

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 leído por ahí mostrarán más cosas que en el E3. Viendo los últimos comentarios donde decían que pronto hablarían del selector de mapas en el multi y todo eso pues supongo que se referían 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 CeltíberoSet - 23 Jun 2013 10:14

Con las debidas precauciones dada la experiencia con las últimas entregas de la saga. Me gusta lo que se va viendo. 🍷

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por CeltiberoClearco - 23 Jun 2013 11:32

A mi tambien me gusta, gráficamente es muy bonito. Parece un **i-totalwar**.... y yo lo pillaré fijo.

Pero hay que estar muy ciego para no ver que el juego va muy atrasado. Quedan 5 semanas para tenerlo terminado y son incapaces de mostrarnos una batalla en su version mas o menos finalizada.

De todo lo dicho que van hacer: importancia de la profundidad de las formaciones, caballerias o carros con movimientos mas controlados, la clara diferenciación de daños entre lanzas y espadas, las diferencias entre la falange hopilita y la macedonia, el nuevo tratamiento entre armadura-daño, las formaciones masivas.... etc, **nada hemos visto**.

Solo tenemos catapultas que arrojan bombas de neutrones, carros Leopard en manos de los egipcios y unas bolas, sacadas de harry potter, que se llevan por delante todo lo que tocan.

"Oooooooooohhhhh" excaman los gilis del patio butacas cuando revientan una formacion entera.

Y del grupo que iba a trabajar exclusivamente para balancear el multi.... ni hablamos.

Que han quitado el avatar.... pues muy bien. Su fracaso es evidente: solo hay que ver el multi donde la mayoría de las batallas son 1vs1 y con no mas de 8-12 unidades. Las navales ni estan ni se las espera. Y de la liga del ava mejor no comentar: se ha convertido en una cueva de tramposos donde se pactan victorias y derrotas según convenga. Simplemente era cuestión de supervivencia acabar con el.

Que se sienten generosos y recuperamos los mapas del sp para el multi. Pues bien, tendremos 300 mapas en su mayor parte generados con el botoncito "random" del Terrain Creator o similar.

Estaríamos lelos si pensáramos que con el retraso que llevan, se van a preocupar de si los mapas son adecuados para el multi o no.

Ojala acierten con la beta el día 3. Yo lo veo de color marron y maloliente.

Juanjo, tocalo a ver si esta blandito..... 🍷

Edito:

Se me olvida comentar las navales: Nada que comentar pues nada hemos visto que tenga un minimo aspecto tactico. Simplemente seleccionan un trirreme y le dicen que asalte-dispare a otro. Punto.

Maniobras, disparo de frente o costado (la diferencia era muy grande), ataques a los remos, formaciones, fatiga de los remeros Nada de nada de nada.

=====

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por hugoelmensajero - 23 Jun 2013 11:46

Estructuro por puntos que si no me pierdo xd

1- Clearco, una cosa, en el primer directo dijeron que el juego estaba completamente acabado, y que esta demo era de la beta, no han hecho una demo nueva por falta de tiempo.

En TEORÍA, el juego lleva terminado 3 meses antes del lanzamiento (lo normal es acabarlo incluso 2 antes), con lo cual no creo que estén apurando al último día.

2- El generador de mapas aleatorio no va así, solo te genera la base del suelo (liso completamente) pero tu le dices la textura (desertico, boscoso etc...) Luego tienes que ponerle desde el cespèd y montañas hasta las casas, echale un ojo al video del ted, ahorra trabajo, pero no es apretar un boton y listo xd Los del Shogun fueron hechos con este bicho.

3- Lo de las estadísticas de armaduras y tal si que lo hemos visto! Fijate a la izquierda en batalla donde te dice los datos de la unidad. Pero como dices las diferencias entre falange hoplita y macedonia no se han visto, y es por que intuyo que lo único que cambiará será el diseño del traje.

4- Respecto a los carros, dijeron que el daño lo habían reducido significativamente desde esta beta así como la animación de los tíos volando en el impacto. (video de IGN)

Pinta muy bien, esperemos que no la caguen al salir.

=====

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por CeltíberoClearco - 23 Jun 2013 12:01

CeltíberoHugo escribió:

Estructuro por puntos que si no me pierdo xd

1- Clearco, una cosa, en el primer directo dijeron que el juego estaba completamente acabado, y que esta demo era de la beta, no han hecho una demo nueva por falta de tiempo.

En TEORÍA, el juego lleva terminado 3 meses antes del lanzamiento (lo normal es acabarlo incluso 2 antes), con lo cual no creo que estén apurando al último día.

Estas equivocado.

Solamente tienes que oír la entrevista del E3 donde reconoce, probablemente ciego carrajjillos y otras hierbas, que esperan tener pronto la beta

2- El generador de mapas aleatorio no va así, solo te genera la base del suelo (liso completamente) pero tu le dices la textura (desertico, boscoso etc...) Luego tienes que ponerle desde el cespèd y montañas hasta las casas, échale un ojo al video del ted, ahorra trabajo, pero no es apretar un botón y listo xd Los del Shogun fueron hechos con este bicho.

También estas equivocado. Al programa, (Terrain Creator) le dices la altura máxima y mínima, el factor de diferencia y te crea un terreno que solo tienes que cubrir de hierba.

3- Lo de las estadísticas de armaduras y tal si que lo hemos visto! Fíjate a la izquierda en batalla donde te dice los datos de la unidad. Pero como dices las diferencias entre falange hoplita y macedonia no se han visto, y es por que intuyo que lo único que cambiará será el diseño del traje.

Lo que hemos visto es una barrita que crece y decrece. No hemos visto lo que prometieron. Copio pegado de la [traducción hecha por los HG](#) :

Daño de las armas se divide en dos partes, el daño base y el daño perforante (en adelante, el daño AP de aquí en adelante). Daños AP se aplica siempre pero el daño base puede ser bloqueada por la armadura. Armas cuerpo a cuerpo y proyectiles tienen esta división de daños. La salud es la cantidad de puntos de golpe a un soldado en una unidad de cuenta, y reduce el daño infligido a los soldados golpeados puntos.

Este sistema nos da mucha más flexibilidad en la forma en que las unidades de saldo. Mientras que antes de un hacha pudo haber sido establecido como la perforación de la armadura que reduciría la armadura de destino por medio, el nuevo sistema nos permite dar a los ejes mucho daño AP, pero poco daño base de manera que la mayor parte del daño no puede ser bloqueada por la armadura. Otras armas pueden tener el otro extremo, un montón de daño base, pero poco daño AP que los haría fantástico contra unidades con baja armadura, pero débil contra oponentes más fuertemente blindados.

A falta de 5 semanas, no me vale con que me digan que los stat de las presentaciones no van a ser los mismos que la version final....

=====

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por hugoelmensajero - 23 Jun 2013 12:14

1- Te hablo del directo de 50 minutos de ayer, no del E3, ahí dicen que ya lo tienen acabado.

2- Ellos utilizan el Ted para crear sus mapas, y yo lo he usado en multiples ocasiones y creado varios mapas (de hecho tengo un tutorial en youtube) y no genera montañas y casas aleatoriamente, entre otras cosas porque sería un caos de mapa, de todos modos con los mapas que hemos visto no creo que nos podamos quejar de su calidad.

3- Eso no lo puedes ver Clearco, no te van a indicar las ecuaciones en el juego, eso está en su programación, lo que sí has visto son los nuevos stats (no las barritas), cuando situas el cursor encima de un personaje a la izquierda te los dicen, bastante detallados por cierto.

Te han dicho que han reducido algunos, de hecho tras la de Teutoburgo dijeron que reducirían las flechas, y lo han hecho (mira la beta lo que matan ahora), han dicho que van a reducir los carros para la salida, bienvenido sea.

=====

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por CeltiberoEmberrado - 23 Jun 2013 13:17

Yo creo que Clearco está bastante cerca de la verdad. Cosa que no sería novedad en CA; sino costumbre. Hay que recordar que CA tiene una idea distinta al común de los mortales de lo que es un juego terminado. Que digan que lo tienen terminado no vale un pimiento por que eso ya lo han dicho 6 veces antes y, que yo recuerde, sólo la primera resultó ser verdad (hace 13 añitos de eso)

El tema de los mapas me preocupa poco por que si salen mapas malos pues no se usan online y solo tendrán consecuencias en la campaña que tampoco es demasiado importante para mi. No me creo que se hayan currado 300 mapas con el editor. Pero que los dejen tal y salen de un generador después de ver lo que se veía en el Rome o en el Medieval II es aún mas difícil de creer. Yo espero que los que vengan para el online vendrán cuidados. Y si nos dan el editor (a ver cuando lo dan) pues retocamos los que sean y nos podemos juntar con una buena colección.

Si han cambiado la fórmula para los combates pues hasta que no jugemos bastantes batallas no vamos a ver que tal. Ojalá sea mejor. Lo que han enseñado da pena a nivel jugable. Que no nos den la demo tampoco es buena señal. Pero lo que se dice concreto; tampoco es. No creo que podamos hacernos una idea clara de lo que viene con unso cuantos minutos de 2 batallas y poco mas.

=====

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por hugoelmensajero - 23 Jun 2013 13:23

CeltiberoEmberrado escribió:

Lo que han enseñado da pena a nivel jugable.

Joer 🤖

=====

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por CeltiberoEmberrado - 23 Jun 2013 14:41

No entiendo a que viene ese joder y el muñequito.

=====

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por hugoelmensajero - 23 Jun 2013 14:49

Aclaro: te parece una basura la jugabilidad que hemos visto hasa ahora? Concretamente qué aspecto de la jugabilidad visto o anunciado es peor que el de cualquierade los total war anteriores? xD

=====

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por CeltiberoEmberrado - 23 Jun 2013 15:07

Lo concreto que se ha visto da pena por que ya lo hemos jugado antes y no es bueno.

El tema de los barcos ya lo ha dicho todo Clearco.

Se ha visto cómo una unidad cargada de mejoras y sin mas presión (de hecho con el apoya de una unidad amiga al lado) recibe, como mucho, 3 disparos de artillería y sale por patas. Una artillería con un alcance y una cadencia bastante altos. Y si son 3 disparos esa artillería apunta de fábula. Y la barrita de la munición sin bajar. La artillería tal y cómo se ha visto no hay por dónde cogerla.

Hemos vistos una caballería en cuanto a carros y caballos bastantes bestias. Si lo van a cambiar incluso los de CA están de acuerdo con esto.

Hemos visto otra vez a los famosos Ben Jhonsons de la colina palatina. Que esperemos que se cansen de vez en cuando pero no lo parece viendo como se mueven por Teutoburgo.

Algo mas concreto y que sea algo que no esté en los anteriores no hemos visto en las batallas. Y me da pena. Si.

También hemos visto que están mas interesados en enseñar uniformes, soldados volando y bolas de fuego que en poner algo en lo que se aprecie algo práctico de la batalla. Eso no es nuevo y también es bastante penoso.

Edito visto que me concreta lo de los anteriores:

Lo que veo es un Shogun 2 con 4 cambios que hacen que me guste menos que el propio Shogun 2. Y el Shogun 2 no mejora al primer Rome y, desde luego, está muy lejos del primer Medieval o del primer Shogun. Comparado con los anteriores sólo creo que esté por encima del Medieval II (y habrá que ver esa caballería) y del Empires que son lo peores de la saga para mi.

=====

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por hugoelmensajero - 23 Jun 2013 15:18

Las artillerías tenían la precisión a tope y la munición retocada para que fuese infinita. Los carros los

van a bajar.

Respecto al resto, deduzco una cosa: A algunos no os gusta el juego.

Hay errores infinitamente más garrafales en los anteriores total war, da igual lo que saquen, las críticas les van a llover igual, yo voy a dejar el tema porque parece que lo estoy defendiendo y no es así, sé que va a traer errores, pero por lo que he visto y me han dicho hasta ahora es el mejor total war hasta la fecha a pesar de esos pequeños problemas (falta ver si se cumple). Tanta crítica sin fundamento me huele a trolleo ya, porque decir que el juego va a ser un asco porque los "animadores" del evento enseñaban tiros de catapulta... Pues no se... El trailer del medieval 2 tiene también unos cuantos.

Respecto a que no hemos visto nada: Hemos visto 3 batallas, asedio, emboscada y mixta, y solo he tenido 3 quejas:

- 1- Arqueros demasiado mortales (los han reducido)
- 2- Precisión y balas infinitas de la artillería (anunciaron que está modificado para la demo)
- 3- Carros que hacen volar unidades a 10 metros (anunciado que eso ya está modificado)

El único peligro, ahora que han quitado el avatar, es lo que dice Clearco, que puede que no esté terminado (a pesar de que dicen que sí) y llegue lleno de bugs, pero eso es el día a día en PC y Total War, ya los arreglarán a base de parches.

=====

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por CeltíberoEmberrado - 23 Jun 2013 15:30

Si te parece sin fundamento lo que digo. Ponte a ver los vídeos. Esa es la información que tengo y esa es la que me lleva a juzgar como lo hago. Por ejemplo. Eso de que la munición y la puntería de la artillería está retocada para la demo es la primera vez que lo leo. Sólo se puede juzgar con la información que se tiene. A ver. ¿Dónde está eso de que la demo está retocada?

Que tampoco es buena señal que presenten un juego distinto al que piensan vender. Es otra impresión que tengo.

Tampoco te vendría mal entender bien lo que se dice. Una cosa es decir que lo que se ve no gusta y otra decir que el juego sea un asco. No se ha dicho que el juego sea un asco. Lo que se está diciendo es que lo que nos han enseñado no nos gusta a unos cuantos. Que tampoco somos todos. Si lees a la

gente y entiendes lo que te da la gana te vas a llevar ideas equivocadas.

Así que, por favor, lo del olor a troleo te lo guardas. Lo que digo lo puede ver cualquiera que vea los vídeos.

=====

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por hugoelmensajero - 23 Jun 2013 15:35

La jugabilidad da pena, es un juego peor que el Shogun 2 y solo supera quizás al Medieval 2, etc... Das a entender que el juego es un asco, puedes pensar lo que quieras, pero no creas que dicha opinión es absoluta, la opinión generalizada incluso por los mejores estrategas de Total War que conozco (Prince of Macedon y Heur of Carthage, que por cierto lo han probado) es que es la pena.

Que a ti te parece que da pena? Pues muy bien, pero como ya he explicado antes no será por lo que has enumerado, porque eso no tiene ni pies ni cabeza, de ahí deduje que era un troleo, si me dices que no lo es deducire que es tu intuición personal, que va a dar pena el juego.

PD: creo recordar que fue en la entrevista a IGN donde dijeron que todas las unidades de proyectiles tenían munición limitada, pero vamos a todas luces seguirán al Shogun y no tendremos catapultas infinitas.

=====

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por CeltíberoEmberrado - 23 Jun 2013 16:24

Pues claro que estoy dando mi opinión. Como tu das la tuya. Y ninguna de las dos tiene que ser palabra de Dios. Que la positiva es la generalizada. No digo que no; pero eso no quiere decir que el juego sea bueno. Ni tampoco malo. Son sólo opiniones. Ahora las moscas de Clearco vendrían otra vez bien. XD XD XD

CeltíberoHugo escribió:

Que a ti te parece que da pena? Pues muy bien, pero como ya he explicado antes no será por lo que has enumerado,

Vas a saber tú mejor que yo lo que me da o no me da pena... XD XD XD

porque eso no tiene ni pies ni cabeza, de ahí deduje que era un trolleo, si me dices que no lo es deducire que es tu intuición personal, que va a dar pena el juego.

Te vuelvo a decir lo de antes. Es mas; te voy a citar a ti mismo:

CeltíberoHugo escribió:

CeltíberoEmbirrado escribió:

Lo que han enseñado da pena a nivel jugable.

Joer 🤖

Te señalo un pequeño detalle que se te ha pasado por alto. ¿Eso lo leiste o no? Y si lo has hecho ya me contarás por que extrapolas a todo el juego.

Sobre lo de que no tiene ni pies ni cabeza. A ver. ¿No se ve en los vídeos lo que digo de la artillería? (pon la fuente de lo del retoque a ver que dicen exactamente) ¿No se ve en los vídeos los tios que correteando por Teutoburgo sin cansarse y como si llevaran un pijama de franela en lugar de una armadura? ¿Tampoco se ve lo que dice Clearco de los barcos? Y tampoco tiene ni piés ni cabeza algo, que según tu mismo, los de CA van a cambiar como es el tema de los carros. Te lo vuelvo a repetir. veo lo que se ve en los videos. No me invento nada y solo saco consecuencias de lo que se ve. Segunda vez que me dice que lo que veo no se ve. Voy a ir al oculista a ver que tal estoy.

Que de todas formas me da igual si dónde yo veo detalles penosos tu ves el mejor juego programado hasta la fecha. La cuestión es que si un juego gusta o no es algo púramente subjetivo. No puedes empezar a poner "joderes" y muñequitos por que alguien diga que no le gusta algo que a ti si. Y mucho menos si luego le vas a soltar que lo que se está viendo en un vídeo no es lo que se ve. Y llegar a decirle que le provoca pena y que no es surrealista.

Cuando tu dices eso del mejor total war. Yo me acuerdo del Medieval (el primero) o del Shogun (el primero también) y no estoy para nada de acuerdo con esa afirmación. POR LO QUE HE VISTO (a ver si esta vez lo lees y no se te pasa) yo no diría eso ni borracho. Pero estoy muy lejos de ponerte un ¿Mande? y un por que me sorprenda que haya alguien que piense así de lo que se ha visto y conociendo a CA. Piensas diferente que yo y ya está.

Y si alguna vez te lo he hecho a ti o a alguna otra persona pues pido perdón humildemente. Que no me

parece bien hacerlo.

P.D.: Prince "rusher" of Macedon, anda que me pones un ejemplo... XD XD XD al otro ni lo conozco. Tampoco me importa mucho lo que digan otros. Yo se lo que me da o no pena. Y lo que me gusta y lo que no.

=====

Re: Total War: Rome 2 en el Rezzed

Publicado por hugoelmensajero - 23 Jun 2013 16:57

Vale.

=====