Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por CeltíberoJaskier - 21 Jun 2013 11:16

Pues me acabo de enterar de que existe algo llamado Rezzed que si no me equivoco viene siendo lo mismo que el E3 pero en Birmingan, por lo que siendo en su querida tierra esperemos estos de CA saquen algo bueno.

Los Horarios:

Sábado 22

13:00 - Total War: Rome II Live Code Demo

Domingo 23

14:00 - Total War: Rome II Live Code Demo

16:00 - Creative Assembly Game Jam

Según e leido por ahí mostrarán más cosas que en el E3. Viendo los últimos comentarios donde decian que pronto hablarian del selector de mapas en el multi y todo eso pues supongo que se referian a estos días y que por fin sacaran algo de información.

Estos horarios quedan mejor que los del E3, no se si se podrá ver por algún sitio pero estaría bien, buscaré a ver si encuentro algo.

Un Saludo

==========

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por BarbaroIberico - 21 Jun 2013 20:27

---

los directos los mostrarán en youtube, o eso es lo que han dicho.

==========

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed
Publicado por CeltíberoClearco - 22 Jun 2013 12:45

Tachin!! Tachin!!!

Faltan 12 minutos, ¿que os jugais a que vuelven con la batalla del Nilo...?

==========

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed
Publicado por CeltíberoJaskier - 22 Jun 2013 13:22

Acabo de darle al play y me aparecen en el Nilo jajaja Clearco propongo que te nombremos oficialmente Adivino Celtíbero

==========

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed
Publicado por hugoelmensajero - 22 Jun 2013 13:44

Han enseñado la campaña diplomacia y menus antes! Lo he grabado así que mañana los que os lo perdisteis lo veréis en mi canal.

Me ha gustado mucho lo que he visto, excepto los menus, que los sigo odiando, pero he aprendido a querer los tags de unidades, y el sistema de legiones es fantástico. Una pena igualmente que eliminasen los videos para asesinatos y eso.

Las luchas han durado bastante (tengamos en cuenta que la escala de unidad está en medio, no Ultra), y eso que los elefantes y catapultas han acelerado la derrota romana.

Tiene pinta de ser un juegazo.

PD: Me gustaría saber que gráfica usan, porque les va bastante pillado, 20-25 fps como mucho.

==========

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed
Publicado por CeltíberoJaskier - 22 Jun 2013 14:21

_____

Acabo de ver el video entero y mucho mejor el lo del E3 desde luego, aunque no deja de ser lo mismo pero sin recortes, lo cual nos permite ver mucho mejor como es realmente.

Los menus al principio no me convencian nada pero según los voy viendo mi opinión sobre ellos va mejorando, aunque todavía no me convencen del todo. Lo mismo con las targetitas, aunque estas me gustan menos.

Las catapultas son tremendas, con un golpe bien dado se puede ver como se cargan a 26 tíos. Los elefantes cargando cuesta abajo demoledores, se comen toda la unidad a su paso, aunque podemos ver que cuestan casi el triple que los arqueros a camello, por lo que tampoco nos encontraremos a muchos.

Podemos ver también que las luchas duran más y no será como en el Shogun.

Buena manera de comenzar, veremos que más tienen preparado para mañana

==========

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 22 Jun 2013 15:42

_____

Novedades que comenta el del sombrero.

Han introducido un desarrollo de ejércitos. Se llaman tradiciones. Otorgan ventajas y se desarrollan de forma independiente por cada ejército. Las unidades que estén en ese ejército se ven afectadas por ellas. De esta forma podemos personalizar el desarrollo por ejército y no como antes que era en general. No se pierden las tradiciones ni siquiera si es destruido pues se puede volver a reclutar y las tradiciones se conservan. En principio esto resuelve a medias lo de que los personajes duren pocos turnos creo yo. Muy buena idea.

La influencia de los generales parece que continua de la misma forma aúnque creo entender que las

mejoras se pueden quedar en las unidades con un entrenamiento o algo así.

El tipo nubio que se ve al lado de Mephis es un campeón que es un tipo de agente de nuevo según nos dicen. Puede hacer putaditas a los ejércitos rivales o si están metidos dentro de un ejército hacen que mejoren en algo mas rápido.

En la batalla se puede ver cómo la cohorte romana del flanco derecho (la que vemos cómo le cae el preduscazo con todo detalle) huye a mitad de colina. Es una unidad que tiene 9 banderitas. Parece que los leñazos de la artillería bajan tela la moral. Del resto sigo sin ver nada muy concreto y hasta raro. Se ve a unos arqueros pelados aguantando el tipo a uno legionarios cargados de mejoras. No se que pensar.

De lo que dicen el coletas y el otro no entiendo un carajo salgo chorradas sin interés.

En el turno de preguntas a la niña (programadora de IA XD XD XD, que cachondos que son!) le preguntan si vamos a ver tácticas mas apropiadas que en el primer Rome (realemente no se a que se refiere el tipo que pregunta) pero le responde que te puedes limitar a hacer las tácticas lógicas con las unidedes que tienes pero que otras tambien van a ser eficaces y se puede desarrollar de otra forma la facción que sea (habla de Roma pero en plan ejemplo).

Tambien dice que se han currado un nuevo sistema para las batallas autoresueltas que contempla mas opciones y que los resultados son realistas.

Al resto de cosas que preguntan contestan con cosas que ya sabemos: que hay campaña multiplayer para 2, que han mejorado los gráficos, que han mejorado mucho la IA, que el juego es lo mejor que hay en la tierra, que tienen la polla mas larga y lo de siempre. Que se lo crea el que quiera.

==========

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por CeltíberoJaskier - 22 Jun 2013 15:46

_____

Otro live de CA

==========

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por hugoelmensajero - 22 Jun 2013 16:55

Minuto 53 explican el sistema de elección de mapas multijugador, va por coordenadas que puedes compartir y hay cientos de mapas! Simplemente una idea genial.

==========

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed
Publicado por CeltíberoJaskier - 22 Jun 2013 17:17

Vamos que tendremos todos los mapas de la campaña ¿no? si es así es muy buena novedad, al menos ya no nos cansaremos de los mapas

==========

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 22 Jun 2013 17:36

Como con el Rome y el Medieval II. Está bien que rescaten eso.

==========

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed
Publicado por hugoelmensajero - 22 Jun 2013 17:38

Exactamente, la campaña tiene mas de 300 mapas si se mantiene lo que habian dicho en un principio (usaban el ted para generarlos aleatoriamente y luego los retocaban con lo cual no les llevaba casi trabajo), cada punto del mapa tiene unas coordenadas, y en esas coordenadas hay un mapa, con lo cual te sale el mapa de campaña, pinchas en un lugar y la batalla es en ese mapa. Puedes guardar las coordenadas si te gusta el mapa pa poder volver a jugar ahi o pasarselo a un amigo, esta genial.

==========

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed
Publicado por CeltíberoClearco - 22 Jun 2013 20:54

Resumiendo, no hay mapas específicos para el multi y meten los de la campaña.

Sssssssssssssstupendo!

==========

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 22 Jun 2013 21:22

_____

Tampoco han dicho que no haya específicos. Recuerda el Rome o el Medieval II que si que tenian mapas específicos y se podía usar el generador de la campaña. Y también es posible que saquen un editor.

==========

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed
Publicado por hugoelmensajero - 22 Jun 2013 21:26

_____

Yo lo prefiero Clearco, da mucha más variedad a los mapas de campaña, puedes usar sus ciudades para los asedios, y si quieres mapas multi los puedes crear en cualquier momento con el editor de mapas (han anunciado que adaptarán el mismo del Shogun 2).

Es lo mismo pero con más variedad y acaba por fin con la absurda simetría de los mapas del Shogun 2.

CeltíberoEmbirrado escribió:

Tampoco han dicho que no haya específicos. Recuerda el Rome o el Medieval II que si que tenian mapas específicos y se podía usar el generador de la campaña. Y también es posible que saquen un editor.

Ahí está.

==========