Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 21 Feb 2008 19:31

Bueno, pensaba postear esto en algún tema de noticias pero como no lo hay:

Información:

Aunque puedes guerrear con el vecino, el juego está mas centrado en la exploración y conquista, colonizar y dominar nuevos territorios y luchar allí con las otras potencias colonizadoras. Parece que se incluirá tanto las Americas como las Indias. mmm el mapa nuevo será mundial?

La carrera militar-tecnológica será un punto importante del juego, en el periodo que empieza los soldados iran con espada y lanza y al final del juego todos llevarán mosquete. Obviamente el papel de la caballería tambien será distinto, mas acorde al nuevo período.

Muuucha mas importancia a las formaciones, como corresponde claro está. Cuadrados, lineas, columnas, profundidad de la formación, etc. Como comentan, antes el piedras-papel-tijeras era caballeria-arqueros-lanceros, ahora el piedras-papel-tijeras es el sistema de formaciones.

Podremos ordenar a una unidad cuando disparar ("todavia no... todavía no... ahora, FUEGO!"). Si se hace muy pronto no será muy efectivo, si se hace muy tarde tambien tendrás problemas. Por supuesto las unidades luchan como siempre, ellas solas disparan, pero si ordenas directamente a la unidad pues entonces siguen tus ordenes, en vez de usar el sistema norma autónomo.

Mas importancia en los edificios y otras estructuras que puede haber en el campo de batalla, debido a las armas de fuego. Obviamente se podrán usar como defensas metiendo a tus hombres.

Fisica en las bolas de cañón aun mas detallada, cómo no. Rebotarán de forma distinta según la superficie en donde impacten, por ejemplo.

Las batallas navales serán realistas, dan ejemplo de distintas tácticas a usar que se usaron en batallas famosas como Trafalgar. Si algún experto naval puede aclarar este texto que lo haga

Habrá zonas de corrientes de aire mejores (se notan en la superficie del mar) que se pueden usar para ganar ventaja sobre el enemigo. Como en otros juegos navales, se puede apuntar a distintas zonas (mastiles, velas, personal) con distintos tipos de munición, o abordar la nave.

El mapa de campaña no estará dividido en casillas como en Rome o Medieval 2, será totalmente continuo. Como quitar los cuadradado al ajedrez, como ellos comentan.

Para quitar importancia a los asedios, hará que haya objetivos fuera de las ciudades, como minas o barracones o palacios, asi quedarse en la ciudad mientras el enemigo esté fuera no sea tan efectivo.

No se sabe qué facciones habrá todavia, pero estas parecen seguras: Gran Bretaña, Francia, el Imperio Alemán y el Imperio Otomano.

La esclavitud no estará representada en la jugabilidad, aunque si habrá quizás algunos acontecimientos especiales relacionados con ella, no es que la ignoren como si fuese algo que no hubiera existido.

FUENTE: http://zonaforo.meristation.com/foros/v ... p?t=842663

Además de ésto, la lucha está asegurada, con enemigos a los cuales podrás vencer usando cañones de fuego y robando sus naves, haciéndote con el control de la flota.

A parte de ésto, Empire: Total War, ofrece elementos que ya pudimos ver en los juegos de la saga Total War, como las batallas en 3D y cambiar la dirección del mapa de batalla. Además, con las batallas en tiempo real, conseguirás nuevos desafíos a la hora de controlar el cañón y el mosquete y formar nuevos batallones y tácticas como resultado de un aumento en la utilización de la pólvora dentro de la guerra.

Y el Mapa de Campaña -muy importante centro de la saga Total War-, nos mostrará los avances en el campo del Comercio, la Diplomacia y el Espionaje en el mundo de la guerra, con nuevos agentes, un UI refinado y aerodinamizado, mejores Consejeros y un alcance mayor por la posibilidad de conseguir las riquezas de la India, aprovecharte de las turbulencias en Europa o el potencial, incipiente, de Noteamérica, contextualizando en el tiempo y la historia.

No creo que la democracia pueda ser mejor, pero bueno esperemos que lo hagan lo mejor que puedan.

Por cierto, eso de robar naves suena bien....

Por cierto, pone que las facciones no están seguras todavía, pero má o menos creo que van a ser éstas:

España

Francia

Gran Bretaña

Holanda

Austria

Prusia

Portugal

Dinamarca-Noruega

Suecia

Piamonte

Venecia

Dos Sicilias

Polonia

Imperio Otomano

Rusia

Dicen que el mapa va a llegar hasta la India, así que habrá colonia, más Estados Unidos facción emergente creo yo, y se dice que puede haber hasta 50 facciones.

Aunque puedes guerrear con el vecino, el juego está mas centrado en la exploración y conquista, colonizar y dominar nuevos territorios y luchar allí con las otras potencias colonizadoras. Parece que se incluirá tanto las Americas como las Indias. mmm el mapa nuevo será mundial?

La carrera militar-tecnológica será un punto importante del juego, en el periodo que empieza los soldados iran con espada y lanza y al final del juego todos llevarán mosquete. Obviamente el papel de la caballería tambien será distinto, mas acorde al nuevo período.

Muuucha mas importancia a las formaciones, como corresponde claro está. Cuadrados, lineas, columnas, profundidad de la formación, etc. Como comentan, antes el piedras-papel-tijeras era caballeria-arqueros-lanceros, ahora el piedras-papel-tijeras es el sistema de formaciones.

Podremos ordenar a una unidad cuando disparar ("todavia no... todavía no... ahora, FUEGO!"). Si se hace muy pronto no será muy efectivo, si se hace muy tarde tambien tendrás problemas. Por supuesto las unidades luchan como siempre, ellas solas disparan, pero si ordenas directamente a la unidad pues entonces siguen tus ordenes, en vez de usar el sistema norma autónomo.

Mas importancia en los edificios y otras estructuras que puede haber en el campo de batalla, debido a las armas de fuego. Obviamente se podrán usar como defensas metiendo a tus hombres.

Fisica en las bolas de cañón aun mas detallada, cómo no. Rebotarán de forma distinta según la superficie en donde impacten, por ejemplo.

Las batallas navales serán realistas, dan ejemplo de distintas tácticas a usar que se usaron en batallas famosas como Trafalgar. Si algún experto naval puede aclarar este texto que lo haga

Habrá zonas de corrientes de aire mejores (se notan en la superficie del mar) que se pueden usar para ganar ventaja sobre el enemigo. Como en otros juegos navales, se puede apuntar a distintas zonas (mastiles, velas, personal) con distintos tipos de munición, o abordar la nave.

El mapa de campaña no estará dividido en casillas como en Rome o Medieval 2, será totalmente continuo. Como quitar los cuadradado al ajedrez, como ellos comentan.

Para quitar importancia a los asedios, hará que haya objetivos fuera de las ciudades, como minas o barracones o palacios, asi quedarse en la ciudad mientras el enemigo esté fuera no sea tan efectivo.

No se sabe qué facciones habrá todavia, pero estas parecen seguras: Gran Bretaña, Francia, el Imperio Alemán y el Imperio Otomano.

La esclavitud no estará representada en la jugabilidad, aunque si habrá quizás algunos acontecimientos especiales relacionados con ella, no es que la ignoren como si fuese algo que no hubiera existido.

Más información:

http://zonaforo.meristation.com/foros/v ... p?t=842663

Además de ésto, la lucha está asegurada, con enemigos a los cuales podrás vencer usando cañones de fuego y robando sus naves, haciéndote con el control de la flota.

A parte de ésto, Empire: Total War, ofrece elementos que ya pudimos ver en los juegos de la saga Total War, como las batallas en 3D y cambiar la dirección del mapa de batalla. Además, con las batallas en tiempo real, conseguirás nuevos desafíos a la hora de controlar el cañón y el mosquete y formar nuevos batallones y tácticas como resultado de un aumento en la utilización de la pólvora dentro de la guerra.

Y el Mapa de Campaña -muy importante centro de la saga Total War-, nos mostrará los avances en el campo del Comercio, la Diplomacia y el Espionaje en el mundo de la guerra, con nuevos agentes, un UI refinado y aerodinamizado, mejores Consejeros y un alcance mayor por la posibilidad de conseguir las riquezas de la India, aprovecharte de las turbulencias en Europa o el potencial, incipiente, de Noteamérica, contextualizando en el tiempo y la historia.

No creo que la democracia pueda ser mejor, pero bueno esperemos que lo hagan lo mejor que puedan.

Por cierto, eso de robar naves suena bien....

Informacion confirmada

* Empire: Total War sera el juego mas accesible de la saga. mejorando la gestion automatica,UI revolucionada, un mejor sistema de asesoramiento y combinar todos los tutoriales para introducir nuevos jugadores a los conceptos de Total War, rápidamente y sencillamente.

* Empire: Total War contará con volver a escribir la AI con una gama más amplia de estrategias y tácticas, proporcionando un formidable oponente en tierra, mar y en el mapa de campaña.

* El juego sera situado entre los años 1700 y 1800 , en una era turbulenta de polvora , revolucion ,descubrimiento y construccion imperial.

Mapa de campaña

* El juego incluira 10 facciones jugables incluyendo Gran Bretaña , Prusia, France, España , America y el gran Imperio Otomano

* Revolucionada Campaña que incluira 3 continentes y con nuevas caracteristicas , mejora en el sistema de comercio ,diplomacia ,misiones y espionaje.

* Mapa totalmente animado con edificios y mejoras visiables.

* Gran cantidad de personajes historicos incluyendo Peter The Great, Malborough y Charles XII of Sweden

Modo de juego de batalla

* Nuevas batallas navales en tiempo real 3d que toma a sus jugadores en una increible batallas entre barcos y flotas.

* Realistico modelo de la vela, cañón y fuego mosquete , acciones de abordage, velas totalmente destruibles, aparejos y casco y una amplia gama de efectos climatológicos para influir en las batallas.

* Batallas terrestres que contará con artillería pesada, en forma de cañones, morteros y lanzacohetes, con rebote de bolas de cañones , con bolas de cañones saltarinas ,tambien se contara con el humo de las armas para anular las líneas de infantería. Gaitas, tambores, flautas y trompetistas llenará el aire de desempeñar a lo largo de la grieta de fuego de mosquete

Multijugador

* El nuevo componente multijugador incluirá Ranking de jugadores, ligas y escaleras y modos de juego completamente nuevo

1º Se confirma que no habrá más de 20 barcos por jugador (lo cual no está nada mal)

2º Habrá muchos tipos diversos de barcos

3º Las tripulaciones y barcos ganarán experiencia

4º Se podrá embestir con los barcos pero no es algo muy recomendable.

5º Habrá rutas y flotas comerciales que podrán ser protegidas por nuestros barcos.

6º Se podrán capturar barcos enemigos para tus propias flotas (en el futuro explicarán mejor esto)

7º Los barcos serán caros y tardarán en construirse

Movidas las imagenes a nuevo tema:Screenshots

Más información todavía XD:

http://www.empiretotalwar.co.uk/index.p ... on=details

Nota de moderación:

Al haberse creado un foro especifico para el futuro juego de CA, se ha movido todo el hilo aquí, así hemos cambiado el titulo de tema, añadiendo (últimas noticias) también hemos movido las screenshots a un nuevo sub-foro, para postear futuras demos, detalles del juego una vez salga y demás podeis abrir nuevos temas o sub-foros ;)

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoGil - 19 Nov 2008 16:48

_____

Se han actualizado las facciones...

http://www.sega.co.uk/empire/gameinfo/f ... .php?id=18

¿Adivinais sin mirar qué facción nueva han puesto?...

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltiberoFrog - 22 Nov 2008 17:32

_____

Hola ,

Alguien sabe si han previsto una demo y para cuando ?

Solo quedan 3 meses antes de la salida oficial, solian anticipar bastante con las demo en los TW precedentes.

Frog

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Gale - 25 Nov 2008 21:40

_____

http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=207897

Se especula que el viernes sacarán un nuevo vídeo sobre la diplomacia.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Gale - 29 Nov 2008 16:52

_____

Dos nuevas previews:

http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=320740

http://www.bit-tech.net/gaming/2008/11/ ... -preview/1

First-rates like Nelson's 104-gun ship the HMS Victory (still preserved at Portsmouth) will feature, as will oversized versions of these mighty ships. These buggers can house 136 guns
, giving them the power to properly muck up a bunch of junks - the downside being a turning circle with the diameter of Britain.

Puede que estén hablando del Santísima Trinity!!.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Gale - 01 Dic 2008 00:45

_____

http://www.gamespot.com/pc/strategy/emp ... id=6201638

Nuevo vídeo sobre la estrategia naval de la época. Es una entrevista al desarrollador de batallas navales en ingles.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoGil - 01 Dic 2008 23:28

_____

Parece que hoy es el día de sacar las entrevistas y las previews en las páginas web

Además de las señaladas por Sertorio... he encontrado esta entrevista a kieran Bridgen no dice muchas novedades pero si quereis entreteneros...

http://www.worthplaying.com/article.php?sid=57916

A ver cuándo sacan verdadea información nueva e interesante que esta propaganda no me convence mucho... ¿Veremos esta semana el 4º vídeo de la serie que han hecho?

Espero que esto no signifique un retraso significativo en el lanzamiento del juego... A estas alturas debería estar finalizando para empezar el mes que viene a grabarlo en CD´s...

De momento la impresión subyacente en todas estas noticias es que va a ser un juegazo a poco que lo que nos cuentan sea verdad...

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por celtiberojuanjo - 07 Dic 2008 20:45

_____

En la revista de Micromania de este mes de Diciembre viene una breve noticia sobre el Empire.

El esperado juego de estrategia de SEGA incorporarara Steamworks una herramienta que ofrecera distintos servicios para el juego a traves de la plataforma onlline Steam.

parece que estan apostando por el multi, a ver si por fin, tenemos un servidor online en condiciones para el multi.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoGil - 11 Dic 2008 22:23

_____

Supongo que en Enero y Febrero comentarán algo más en las revistas especializadas en video juegos pero tengo la sensación que cuando lanzaron el Rome y el medieval2 le dieron mucha más publicidad...

Claro que prefiero que se esfuerzen más en desarrollar un buen juego que en promocionarlo...

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoGil - 15 Dic 2008 20:24

_____

Nueva unidad explicada en la página oficial inglesa...

http://www.sega.co.uk/empire/units/?id=2

La verdad es que gráficamente me parece el mismo barco pero un pelín más grande no le aprecio grandes diferencias con el de quinta clase...

La reseña explicando cómo eran las fragatas inglesas of course:

Razee

A razee is a robust frigate, created by cutting the top deck off a larger ship of the line.

Frigates are a vital part of any balanced sea-going fleet. They are cruisers that can operate independently and are swift enough to hunt down enemy merchantmen. the chance for prize money makes them popular postings among officers and men alike!

One way of creating a large, powerful frigate is to take a two-deck ship of the line and, in effect, saw off the top deck creating a single-deck frigate. The first result is that a 64-gun ship can now only carry 44 guns, but the ones that remain are the heavier than those normally found on a frigate, typically 32- or 24-pounders rather than the expected 18s! The second result is that the razee retains the strong timbers of the original 64, making it a robust ship in combat. Thirdly, having lost its upper works, the new ship generally handles rather well under sail. All this work takes time and valuable dock space, of course.

Historically, one of the most successful razees was HMS Indefatigable, commanded by Edward Pellew. In the company of another frigate, Pellew took on - and defeated - the Droits de l'Homme, a French 74, in 1797. During the next year or so, Pellew and the Indefatigable went on to take a further nine vessels.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Gale - 16 Dic 2008 01:31

He descubierto que "Razee" es un apaño que se hacía a los barcos, quiero decir, barcos que se les serraba una parte de la cubierta, se les hacía más pequeños etc. etc., así que básicamente es la fragata que presentaron por última vez pero con algún apaño hecho, es, cóomo dicen los más experimentados: "Una fragata pesada con algunas caracteristicas de navio de linea de tercera clase".

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoGil - 18 Dic 2008 19:35

Última noticia publicada en Vandal...

http://www.vandal.net/avances/pc/empire:-total-war/7726

No dice nada nuevo, es más me parece una traducción resumen de otras noticias publicadas en inglés.

Detalles desconcertantes, comentan que aún queda bastante trabajo por hacer porque se observan fallos en las texturas y movimientos de algunas unidades tanto en las batallas de mar como las de tierra...

Además dicen que no hay fecha de lanzamiento, ni siquiera te dicen que para finales de marzo ¿Otro retraso hasta el verano?

Bueno otra noticia mejor elaborada publicada por Meristation...

http://www.meristation.com/v3/des_avanc ... &&iframe=1

Cosas interesantes el hundimiento de los barcos dependerá de los daños sufridos, el tipo de munición a usar y las curiosas consecuencas de fallar el tiro...

Otro aspecto que me ha gustado es que si cambias de gobernantes estos pueden pasar a la oposición supongo que si tienes un régimen democrático.

Al menos nos confirman que han provado una versión antigua del juego...

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 19 Dic 2008 00:00

Algunas imágenes:

http://www.twcenter.net/forums/attachme ... 1229630074

http://www.twcenter.net/forums/attachme ... 1229630074

http://www.twcenter.net/forums/attachme ... 1229630074

http://www.twcenter.net/forums/attachme ... 1229630074

http://www.twcenter.net/forums/attachme ... =122963007

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltiberoLeonidas - 19 Dic 2008 01:06

_____

En la foto de los artilleros parece que son todos de la misma familia por que tienen la misma cara

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Total_warrior - 19 Dic 2008 03:47

_____

lo que nunca me a gustado de los total war es que nunca sabes cuando a comenzado una rebelión campesina o los bandidos asolan los caminos, ni donde se encuentra ni por que de la rebelión esto se complica ya avanzada la campaña , por lo cual se deben construir muchas torres ,espero que el empire por lo menos te avise y de razones pero también de diferentes soluciones y no sea solamente con el acuchillo, bueno esto es lo que espero pero se vale soñar a por cierto soy nuevo.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Gale - 19 Dic 2008 21:31

_____

Según han dicho, esos vídeos e imágenes nuevos son de una demo que piensan sacar en Navidad, dicen que son de fuentes cercanas a CA, pero no puedo confirmar la veracidad de esto, haber si es verdad.

==========