veamos o veamos un gameplay de la campaña, seguro que sacan algo bueno para lucirse.

Las batallas se ven en la "Lista de Batallas", seleccionas en los filtros que se ven todas y ya está, las que conte incluyen las clásicas, que eran 2 o 3 por cierto ^o

Embi esta parte no te la entendí bien:

de más de 5000 jugadores continuada se juegue más online a juego que tiene

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoEmberrado - 30 May 2013 22:56

Pues tampoco veo ahí menos batallas que en el GS del Rome. Ahora mismo veo 14 en el Rome y más de 40 en el Shogun 2 (y ninguna naval, por cierto).

Los de la diferencia de jugadores es que si te pones a mirar la página de estadísticas de Steam ves que el Shogun 2 tiene 6000-7000 y pico en línea y el Rome anda por los 1000-1300. De forma continuada la diferencia de gente jugando es algo más de 5000 jugadores. Según Steam.

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por Celtiberolsmaylive - 31 May 2013 09:17

Sin que sirva de precedente, voy a salir en defensa de esos que llamáis "chavalines". Me explico.

La idea del avatar no está orientada a los "chavalines", sino al concepto de moda de "TIENES que jugar para progres y de esta forma seguir jugando a nuestro juego". Este concepto no está orientado a los "chavalines". Es una respuesta "fácil" para luchar contra la gran competencia que hay actualmente.

De hecho, me gustaría añadir que varios celtíberos, entre los que me incluyo, hemos entrado en el Clan siendo auténticos "chavalines" (Creo que estoy empatado con Caesar en el logro de Celtíbero más precoz, de hecho! y el amigo Klu compite muy de cerca!). Y creo que ninguno de nosotros somos partidarios de este sistema y somos defensores de las batallas equilibradas en todo momento donde prime la habilidad y la práctica a las horas.

Sin más, un saludo!! 🏰

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltíberoClearco - 31 May 2013 09:57

Nueva rajada del Luster en el TWcenter

www.twcenter.net/forums/showthread.php?5...wfull=1#post12887735

Hola a todos, para la actualización de hoy voy a ir a más profundidad en dos zonas del mapa de campaña del juego. Provincias y regiones y cómo los ejércitos y generales de trabajo.

Provincias y regiones

para Roma II que queríamos hacer un mapa a escala épica campaña, y como parte de eso queríamos tener más regiones que en cualquier juego anterior de Total War. Roma II cuenta con 183 regiones de la tierra, más que cualquier otro juego de Total War y casi el doble del original. Para dar cabida a esto hemos revisado cómo funcionan las regiones, y también introdujo provincias.

Una región es un solo asentamiento y el área que lo rodea. Usted puede construir edificios, formar ejércitos, agentes reclutar y gestionar la felicidad y los impuestos para cada uno. Ya no existen los viejos edificios de recursos que existían fuera de los asentamientos en el Imperio, Napoleón y Shogun 2, esos recursos son ahora parte de los asentamientos.

Provincias son grupos de entre 2 y 4 regiones. Las regiones en una provincia pueden ser propiedad de facciones individuales, y se pueden tomar como normal. Si usted es dueño de toda la provincia y luego se puede pasar edictos que proporcionan varios bonos para la provincia. Todas las opciones de construcción de una provincia se pueden administrar desde una sola pantalla y la felicidad es también a nivel provincia por una facción. Así que si usted es dueño de una provincia de 3 regiones y tiene problemas de infelicidad, la región más baja felicidad rebelarse, pero se basa en la felicidad de la provincia en su conjunto.

Una solución en cada provincia es la capital de provincia. Esto tiene más espacios de construcción y cuenta con un mapa de la ciudad en estado de sitio asaltado. Los otros asentamientos son asentamientos menores, la construcción del núcleo reflejan la región especialidad y proporcionar bonificaciones en base a eso. Cuando se ataca a un acuerdo menor, una batalla normal de la tierra se lleva a cabo con el acuerdo en la distancia.

Ambas capitales de provincia y asentamientos menores tienen guarniciones que defenderán si son atacados.

Hemos hecho el cambio que no todos los establecimientos ofrecen sitio batallas debido al gran número de regiones, ya que no queremos que el juego se convierta en una fiesta de asedio. Incluso en Shogun 2, con su geografía, que es muy bueno para hacer batallas ocurren lejos de los asentamientos, la mayoría de las batallas eran los asedios. Con la geografía más abiertos de Europa que queríamos asegurarnos de que los jugadores no terminan luchando interminables batallas de asedio. También queremos que las batallas de asedio que haces lucha por ser más grande y mejor que nunca antes, por lo que los hace menos frecuente, pero más interesante ayuda a que esto suceda.

Los ejércitos y generales

Lo primero es lo primero, no se puede tener un ejército sin un general y hay una para limitar el número de ejércitos que puede tener en un momento dado. Este límite está ligado a la cantidad de energía tiene una facción, esto funciona de forma similar al sistema de la fama en Shogun 2.

Este límite se están poniendo en marcha para una variedad de razones. Una grande es hacer que las batallas más decisivas, haciendo que el número de los ejércitos limitados perder uno es mucho más importante y los medios, tanto como era de esperar, que una sola batalla puede tener un gran impacto en una guerra. La introducción de las tradiciones del ejército también los hace más valiosos como cada uno puede hacerse única y tiene un límite hace que cada ejército más precioso. También agrega más opciones en cómo usarlos, ya que debe equilibrar el número de los ejércitos de haber ataque y defensa para proporcionar suficiente protección a su nación, así como la posibilidad de pasar a la ofensiva, y una alteración del equilibrio en función de la situación en cualquier momento dado en una campaña.

Crea un ejército en un region, y entonces usted tiene que nombrar a un general para dirigirla. A continuación, reclutar unidades para esta función en el ejército. Al reclutar a su ejército entrará en el modo reunir y no puede moverse en esta postura.

Como se mencionó en la última plaza de reuniones, el ejército puede ser llamado y usted puede cambiar su emblema. También puede obtener las tradiciones en su lucha y obtiene experiencia.

Generals todavía tienen habilidades y rasgos. Las nuevas habilidades se pueden elegir como experiencia general ganancias. Los rasgos se dan sobre la base de lo que hace un General.

Como hay ranuras de recursos ya no fuera de los asentamientos, los ejércitos tienen ahora una postura de ataque. Esto reduce su mantenimiento. Si están en territorio enemigo sino que también da un poco de dinero como ingresos, si se hace en territorio amigo que, además, provoca infelicidad.

Debido a que el número de los ejércitos es limitado y las guarniciones automáticas sólo puede proteger contra tanto, la nueva postura de marcha forzada es una gran manera de moverse por el mapa de campaña rápidamente. Le da una gran ventaja a la distancia del movimiento, pero el ejército no puede atacar ese turno y si es atacado las unidades en las que van a sufrir una sanción moral.

Si un ejército pierde su general uno nuevo puede ser nombrado de inmediato. Espero que esta actualización responde algunas de las preguntas sobre la campaña y explica cómo una gran parte del nuevo mapa de campaña cuenta con empate entre sí para proporcionar una experiencia de juego muy diferente y mejor en comparación con cualquier juego anterior de Total War.

Cheers, Jack

De lo puesto, solo comentar que habemus de nuevo avatar....

Como sea tan brutal como en el shogunII, se acabó el multi y ya nos podemos buscar otra cosa o esto se terminó.

Por cierto algo que no se ha señalado por aquí respecto a las batallas multi del Shogun II, según he visto en canal de Hugo (felicidades hugo por ese canal) es que se juegan con 7-9 unidades máximo incluido el general.....

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoSoldurio - 31 May 2013 10:54

Clearco, toda esa trisca no se refiere a la campaña SP ?

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoSoldurio - 31 May 2013 11:11

Celtiberolsmaylive escribió:

Sin que sirva de precedente, voy a salir en defensa de esos que llamáis "chavalines". Me explico.

La idea del avatar no está orientada a los "chavalines", sino al concepto de moda de "TIENES que jugar para progres y de esta forma seguir jugando a nuestro juego". Este concepto no está orientado a los "chavalines". Es una respuesta "fácil" para luchar contra la gran competencia que hay actualmente. 🤖

Isma no veo donde está la defensa que dices que haces , el concepto “tienes que jugar para progresar” no tiene nada de nuevo, eso ha sido así siempre y se puede aplicar a todos los órdenes la vida, lo único nuevo aquí es “si no progresas, no te preocupes, que si le echas horas yo te daré las herramientas para que GANES a los que son mejores tu”, vamos, lo que toda la vida se han llamado TRAMPAS.

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por hugoelmensajero - 31 May 2013 11:16

Preciso: Cuando hablamos de "chavalines" por lo general nos referimos al "niño rata" de 12-13 años que solo juega al Call of Duty y que opina que lo mejor del Shogun 2 FOTS es que puedes disparar las gatlings en modo manual, no a todos los menores de edad xD

Clearco, tal y como dice Soldurio, se refiere a la campaña single player (donde desde el Shogun 2 el general tenía rasgos), no al multiplayer 🤖

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoJaskier - 31 May 2013 11:18

Por lo que entendi toda esa información se refiere al SP

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoClearco - 31 May 2013 11:27

Ya se que es para SP.

Y estoy de acuerdo, la esperanza es lo ultimo que se pierde.

Sin embargo no me negareis que, sin desmentido por más que se lo han solicitado, esto huele de lejos a un nuevo avatar en multiplayer.

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por hugoelmensajero - 31 May 2013 11:38

xD Huele mal, cierto, pero lo que está claro es que el avatar tal y como está en el Shogun 2 no es viable, hay tropecientasmil facciones, no creo que se molesten en crear una rama del general para cada facción y aún así las facciones seguirían desigualadas en el multiplayer (como en el Rome 1, lo cual me gusta y espero se mantenga).

Con algo nuevo nos saldrán pero no creo que mantengan el avatar tal y como está.

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoEmburrado - 31 May 2013 11:39

Creo que a lo que se refiere Isma es que el modelo en el que se te recompensa mucho por jugar mas no está pensado expresamente para contentar a forofos del juego simple y del micromanejo velocidad luz. Que ese concepto está pensado para retener a la gente en el juego y da la casualidad que a los que mas les ha gustado esto es a los que identifican jugar con pulsar teclas y menear el ratón lo mas rápido posible.

Edito: Yo a un avatar como el del Shogun 2 lo único raro que le vería es que tendríamos una retricción por facciones dentro de cada avatar de forma que solo pueda usar una concreta o las de una cultura concreta como mucho. Vanos sería jugar siempre con la misma facción. De otra forma habría que dejar

jugar a cada avatar con todas las unidades del juego (algo que sería genial) u olvidarnos de la parte de los veteranos.

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoClearco - 31 May 2013 11:56

No se si los abanderados del ava tienen 13 o 30 tacos. Lo que si se es que no hay juego de clan con el ava. Es totalmente incompatible con el juego limpio, al menos igualado, que se supone debe ser el multiplayer.

Como no tengo la menor intención de pillarmela con papel de fumar, y mi cabeza me dice que esto del ava, es para embrutecer aun mas a chavalines adolescentes que se ven como el muñeco que desarrollan: por ser o estar, lo tendrás todo. Pues eso, que si algún chaval se siente ofendido por mi en lugar de por SEGA, es su problema.

=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por CeltiberoClearco - 31 May 2013 12:08

Pues yo no le veo tanto problema al ava en el Rome. Se dan unas bonificaciones generales que afectaran a cualquier ejercito que pilles (moral, precisión, carga etc) y asunto resuelto. Tambien las darán, fijo, habilidades negativas para el ejercito contrario....

Incluso podrian meter mercenarios como unidades "propias" a desarrollar y que pudieras sacarlos independientemente de la faccion que pilles.



=====

Re: Novedades gameplay Rome 2

Publicado por hugoelmensajero - 31 May 2013 12:15

Si, para eso no hay problema Clearco, me refiero a las habilidades propias del general, no a los "perks" (no se como se llaman en español, la mierda de cartas que afectan al ejercito enemigo negativamente y al tuyo positivamente)

=====