Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 02 Dic 2013 15:28

Anuncio de nueva expansión

store.steampowered.com/app/261050/?snr=1_7_7_151_150_1

Fecha: 12 de Diciembre

Precio: $14.99/£9.99/14.99€ (Precompra 13,49€)

Advertencia: Spoiler!Hi guys,

We've announced a brand new expansion campaign pack for ROME II called Caesar and Gaul. Full details below.

Enjoy!

--

Total War™ ROME II: Caesar in Gaul

Campaign Pack

Description:

Caesar in Gaul is a standalone campaign pack for Total War: ROME II covering Julius Caesar's war of expansion against the Gaulish tribes. Players can choose from four playable factions in this conflict: the Gallic Arverni, the Germanic Suebi, the Belgic Nervii and Rome, in a campaign inspired by Caesar's Commentarii de bello Gallico (Commentaries on the Gallic war).

Offering a tighter scope in terms of time and geography than Rome II (58-51BC), the Caesar in Gaul Campaign Map is an expanded, more detailed vision of Gaul and the south coast of Britannia.

Compared with ROME II's map of Gaul, Caesar in Gaul contains more regions and provinces, more factions (both playable and non-playable), and a series of famous generals and statesmen from history which the player will employ or fight against depending on their chosen faction.

A war of great profit and glory for Caesar, this conflict made him extremely popular with the people of Rome… though less so with the senators, who saw him gathering power to himself in a series of events that ultimately lead to his ascension to Dictator.

Caesar in Gaul differs from the core ROME II experience in a number of important ways:

New Campaign Map:

The Caesar in Gaul campaign map is an enhanced, more detailed representation of Gaul, with players able to expand across 18 provinces dotted with resources, new settlements and new provincial capitals.

Greater focus on characters:

Many factions employ great generals and statesmen from history (for example, Rome fields Gaius Julius Caesar himself, Mark Anthony and others). Each of the four playable factions also has a faction leader who acts as the player's avatar during the campaign.

24 turns per year:

As Caesar in Gaul deals with a considerably shorter time-span (58-51BC) than the grand sweep of the ROME II campaign, each turn represents two weeks rather than a year. This means seasons make a return. The gameplay effects of these aren't always predictable however, and may vary from province to province. A late autumn may bring a good harvest for example, but a long, dry summer may damage your food production.

Compact, focussed multiplayer campaign:

For those generals looking for a more rapid MP campaign game, Caesar in Gaul presents a series of interesting options. Due to the geographic scope and the opposing 48 factions, co-op or competitive 2-player campaigns are tighter, more focussed, and less time-consuming than a full Campaign.

New mid-game challenge mechanics:

For those players making it through to the mid-game, there will be new challenges to face as a more suitable replacement for the Civil Wars of ROME II. As a Gallic tribe, you'll feel the mailed fist of Rome respond with heavy intervention forces, and as Rome, you'll see the Gallic tribes rebelling and forming alliances against you.

New historical battle:

Caesar in Gaul adds the Battle of Alesia as a playable historical battle. Alesia marked the turning point of Caesar's Gallic War, and resulted in the capture of Vercingetorix, who was later taken to Rome and executed at Caesar's Triumph.

Set from Caesar's perspective, Alesia tasks the player with maintaining the siege of Vercingetorix's Gallic stronghold. The battle begins with the Roman forces deployed within their own investment fortifications outside the hill-fort. The player must guide the Romans as they weather attacks from both a huge relief army and within the fort itself.

New Total War: ROME II full campaign playable factions:

Alongside the factions playable within the new Campaign, Caesar in Gaul also adds three new playable factions to the main game; they are:

• Nervii (barbarian, Belgic)

The most fierce and powerful of the Belgic tribes, the Nervii are a melting pot of Celtic and Germanic heritage. Their unit roster reflects this mix of cultures, opening up the possibility of creating new, unique army compositions.

• Boii (barbarian, Gallic)

One of the largest of the Gallic tribes, the Boii occupied Cisalpine-Gaul, Pannonia, Bohemia and Transalpine Gaul. Their numbers make them a force to be reckoned with but they are somewhat disconnected from other the Gallic tribes geographically and are directly exposed to the ferocious Germanic clans and the Dacians.

• Galatians (barbarian, Anatolia)

The Gauls of the East, the Galatians migrated to Asia Minor following the Celtic invasion of the Balkans. They arrived through Thracia at around 270 BC, led by generals Lotarios & Leonnorios. As Celts deep within Hellenic territory and factions hostile towards them, the Galatians offer interesting and challenging new gameplay.

New units:

Alongside their usual unit rosters, the playable factions of Caesar in Gaul (and playable factions in the main ROME II campaign provided by Caesar in Gaul ownership) also gain the following new units:

Boii (ROME II)

• Sword Followers (sword infantry)

Where a lord commands, the sword is thrust.

• Veteran Spears (spear infantry)

Battle hardens the sinews and the heart, and deafens the ear to the cries of cowards.

Galatians (ROME II)

• Galatian Legionaries (sword infantry)

The Celts have taught the Romans more than they're prepared to admit, but this is a two-way street.

• Galatian Raiders (javelin and sword cavalry)

Broken enemies know it is better to flee than face riders who will not spare their lives.

Gallic tribes (ROME II and Caesar in Gaul)

• Chosen Swordsmen (sword infantry)

These men fight with proven bravery and well-honed skill-at-arms.

• Chosen Spearmen (spear infantry)

Chainmail does not chill a warrior's heart, or still his lust for battle.

• Gallic Hunters (stealth bow infantry)

The skills of the hunt, hiding and a sudden strike, are the skills of a warrior.

Nervii (ROME II and Caesar in Gaul)

• Fierce Swords (sword infantry)

Once he has earned it, a Celt will only be parted from his longsword by death itself.

• Guerilla Swordsmen (stealth sword infantry)

These swordsmen strike wherever and whenever their enemies least expect.

• Mighty Horse (spear cavalry)

A strong mount and a savage swing make these warriors a fearsome prospect.

• Naked Spears (spear infantry)

Who needs clothes when you have more than your share of courage?

• Gallic Hunters (stealth bow infantry)

The skills of the hunt, hiding and a sudden strike, are the skills of a warrior.

Auxiliaries

• Auxiliary Gallic Hunters (stealth bow infantry)

The skills of a hunter should be used in the service of Rome.

• Auxiliary Noble Horse(spear cavalry)

A mounted, armoured fist is always useful in a Roman army.

• Auxiliary Naked Swords (sword infantry)

The savage gods of war should be used to Rome's advantage.

• Auxiliary Short Swords (sword infantry)

Bravery in battle, rather than skill, sometimes gives worth to a man.

Mercenaries

• Mercenary Gallic Hunters (stealth bow infantry)

The hunting of other men often has the greatest of rewards.

• Mercenary Noble Horse (spear cavalry)

Even a nobleman has his price, and will fight for gold.

• Mercenary Naked Swords (sword infantry)

The gods of war will bless mercenaries as long as they fight bravely.

• Mercenary Short Swords (sword infantry)

It is often enough to sell bravery and a taste for glory.

Hola tios,

Anunciamos el nuevo pack de expansion oficial para ROME II llamado "César y los Galos". Todos los detalles más abajo.

Disfrutarlo!

Total War™ ROME II: Caesar in Gaul

Pack de Campaña

Descripción:

"César en la Galia" es una pack de expansión independiente *(parece que es un como el Napo para el Empire pero con el Rome)*
cubriendo la guerra de expansión de Julio César contra las tribus Galos. Los jugadores pueden elegir entre 4 facciones en este conflicto: Arvenos, Suebos, Nervios y Roma, en una campaña inspirada en la obra de César " Commentarii de bello Gallico".

Ofreciendo el ámbito más estricto en términos de tiempo y geografía, el mapa de campaña de "César en la Galia" es una versión expandida, con una visión más detallada de la Galia y la costa sur de Britania.

Comparado con el mapa de la Galia del Rome II , "César en la Galia" contiene más regiones y provincias, más facciones (jugables y nos jugables), y una serie de generales famosos y hombres de estado de la historia que el jugador usara o luchara en contra dependiendo de la facción elegida.

Una guerra de grandes beneficios y gloria para César, este conflicto le hizo extremadamente popular entre la plebe de Roma... a pesar de hacerle menos entre los senadores, que le veían como concentraba poder en su persona en una serie de sucesos que le acabaron ascendiendo hasta la dictadura.

"César en la Galia" difiere del núcleo de las experiencias vividas con el ROME II en una serie de factores muy importantes:

Nuevo Mapa de Campaña:

"César en la Galia" es una representación mejorada y más detallada de la Galia, con la que el jugador será capaz de expandirse a través de 18 provincias dotadas de recursos, nuevos asentamientos y nuevas capitales de provincia.

Mayor importancia de los personajes:

Muchas facciones emplean grandes generales y hombres de estado históricos (por ejemplo: Roma cuenta con Cayo Julio César, Marco Antonio y otros). Cada uno de las 4 facciones jugables tienen un líder de facción que actúa como el avatar del jugador durante la campaña"

24 turnos por año:

Como "César en la Galia" discurre sobre un menor periodo de tiempo (58-51a.C.) que el gran barrido del ROME II, cada turno representa 2 semanas en vez de 1 año. Esto significa que las estaciones vuelven. Sin embargo, los efecto en el juego no son siempre predecibles y pueden variar de provincia a provincia. El otoño tardío puede traer buena recolecta por ejemplo, mientras que un verano largo puede dañar tu producción de comida.

Campañas multijugador compactas y centradas:

Para aquellos generales que busquen una campaña multujugador más rápida, "César en la Galia" presenta una serie de opciones interesantes. Debido a la geografía y la 48 facciones contrarias, las campañas co-op y competitivas son más ajustadas, más centradas y precisaran de menos tiempo que una campaña completa.

Nuevas Batallas Historicas:

"César en la Galia" añade la batalla de Alesia como batalla histórica jugable. Alesia marcó el punto de inflexión en la guerra de Gala de César, y conllevó la captura de Vercingetorix, que fue llevado a Roma y ejecutado en el triunfo de César.

Visto desde la perspectiva de César, en Alesia hemos de mantener el asedio de la plaza fuerte de Vercingetorix. La batalla comienza con las fuerzas romanas desplegadas dentro de su propias instalaciones fortificada fuera del castro. El jugador debe guiar a los romanos contra la gran fuerza de liberación y contra el fuerte mismo.

Nuevas facciones completamente jugables de campaña:

New Total War: ROME II full campaign playable factions:

Junto a las facciones jugables en la nueva campaña, "César en la Galia" añade además 3 nuevas facciones al juego principal, que son:

- Nervios (Bárbaros de Bélgica) Los guerreros más feroces y poderosos de las tribus Belgas, los Nervios son una mezcla de herencia Celta y Germana. Sus unidades reflejan la mezcla de culturas, abriendo la posibilidad de crear nuevas y únicas combinaciones de ejércitos.
- Boii (Bárbaros Galos) Una de las tribus más antiguas, los Boii ocupaban la Galia Cisalpina, Pannonia, Bohemia *(Estos vienen con Mac's)* y la Galia Transalpina. Su número les hace una fuerza a tener el cuenta pero están, de alguna manera, desconectados del resto de tribus galas geograficamente y estan directamente expuestos a los clanes germanos y dacios.
- Galatas (Bárbaros de Anatolia) Los Galos del este, migraron a Asia Menor tras la invasión celta de los Balcanes. Llegaron a Tracia sobre el 270 a.C., liderados por los generales Lotarios y Leonnorios. Como Celtas en medio de territorio Heleno y con las facciones hostiles a ellos, los Galatas ofrecen una interesante y desafiante experiencia de juego.

Nuevas Unidades:

A lo largo de toda su variedad de unidades, las facciones de "César en la Galia" (y las facciones jugables en la campaña principal del ROME II proporcionadas) también se añaden las siguientes unidades:

- Boii -Seguidores con espada (infantería con espada). Donde manda un señor, la espada se ve implicada. -Lanceros veteranos (infantería con lanza). La batalla endurece los tendones y el corazón, y ensordece los oídos a los gritos de los cobardes.
- Galatas -Legionarios Galatas (infantería con espada). Los celtas han enseñado a los romanos más de los que son capaces de admitir, pero es un camino de doble sentido. -Jinetes Galatas (Caballería de javalineros/espadas). Los enemigos derrotados sabes que es mejor huir que enfrentarse a aquellos que no perdonaran su vida.
- Tribus Galas -Espadachines selectos (infantería con espada). Estos hombres luchan con una probada valentía y honrada habilidad con las armas. -Lanceros selectos (infantería con lanza). La cota de malla no enfría el corazón del guerrero ni su ansia para la batalla. -Cazadores galos (arqueros sigilosos). La habilidad para la caza, camuflaje y el golpe repentino son las habilidades de un guerrero.

- Nervios -Espadas feroces (infantería con espada). Una vez que se la han ganado, un celta solo es separado de su espada por la muerte misma. -Espadachines de Guerrilla (infantería sigilosa con espada). Estos hombres con espada golpean donde y cuando menos se lo espera el enemigo. -Caballería "poderosa/fuerte" (lanceros a caballo). Una montura fuerte y un balanceo salvaje dotan a estos guerrero una temible perspectiva. -Lanceros desnudos (infantería con lanza). ¿Quien necesita ropa cuando tienes tanto coraje?
- Auxiliares -Cazadores Galos auxiliares (arqueros sigilosos). Las habilidades de un cazador han de ser usadas en servicio de roma. -Jinetes Nobles Auxiliares (Caballería lancera). Un puño blindado y montado siempre es útil en el ejercito romano. -Guerreros desnudos auxiliares (infantería con espada). Estos dioses guerreros salvajes deben ser usados en favor de roma. -Espadas cortad auxiliares (infantería con espada). Valentía en combate, más que habilidad, a veces hacen que un hombre merezca la pena.
- Auxiliares -Cazadores Galos mercenarios (arqueros sigilosos). La caza de otros hombres a veces tiene la mejor de las recompensas. -Jinetes Nobles mercenarios (caballería lancera). Incluso un hombre

noble tiene su precio, y luchara por oro. -Guerreros desnudos mercenarios(infantería con espada). Los dioses de la guerra bendecirán a los mercenarios siempre que luchen con valentía. -Espadas cortad mercenarios(infantería con espada). A menudo es suficiente para vender la valentía y el gusto por la gloria.

PD: Estos de CA me tocan la moral incluso sin querer... acabo de traducir todo y me sacan ellos en steam la traducción.

==========

Re: Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 03 Dic 2013 19:36

_____

Con el Shogun 2 cada vez que han tenido que tocar el juego (bien por arreglar algo, bien por implementar algo que traía algún DLC) lo han extendido a todo el juego sin cobrar. Si este DLC sirve para corregir algo yo creo que todo lo que no sea un acceso a las facciones y la campaña del DLC nos lo darán (o nos lo comeremos, según se vea) todos. Yo creo que harán lo mismo para lo bueno y para lo malo.

No des esas ideas, Clearco, que te pueden ver...

==========

Re: Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia

Publicado por spartatop - 04 Dic 2013 14:51

_____

massalina no sale jugable , no?

==========

Re: Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 04 Dic 2013 15:05

_____

spartatop escribió:

massalina no sale jugable , no?

De nuevo te digo, tienes las facciones jugables y la información que ha salido en el primer post.

==========

Re: Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia
Publicado por spartatop - 05 Dic 2013 09:22

_____

bueno pues nada gracias, (pero es mas facil decirme que no sale), no crees

==========

Re: Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia
Publicado por CeltiberoCaesarAug - 05 Dic 2013 12:03

_____

Desde luego que es más fácil dar el pescado que enseñar a pescar. Pero a la larga es mejor enseñar a pescar.

Un saludo ;)

==========

Re: Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia
Publicado por spartatop - 05 Dic 2013 15:01

_____

me has convencido,

saludos amigo

==========

Re: Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia
Publicado por CeltíberoDraco - 05 Dic 2013 16:25

_____

CeltiberoCaesarAug escribió:

Desde luego que es más fácil dar el pescado que enseñar a pescar. Pero a la larga es mejor enseñar a pescar.

Un saludo ;) Caesar como siempre haciendo amigos, ja ja ja
, pero tines toda la razón. ¡¡¡Buena pesca!!!

==========

Re: Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia
Publicado por CeltíberoClearco - 06 Dic 2013 20:57

_____

Video oficial de la campaña:

==========

Re: Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 06 Dic 2013 22:40

_____

No termino de entender una cosa. ¿Por que no habilitan jugar con todas las facciones en esta campaña? Sabiendo como saben que es lo que le mola a la gente. No es un trabajo extra crear material exclusivo de las facciones pues ya lo tienen hecho y supongo que no pensarán sacar DLCs de las facciones del DLC...Mejor no doy ideas pero es querer hacerlo mal a posta.

==========

Re: Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia
Publicado por CeltíberoClearco - 07 Dic 2013 12:18

_____

A mi, del video, lo que mas me llama la atención es que continúen con la trampa del mapa grande.... lleno de pasillos obligatorios. Fijaros como cuando pasa el cursor por el mapa, en cuanto se sale de los caminos aparece la calavera del desgaste de ejercito. Son decisiones absurdas. En vez de implementar un sistema de reabastecimiento para ejércitos, como los mod del Medieval II, lo simplifican y llegan a situaciones aberrantes.

Por lo demás.... las batallas serán tan ridículas como el original, los asedios y sus antorchas idem de idem, la diplomacia inane y la estrategia..... la prometerán para la siguiente entrega.

No es por los 15 euros, es que el juego es infantiloide y aburrido.

==========

Re: Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia
Publicado por CeltíberoDraco - 07 Dic 2013 21:24

_____

Estoy totalmente de acuerdo contigo, yo también pienso que no merece la pena ni aunque costara 5 euros

==========

Re: Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia
Publicado por CeltíberoCarlos - 10 Dic 2013 18:38

Retrasada la salida del DLC hasta el día 17, mismo día en el que sacarán el parche 8, con un nuevo sistema de culturas en las provincias (ya no será de 0 a 100, ahora convivirán las culturas según tengo entendido).

Estos de CA pretenden sacar por adelantado hasta un DLC por encima de sus posibilidades
no tienen prisas por llenarse las arcas

Pd. que ostia tienen

==========

Re: Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia
Publicado por CeltiberoVito - 10 Dic 2013 23:28

Menudo truño.

Pa cuando lo regalen. A ver que cantidad de bugs llevara para que tenga un parche ya preparado ...

==========

Re: Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia
Publicado por CeltíberoJaskier - 10 Dic 2013 23:49

La verdad es que tener que retrasar la salida de un dlc cuando lo acabas de anunciar hace nada y lo vas a sacar en 2 días.... ¿es que no saben echar cuentas o tanta prisa tienen?

Vito el parche no será para el dlc sino para el juego, que apesar de las mejoras todavía los necesita.

==========

Re: Nueva Campaña:Expansión Julio César en la Galia
Publicado por Llorca - 11 Dic 2013 01:35

CeltíberoClearco escribió:

No es por los 15 euros, es que el juego es infantiloide y aburrido.

Y Llorca murió al darse cuenta que ya había comprado el DLC antes de su venta.

==========