

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 ("todavía 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

Habrà 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 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....

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 ("todavía 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.

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

Habrà 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 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 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 Gale - 11 Ago 2008 21:53

CeltiberoThormes escribió:

(HG)Gale escribió:

Mirad lo que acabo de leer en el TWCenter, no se si alegrarme, llorar o coger un mosquete y disparar indiscriminadamente.

Fijaos en lo que soltó Jack Lusted cuando le dijeron que si alguien sin talento estaba haciendo la IA:

Well I'm not programming it, someone with over 8 years experience of making game AI's is. I'm just helping to design and test it.

Esperaos, entonces le soltaron:

Is this the same guys who made the AI's for RTW and M2TW?

Y Jack tan campante él y tan feliz se defendió sacando a la luz este secretillo:

We've never had dedicated AI programmers before.

Así que ya veis, creo que en ese detallito sin importancia a la hora de hacer un juego de estrategia, pues es lo de menos mientras inviertan en gráficos, en donde radican las minucias de escasa importancia que le sacamos a la campaña de ambos RTW y M2TW además de a la "diplomacia".

En mi opinión, hemos sido estrictos, pues habiendo dejado al azar y casualidad el funcionamiento de la IA, creo que hasta se alegrarían de lo "bien" que ha quedado (yo lo haría, en el medieval ya respeta x turnos la tregua incluso).

Nota de moderación:

Gale, gracias por traernos la información, pero nos consta que este post es de un usuario de Foros del Web:

[http://www.forosdelweb.com/f97/empire-t ... ost2528916](http://www.forosdelweb.com/f97/empire-t..._ost2528916)

Al igual que las fuentes, cuando copiamos algún texto de un enlace, si ponemos posts de otros usuarios lo mas correcto es nombrarlos al final, ya que ellos son los que han buscado la información de dicho post, saludos :)

Perdón, es que en ese mismo foro también pregunté por la fuente porque no sabía de donde lo había sacado, y se me olvidó postear el hilo de TWC donde lo posteaban (que consta en ese mismo enlace).

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 17 Ago 2008 18:39

Han confirmado que en la GC (que es el miércoles) van a sacar por primera vez el mapa de campaña.

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoVito - 19 Ago 2008 03:09

En el numero 164 de micromania hay un reportaje del Imperial TW. No lo he leído pero he visto que lo publicitaban. Si alguien dispone de ella un puntazo si escanea el artículo.

Un saludo

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 19 Ago 2008 15:35

Mañana mismo es la GC, estaremos todo lo atentos posible.

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 21 Ago 2008 00:34

Supuestamente esto han dicho que debería aparecer en el Empire:

Revolutions can happen, leading to the separation of countries. (As an example, a rebellion of the Scots was given).

- Slavery appears, but it's not something you can actively get involved in.

- You will be able to build colonies. It will make a difference, whether you settle in the wilderness of the Americas, or whether you can use preexisting infrastructure in India.

Continents:

- North America:

Spanish settlements in the Caribbean. - Slavery appears, but it's not something you can actively get involved in.

British Colonists/Americans in the west.

Native Americans.

Regions in the Americas tend to start the game with low populations, and we do model the migration of people from Europe to the Americas as a result of dissatisfaction with their lives in the Old World. Therefore, American regions can see extremely fast development, with population and hence new towns growing much faster than is possible in Europe.

- South America

- Europe

- North Africa

French colonies in North Africa.

Native Africans.

- Central Asia

English trading posts in India.

Mughals in India.

Cn Iulius Flamininus wrote: We have Marathas and Mughals. Cant remember which atm but one of them I think is playable.

Indonesia.

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 21 Ago 2008 16:40

Parece que los de CA están empezando a ocultar información otra vez, me parece que van a hacer lo mismo que en el E3, enseñar un par de capturas el mapa y alguna cosilla más, ocultando vídeos in game y demás que solo enseñan a puerta cerrada, y eso que dijo Lusted que habría mucha información.

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 23 Ago 2008 03:11

<http://www.gamespot.com/pc/strategy/emp ... id=6196668>

Básicamente relata como la A.I. va a ser lo mejor visto. Nada está echo por script, la A.I. responde a las maniobras del jugador y esta actúa de manera global, siempre pensando en la mejor estrategia de cara a la campaña, no solo a una batalla.

Tiene buena pinta.

Gracias por el link "LaLocaDelQuinto" (el usuario se llama así XD).

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoEmberrado - 23 Ago 2008 12:29

(HG)Gale escribió:

www.gamespot.com/pc/strategy/empiretotal...ews.html?sid=6196668

Básicamente relata como la A.I. va a ser lo mejor visto. Nada está echo por script, la A.I. responde a las maniobras del jugador y esta actúa de manera global, siempre pensando en la mejor estrategia de cara a la campaña, no solo a una batalla.

Tiene buena pinta.

Gracias por el link "LaLocaDelQuinto" (el usuario se llama así XD).

Pues lo que decían antes de sacar el shogun, el primer medieval, etc, etc... A ver que es lo que nos encontramos realmente. Nos creeremos estas cosas cuando las veamos.

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Celtiberoldibil - 23 Ago 2008 12:56

Básicamente relata como la A.I. va a ser lo mejor visto. Nada está echo por script, la A.I. responde a las maniobras del jugador y esta actúa de manera global, siempre pensando en la mejor estrategia de cara a la campaña, no solo a una batalla.

Yo pienso que esto es imposible con la tecnologia actual, especialmente en las batallas. Cada jugador humano es diferente y puede hacer las cosas más variopintas, y la IA responderá a procedimientos estandarizados. La diferencia en el Empires, espero, es que esos procedimientos sean más complejos que un txt de 200 kbs del Rome o el Medieval (no se calentaron demasiado el cerebro), de manera que la máquina tenga más opciones y sea un rival más duro, para quen o le cojamos el tranquillo a la primera de cambio.

Un saludo.

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoMordred - 23 Ago 2008 13:30

No os creais nada sobre la IA, no me seais así de inocentes después de 8 años y 4 títulos diciendo lo mismo. :roll:

El juego será un espectáculo visual de gráficos y animaciones y poco más.

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoVito - 23 Ago 2008 18:57

Estoy con Mordred, no espero mucho de la IA. Dara la talla apenas unas cuantas batallas. cuando le

pilles el punto un esparring.

He visto algun video de batallas navales y parece mas un corrillo de patio de todos contra todos que una batalla con un plan estrategico siquiera al principio. Me temo que los barcos no respeten bien las formaciones de batalla. Cada uno por su cuenta...

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoGil - 24 Ago 2008 03:33

En esta página he encontrado una preview bastante interesante del Empire. Habla del reclutamiento, la campaña tutorial, los rasgos de los personajes y cómo influirán, la posibilidad de establecer líneas de fuertes en las fronteras, las batallas navales y terrestres etc... :D

Sólo hay una pega que está en inglés así que hay algunas cosillas que no he entendido bien los que queráis echarle un vistazo...

<http://www.gamersglobal.com/news/1208>

Aquí tenemos una entrevista con los de CA donde se comentan algunoas aspectos como los piratas, el multijugador y las facciones jugables...

<http://www.totalvideogames.com/articles ... 13681.htm>

En general creo que podemos ser optimistas con lo que dicen, otra cosa es que cumplan con las expectativas... ;)

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Piteas - 24 Ago 2008 13:40

A mí me bastaría con que en las batallas navales los barcos no pierdan la formación en línea y que en las batallas terrestres la IA no descargue toda su munición al principio para lanzarse luego a bayoneta calada.

No pido más, porque sé adonde van las esperanzas puestas en CA.

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por RadicalKarl2 - 27 Ago 2008 22:58

Se sabe si el juego va a ser para el vista nada mas o para xp tambien,y tambien si se sabe el precio?Saludos

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 27 Ago 2008 23:36

Creo que sí será para XP, es lo más probable, de todos modos en la Micromania de este mes viene una Preview, así que veré a ver si pone algo.

En cuanto al precio pues lo de siempre, 40 o 50...usureros.

=====