

## nuevas opiniones sobre la campaña

Publicado por Barbarolberico - 12 Jun 2013 16:27

---

Hardwaremaster, administrador del foro de Total War Rome 2 nos da sus impresiones después de haber probado el modo de juego de campaña. La traducción está echa con el google traductor, e intentado mejorarla un poco a ver si entendéis algo..

Bueno vamos a empezar con mi impresión del mapa de campaña. En primer lugar, creo que se ve mucho mejor que lo mostrado en el trailer Cleopatra. Para cualquiera que se preocupó por la escala del mapa, puede estar seguro que puedes dejar esa preocupación y enterrarla en el patio de la tumba de los pensamientos que no necesitan más. Debido a su enorme tamaño!

la pantalla de la política:

Tenga en cuenta que nos dijeron que era una pantalla de WIP, pero se veía muy bien, era sin duda más limpio de lo que esperaba, pero no tengo ni idea de lo que va a cambiar de aquí al lanzamiento. Hay tres familias obviamente, y estos se dividen en esta pantalla de acuerdo a su lealtad por lo que yo puedo decir. La información que apareció en stratagy informante era bastante exacto en la medida de lo que puedo decir ..

Así que la gran pregunta!

¿Los avatares del generales son renders de 3D activo? lo que significa que se mueven (lentamente) y muestran expresiones faciales, etc. Había algunas cosas interesantes a tener en cuenta, uno de los cuales era la variación. Claro que algunos tenían similares Armaduras y tal, pero las caras tenían bastante buena pinta.

## CAMPAÑA

Vi las diferencias entre las partes desérticas del mapa de campaña, y las selvas de Europa central. Y WOW! se puede decir que han puesto una cantidad increíble de esfuerzo en mostrar todas estas diferencias. Chicos, no puedo expresar con palabras lo increíble este mapa de campaña es en persona. Cuando lo tienes que usar por primera vez. Vas a estar totalmente sumergido, y totalmente unido al

juego. Vas a pasar muchísimo tiempo de juego.

El sistema de la región no fue tan pronunciada visualmente como yo esperaba, sin embargo, esto no es una mala cosa, ya que era bastante obvio cómo se manejan las cosas. El sistema de edictos y el sistema de las tradiciones del ejército hacen mucho sentido, sin embargo, voy a señalar que la interfaz es muy diferente de lo que la mayoría de las personas están acostumbradas. Así que puede que tenga que volver a aprender el orden de ejecución.

## DIPLOMACIA

Hay nuevas opciones diplomáticas como todo el mundo ha mencionado, el nuevo despliegue que muestra lo que la IA piensa que no es realmente complicado, no es como yo esperaba.

## RENDIMIENTO

Ahora no sé qué tipo de hardware que utilizaban, yo creo que las tarjetas de vídeo integradas en la CPU de Intel de la generación HASWELL. Si lo fuera, entonces tiene sentido. Creo que puede haber estado funcionando a 720p con los gráficos bastante altos. Calidad Alta por lo menos, con SSAO . Lo cual es impresionante considerando todas las cosas. Creo que va a funcionar bastante bien

## La batalla

He jugado 4 batallas. Dos veces con Roma, y dos veces con Ptolomeo. Puedo decir que estoy muy impresionado en general, incluso en su estado actual es extremadamente ÉPICO! Lo digo en serio chicos, el combate es bastante impresionante, hay más movimientos en los soldados que los que había antes. Tiene muy buen sonido, un montón de cosas interesantes para oír!

En términos de velocidad de la batalla, diría que es un 25% más lento que el Shogun 2, Claro había prisa en porque sólo tenía como 25 minutos para ir a través del mapa de campaña y ver de qué se trataba todo esto y jugar en ambos lados de la batalla histórica.

Ahora bien, no sé si esto significa que usted será capaz de elegir de qué lado usted juega como en batallas históricas. Pero en este caso, al menos podrías. (Uno se marcó fácil, la otra fue un reto)

## GUERRA NAVAL EN SU MEJOR:

Así que durante una de las batallas que nos fijamos en las unidades navales que me dieron, y que era sin duda impresionante. Tanto por la re-actividad de los comandos y la forma en que se manejaron. Por cierto, algunas unidades de los buques tienen dos buques por unidad, y otros no .. esto parece ser que la mayoría de los buques basados en asedio.

El abordaje fue increíblemente fluido, la embestida se siente muy poderosa, pero no es ridícula, un montón de variación en los barcos, así que no todos tienen el mismo aspecto, al menos no de cerca. A menos que la nave sea de un tipo diferente que probablemente no serás capaz de distinguir las diferencias de muy lejos. Lo cual está bien. Tiene mucho sentido. Los barcos más grandes, por supuesto, se ven como grandes buques de lejos como deberían.

## Falanges

Aunque esta función no ha terminado todavía, por lo que pude ver de las falanges que me han dado, actúan similar a la pared lanza yari, donde las unidades tratan de conseguir entre las lanzas. El cargo fue semi arrojó las picas, pero no era ese muro invisible tampoco. Es muy ÉPICO, se veía y se sentía muy fluida, al igual que la mayoría de los otros elementos de la batalla.

En general, los hombres de las unidades sentían tanto más singular e individual, para al mismo tiempo ser capaz de mantener la formación, y reaccionar para no molestarnos y enemigos, así como con su entorno. Esta es probablemente una de las mejoras más distintivas y sorprendente con las batallas. Se sentía muy bueno!

## ELEFANTES

Dios mío, este fue el más impresionante, lo más divertido que nunca he visto. De alguna manera se las arreglaron para hacer que se sientan muy suaves y reaccionan a la primera, tanto en las animaciones y los daños colaterales. Las Flechas y barbas sobresalen de su piel! Y se van con fuerza en algunos casos. Variación enorme en la animación de lo que podría decir. Casi se sentía como muñeca de trapo, pero no fue así. Mucho más realista.

De todas las cosas que vi, creo que me quedé muy impresionado con la forma fluida y realista en la que la batalla se sentía. No pasó mucho tiempo, sin embargo, no se sentía demasiado rápido tampoco.

## TARJETAS DE UNIDAD

De acuerdo a todos van a trapo en estos, estoy seguro. Sinceramente, no me gustó al principio. Pero WOW al final terminaros gustandome. Las tarjetas de unidad son ciertamente artísticas y tienen sentido dada la cultura. Pero, honestamente pensé que puede ser demasiado brillante y contrastado. Sin embargo, no era difícil saber realmente lo que tus unidades están utilizando ,

Voy a responder a las preguntas ahora si puedo .. Buscar a mis mensajes a lo largo de este hilo!

### Actuación de voz

Todo lo que escuché sentí muy bien. Salvo algo sobre el acento egipcio realmente me confundió, al principio pensé que se trataba de un byte de sonido de Shogun 2. Por supuesto, yo no creo que esta la segunda vez. Pero mi impresión inicial era todavía imprecisa.

La música de la batalla, y la actuación de voz era muy impresionante! Me sentí como BF3 Vs BF2 .. Roma 2 es de gran alcance! Y se siente como que estas personas se encuentran actualmente en una batalla. Luchando por sus vidas.

Esto es todo, os dejo el link por si queréis echarle un vistazo.

[forums.totalwar.com/showthread.php/68644...woops-Ptolomy-s-butt](https://forums.totalwar.com/showthread.php/68644...woops-Ptolomy-s-butt)

=====

### Re: nuevas opiniones sobre la campaña

Publicado por BarbaroIberico - 12 Jun 2013 16:32

---

No dice nada de gran interés, pero bueno algo es algo...

=====

### Re: nuevas opiniones sobre la campaña

Publicado por CeltiberoEspartata - 12 Jun 2013 17:26

---

Yo a este pesebrista le metía las tarjetas por el caca, a ver si al final también le va gustando 🍷

=====

## Re: nuevas opiniones sobre la campaña

Publicado por Barbarolberico - 12 Jun 2013 17:27

---

jajajajajaja xD,no te falta razón

=====

## Re: nuevas opiniones sobre la campaña

Publicado por CeltiberoCarlos - 12 Jun 2013 22:46

---

Dice demasiadas cosas bonitas del juego, y solo ha tenido 25 minutos creo recordar que dice para probarlo y de manera rápida.

Yo creo que es mas el furor del momento que otra cosa, no le echaría demasiada cuenta..

O alomejor NO es el furor, que ojalá 🤖

=====