Rome II E3, os dejo el vídeo
Publicado por BarbaroIberico - 13 Jun 2013 02:48

_____

Aquí os dejo el vídeo, a disfrutar!!

Link:

==========

Re: Rome II E3, os dejo el vídeo
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 13 Jun 2013 04:20

_____

¿Veis cómo el mapa es mas estrecho de lo que parece? Si es que no me teneis confianza XD XD XD

Por fin hemos visto algo del tema naval. No tiene mala pinta aunque tampoco se ve mucho.

En el resto tampoco veo nada que no se supiera ya. Si no nos enseñan un rato de combate suficiente no podemos hacernos idea de cuanto se tarda en resolverse, cuanto en cansarse, en perder moral, etc...

Y del multi poco.

Pues nada. a seguir esperando.

P.D.: ¿Para que cambiarán la batalla cuando la van a jugar? Queda raro por que parece que hay una transición como si fuera la batalla que provoca en el mapa estrategico y resulta que no es y vemos lo que parece que es la del tutorial, la demo o una histórica. Que raros son estos roma...digo, britanos.

==========

Re: Rome II E3, os dejo el vídeo
Publicado por CeltíberoSoldurio - 13 Jun 2013 08:25

_____

Me parece que yo no soy sospechoso y lo cierto es que el video me ha parecido una pasada, el tiempo nos dirá que han hecho con el equilibrado y demás cosas, fundamentales para la buena marcha del MP,

pero bonito, como era de esperar, lo es un rato largo.

Viendo el video me han asaltado un par de dudas.

1- Supongamos una batalla 2vs2, como la que hemos visto, lo lógico es que un jugador de cada equipo se encargue de cada una de las fuerzas, naval y terrestre, que ocurrirá si al final de la partida nos encontramos que un jugador de cada equipo ha ganado en los distintos ámbitos, si el que ha ganado en tierra no le queda artillería y se ha replegado fuera del alcance de los barcos, tendríamos unas “tablas” ?, como se resuelve esto en la campaña?.

2- Otra cuestión, habéis sido capaces ver si las galeras tienen una opción de “marcha atrás”, creo que esta maniobra es y era fundamental en este tipo de combates, de no haberlo contemplado me parecería una cagada bien gorda, esperemos que nos sea el caso.

Un saludo.

==========

Re: Rome II E3, os dejo el vídeo
Publicado por Annibal - 13 Jun 2013 10:37

_____

Buenooo; lo de los carros va a ser mortal no se podra hacer nada cuando embisten a una unidad; se ha visto que ha sido completamente barrida del mapa; ya me veo a los icenos con muchas unidades de estas;

Y esto es lo que han dicho en el E3 famoso; pues nos hemos quedado igual que estabamos; dicen bien poco. un poco de expandir las ciudades; un poco de barcos; (ojo que han dicho que los barcos van a costar una fortuna) una batallatita y poco mas y la ¿DEMO? ¿donde esta la demo?

==========

Re: Rome II E3, os dejo el vídeo
Publicado por CeltíberoSoldurio - 13 Jun 2013 11:14

_____

También me gusta el que, aparentemente, se ha eliminado la información de las unidades, de todas, que aparecía sobre los estandartes, en anteriores juegos, me parecía demasiado fácil, pero por lo que veo en el video, la ventana con los datos de las unidades en la parte inferior izquierda, nos da todos los

datos propios, normal, pero también del enemigo sin tener en cuenta la distancia a la que este se encuentra, esto ya no me parece tan normal, creo que aun “manchando” un poco la pantalla estaba mejor como antaño, la información sobre la unidad la obtenemos al pasar el ratón y la cantidad y cantidad de información en función a la distancia a la que se encuentre.

Un saludo.

==========

Re: Rome II E3, os dejo el vídeo
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 13 Jun 2013 11:59

_____

¿Es cosa mía o realmente la superbalista esa tiene la barrita de munición entera al final de la batalla? y los barcos.

==========

Re: Rome II E3, os dejo el vídeo
Publicado por hugoelmensajero - 13 Jun 2013 12:01

_____

Respecto a las preguntas de Soldu creo tener respuesta:

1- Las unidades navales pueden desembarcar en teoría, con lo cual si quedan solo los barcos atacantes y han muerto los defensores están obligados a desembarcar para capturar el punto. Si por el contrario quedan solo los defensores deberán desembarcar estos para defender el punto. Probablemente, ya que en batallas de no ataque/defensa no se pueda implementar las batallas mixtas las pondran como un modo especial al estilo "asedio", o incluso dentro de los mapas de asedio.

2- Yo no vi la opción en las galeras, pero en la crónica de un chaval que jugó el juego dijo que lo hizo, con lo cual supongo que por ahí estará el botón (estaba en el fots, no sería problema meterlo aquí también)

A mi lo que no me convence NADA es TODA la intrefaz, los iconos de unidades los odio, son enormes, y los iconos de los edificios de las ciudades más les vale cambiarlos, porque semejante truño minimalista no lo trago... Quiero unos bien grandes, donde se vea el edificio, como en el Shogun 1 cuando pinchabas con el botón derecho.

==========

Re: Rome II E3, os dejo el vídeo
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 13 Jun 2013 12:16

_____

Sobre tu punto 2, Hugo, la primera vez que vi los iconos no me gustaron nada pero la verdad es que me han convencido bastante. De todas formas, imagino que seguirá el sistema de los anteriores al shogun. La miniatura tiene una imagen pero si haces click derecho para abrir la información de dicha unidad, vendrá acompañada de una foto grande del soldado/edificio/lo que sea en cuestión.

==========

Re: Rome II E3, os dejo el vídeo
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 13 Jun 2013 12:18

_____

CeltíberoEmbirrado escribió:

¿Es cosa mía o realmente la superbalista esa tiene la barrita de munición entera al final de la batalla? y los barcos.

En efecto. Es raro porque las otras unidades si muestran desgaste pero, si tuviera munición infinita como en otros juegos, no aparecería dicha barra. Yo creo que realmente está así porque no la ha gastado. Tal como se desarrolla la batalla y la geografía de la zona, creo que solo dispara esas andanadas del principio y luego no vuelve a disparar hasta que hay unidades bien lejos huyendo.

CREO.

==========

Re: Rome II E3, os dejo el vídeo
Publicado por Annibal - 13 Jun 2013 12:58

_____

Si, parece que no han gastado munición las balistas, solo la primera andanada, espero que la munición no sea infinita y sobre los barcos, si veo en la batalla que justo despues de partir al barco romano por la mitad, el egipcio boga hacia atras, es un instante, pero se ven los remos hacia atras remando iniciando la marcha.

==========

Re: Rome II E3, os dejo el vídeo
Publicado por BarbaroIberico - 13 Jun 2013 13:09

_____

Aparte de todo eso que decís, también están como bien dije ayer, las animaciones cuando las formaciones son sobrepasadas por los carros de combate egipcios, que sean sobrepasadas y que mueran muchos hombres no es lo que realmente me molesta, sino la forma en que salen volando, cogen una altura de por lo menos 4 metros, y digo yo, ¿que costaba hacer alguna animación para eso?

==========

Re: Rome II E3, os dejo el vídeo
Publicado por Annibal - 13 Jun 2013 13:17

_____

Tambien..Tambien.. barbaro Iberico; Lo de los soldados volando en vez de muertos; no se lo han currado en absoluto; es exagerado como vuelan los soldados tras el choque; cuando lo mas logico y cortadas las piernas por las hoces es que se desplomen en vez de volar; A mi no me gusta nada esa animación; mas bien parece una explosión, como las balistas que parece que cuando impactan tienen honda explosiva.

==========

Re: Rome II E3, os dejo el vídeo
Publicado por BarbaroIberico - 13 Jun 2013 13:32

_____

Exacto Annibal, a eso es a lo que me refería.

==========

Re: Rome II E3, os dejo el vídeo
Publicado por hugoelmensajero - 13 Jun 2013 14:07

_____

Igual hacen como con el DLC de la sangre, introdujeron con él muchas animaciones nuevas, quizás cambien las de los carros para cortar piernas y tal xD

==========

Re: Rome II E3, os dejo el vídeo
Publicado por BarbaroIberico - 13 Jun 2013 14:25

_____

Eso espero, aunque claro está, si lo quieres tendrás que apoquinar... como siempre.

==========