



“*Total War: Rome II*” é um jogo de estratégia em desenvolvimento pela *The Creative Assembly* e publicado pela *SEGA*

. O jogo é um sucessor de “*Rome: Total War*

”, de 2004, e a exemplo do que acontece neste último, também será ambientado na Antiguidade Clássica - com foco na República Romana -, permitindo que os jogadores explorem e até alterem os cursos da História Antiga, se assim desejarem.

Um novo motor gráfico, extremamente realista, possibilitará que os jogadores concentrem-se em cada soldado no campo de batalha, que por sua vez pode conter milhares de combatentes simultâneos. A produtora afirma que desta forma pretende trazer o lado mais humano da guerra à experiência, fazendo os personagens reagirem das mais diversas formas a seus contextos - do horror diante da morte à inspiração heroica pelos discursos de seus líderes.

Tal como é comum à série *Total War*, o jogador será forçado a muitas decisões críticas, que o conduzirão nos trilhos da História ou absolutamente fora deles. Estas decisões afetarão a forma como a campanha se desenrola, com o objetivo primário de transformar a República Romana em um Império sólido. Os jogadores também poderão personalizar grupamentos e legiões de acordo com suas especialidades, determinando a composição de grupos individuais conforme suas particularidades e a intimidade entre os soldados. Uma tribo de bárbaros bretões e mercenários, por exemplo, vai sentir-se completamente desconfortável entre militares romanos.

A produtora também planeja introduzir o combate naval no paralelo das batalhas terrestres e cercos. A inclusão deste recurso reflete uma realidade histórica de estratégias militares, onde cidades costeiras - como Cartago - foram conquistadas e pilhadas em grandes invasões de infantaria desembarcando de navios de guerra. Legiões poderão atacar as forças inimigas enquanto as unidades navais fornecerão apoio de fogo ou transporte rápido.

Jogo dará ênfase ao fator humano no campo político e militar da Antiguidade Clássica

Escrito por Bruno Mosconi Ruy

Qua, 12 de Setembro de 2012 22:29 - Última atualização Qua, 12 de Setembro de 2012 22:39

Por último, e não menos importante, o sistema de diplomacia será completamente renovado, para que os jogadores também possam trilhar o caminho da vitória através da influência política. Os desenvolvedores reconheceram inúmeras falhas em títulos anteriores, através dos quais a inteligência artificial executava ações contrárias à especificidade de sua condição, como em casos de pequenas facções criminosas declarando guerra a todo o Império Romano. É possível que isso também seja revisto nas partidas *online*, evitando que jogadores arruinem partidas com tendências “suicidas” e historicamente questionáveis.

Veja abaixo um *trailer live-action* do jogo.

A data de lançamento de *Total War: Rome II* ainda não foi divulgada, mas levando em consideração o fato de que foi oficialmente anunciado e estará em pré-venda entre novembro e dezembro deste ano, deverá estar nas prateleiras no primeiro trimestre de 2013.

[Fonte](#) .