

## 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 (&quot;todavía no... todavía no... ahora, FUEGO!&quot;). 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.

Más 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.

Física en las bolas de cañón aun más 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

Habrán 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 cuadrado 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, así quedarse en la ciudad mientras el enemigo esté fuera no sea tan efectivo.

No se sabe qué facciones habrá todavía, 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](http://zonaforo.meristation.com/foros/v...p?t=842663)

Además de esto, 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 Norteamérica, 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 (&quot;todavía no... todavía no... ahora, FUEGO!&quot;). 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.

Física 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 cuadrado 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, así quedarse en la ciudad mientras el enemigo esté fuera no sea tan efectivo.

No se sabe qué facciones habrá todavía, 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](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 Norteamérica, 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 incluirea 10 facciones jugables incluyendo Gran Bretaña , Prusia, France, España , America y el gran Imperio Otomano

\* Revolucionada Campaña que incluirea 3 continentes y con nuevas características , 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](http://www.empiretotalwar.co.uk/index.p...on=details)

Nota de moderación:

Al haberse creado un foro específico para el futuro juego de CA, se ha movido todo el hilo aquí, así hemos cambiado el título 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 Ludovico - 18 Feb 2009 21:45

---

...CeltíberoGil...me quito el sombrero ante tí



por cierto... vaya &quot;Curro Jimenez&quot; que nos han plantado a los españoles...

[url:1q7cjbiw] [store.steampowered.com//screenshot/view/6573/?size=1024](http://store.steampowered.com//screenshot/view/6573/?size=1024) [/url]

:WOWOWO: :WOWOWO:

=====

## Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Mercks - 19 Feb 2009 13:35

---

Es un suponer... pero, dependiendo el formato que compres recibes unas u otras unidades especiales. De ahí que me haya dado por pensar que ¿se podrán comprar las que te falten via steam?.

Un saludo.

=====

## Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoGil - 19 Feb 2009 16:04

---

De nada Ludovico, sólo tuve que recordar dónde había visto la información y era cosa reciente... así que no tiene mucho mérito. :D

La verdad es que estos de CA podrían tener un detalle y si tienes la edición especial &quot;regalarte&quot; las unidades de las tiendas pero... :S Poderoso caballero es Don Dinero.

=====

## Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 20 Feb 2009 20:21

---

Nueva unidad, la Elite Light Infantry (Jaegers austríacos, chasseurs a pied franceses y otras unidades ligeras de élite):

<http://www.totalwar.com/empire/units/?id=1>

=====

## Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 24 Feb 2009 00:48

---

Leyendo en varios foros (TWC y Devoti Custodes), he visto un detalle que me ha gustado, y es el tema

de los protectorados. Pongo como ejemplo a España.

Esta, controla los territorios principales (la Península, Milán, sur de Italia etc.) y alguna colonia importante, como Cuba. Peeeero, por ejemplo, Nueva España, aunque está bajo tu control, tiene su cierta independencia, es decir, tu no puedes ver lo que construye y recluta e investiga por su cuenta, ni lo que hacen sus agentes, ni puedes controlarlos tampoco. Eso sí, pertenece a España y si le das alguna orden desde Madrid (mandarte dinero o tropas) debería ayudarte. También los protects. te pagan impuestos cada turno. Otra cosa es que reciben sus propios ingresos por comercio, que en parte te pagan y otra parte se la quedan para subsistir. Con Gran Bretaña por ejemplo pasará que a partir de un momento las relaciones con sus compañeros norteamericanos empeoren y acaben rebelándose e independizándose.

Por cierto, que el Virreinato de Nueva España tiene como estandarte la cruz de San Andrés, y no la rojigualda.

<http://shoguntotalwar.yuku.com/topic/42 ... tml?page=5>

=====

### Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 24 Feb 2009 01:13

<http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=228248>

Cosicas interesantes.

Gracias a Hidalgo1966 por el enlace.

=====

### Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoLerend - 25 Feb 2009 14:52

Bueno, el modo 1 jugador del ETW sólo permitirá jugar batallas 2vs2 como máximo mientras que en el multi podremos ver hasta 4vs4 aunque tengo mis dudas de que estas batallas sean jugables.

Según Jack Lusted (-CA-) esto es así porque *"los pc's no podrían controlar eficientemente la IA de 7 ejércitos manejando 140 unidades simultáneamente"*

Jack también confirma lo que ya sabíamos (y nos temíamos), que la fluidez de las batallas en el multi no dependerá del motor del juego sino de lo buenos que sean los pc's de la gente... osea que de 4vs4 nasty de plasty.

Saludos. :)

=====

## Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Jossinson - 25 Feb 2009 15:26

---

### **CeltiberoGil escribió:**

Perdona Ludovico, es que buscando tu respuesta encontré esa noticia y la puse corriendo..

Tu respuesta:

USS Constitution.

Death's Head Hussars

Dahomey Amazons

Las tiendas son Play.com; Game.uk; Amazon.co.uk

Aquí puedes ver la información en inglés:

[http://www.totalwar.com/empire/gameinfo ... #aanswer\\_4](http://www.totalwar.com/empire/gameinfo ... #aanswer_4)

[http://www.totalwar.com/empire/gameinfo/pre\\_order.php](http://www.totalwar.com/empire/gameinfo/pre_order.php)

aquí la respuesta en castellano xD, sacada de la pag oficial del juego:

3 unidades de precompra

USS Constitution: esta unidad estará disponible cuando juegues como EE. UU. y tu tecnología esté suficientemente avanzada. También puede ser capturada por facciones enemigas.

Húsares de la Muerte: esta unidad estará disponible cuando juegues como Prusia y tu tecnología esté suficientemente avanzada. Prusia también deberá tener el control sobre Brandeburgo.

Amazonas de Dahomey: esta unidad estará disponible cuando controles territorios en África del Norte.

6 unidades de fuerzas especiales

Regimiento de Bulkeley: esta unidad estará disponible cuando juegues como Francia y/o controles Irlanda.

Ghoorkas: esta unidad estará disponible cuando controles la región de Cachemira y si cumples los requisitos del territorio.

Guerrillas terrestres corsas: esta unidad estará disponible cuando juegues como España y tu tecnología esté suficientemente avanzada.

HMS Victory: esta unidad estará disponible cuando juegues como Gran Bretaña y tu tecnología esté suficientemente avanzada. También puede ser capturada por facciones enemigas.

Cañón órgano Ottoman: esta unidad estará disponible cuando juegues como el Imperio Otomano y tu tecnología esté suficientemente avanzada.

Rangers de Roger: esta unidad estará disponible en el escenario americano cuando juegues como Gran Bretaña y tu tecnología esté suficientemente avanzada.

=====

## Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoGil - 26 Feb 2009 21:22

---

Última facción los estados Unidos

<http://www.totalwar.com/empire/gameinfo ... .php?id=26>

=====

## Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoSet - 04 Mar 2009 12:15

---

¡Xd, me he acercado a GAME y me han dicho que hasta el día 6 nada de nada !

=====

## Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Genghis\_Khan - 04 Mar 2009 14:07

---

**CeltiberoSet escribió:**

¡Xd, me he acercado a GAME y me han dicho que hasta el día 6 nada de nada !

Pues yo me he acercado a la tienda donde compro siempre y ya lo tengo 🛒

---

## Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoMencey - 04 Mar 2009 15:55

---

¡Yo también lo tengo! A 38 eures!

(ahora falta comprarme un PC que lo mueva...) :bua:

---

## Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoLeonidas - 04 Mar 2009 16:32

---

**CeltiberoSet escribió:**

¡Xd, me he acercado a GAME y me han dicho que hasta el día 6 nada de nada !

Pues es raro Set. A mi me ha llegado un mensaje al móvil avisándome de que ya lo tenía en la tienda, ya que lo tenía reservado.

Esta tarde me paso a por el.

Saludos.

=====

### Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoRukser - 04 Mar 2009 16:51

---

Yo a la tercera tienda de videojuegos lo he conseguido en todas me decian lo mismo que para mañana y con suerte lo tendrían y lo podrían conseguir, menos mal que me ha dado por ir al game de Isma. Por cierto a mi me ha costado 49.95 xD vamos una pasta :x espero que valga la pena el juego jaja

=====

### Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Alaehispanorum - 04 Mar 2009 16:58

---

Objetivo conseguido adquirido esta misma tarde la edicion especial ....jejejeje eso si por un ojo de la cara ... :mrgreen: :mrgreen:

Amigo CeltiberoMencey, a quien le has virlado el juego a ese precio ??? ..... :rolf: :rolf:

=====