

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>

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 CeltiberoThormes - 28 Ago 2008 08:10

Ya han confirmado que el juego rodará tanto en Directx 0.9c, cómo en Directx1.0, supongo que en el menú de instalación te darán la opción de instalarlo sobre Vista o XP :roll:

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoEmberrado - 28 Ago 2008 09:20

Pero hace tiempo que está confirmado que es DirectX 9. No hace falta elegir nada. Las DirectX 10 son compatibles con las anteriores.

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 28 Ago 2008 20:53

Acaban de sacar esto:

http://www.gamezone.com/news/03_04_08_12_05AM.htm

En la micromanía de este mes dicen que salen fotos de elefantes indios...tendremos que verlo.

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoVito - 29 Ago 2008 21:55

Bueno chicos no veo por donde colgaros el pdf del micro164 con el artículo del Imperial. si estais interesados: gomezvito arroba gmail puto com (por los robots... creo que se entiende)

Un saludo

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 30 Ago 2008 00:18

¿Te refieres al de la Revista Micromanía?.

Lo único nuevo han sido las fotos de los elefantes, pero siguen diciendo lo mismo, dicen que se han quedado impresionados por el trabajo que tienen hecho, así que o nos ocultan algo (que es lo más probable, sino ved el artículo) o lo dicen por decir que seguro que también lo hacen.

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por RadicalKarl2 - 30 Ago 2008 23:01

Es la 164 y la tengo pero en el reportaje del Empire de cosas relevantes solo te dice kpodras llevar 20 barcos maximo a una batalla y ke los edificios vas a construir luego en el mapa de batalla si te asedian esa iudad aparecen fuera y tndras k salir a defenderlos

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoGil - 31 Ago 2008 01:46

Teneís que tener en cuenta que el artículo se escribió probablemente a finales de Julio o primeros de Agosto con lo que muchas de sus "primicias" ya las comentamos al ver las páginas de internet... Algo normal pues estamos hablando de una publicación mensual.

:cry: Lo que me mosquea es que en las páginas guiris dedicadas a los juegos se han comentado muy rápidamente las novedades vistas en las diferentes convecciones el E3 y Leipzig en cambio no aparece mi una mala nota en las páginas castellanas que se dedican al mismo asunto los videojuegos de hecho en las páginas oficiales de TW las que están en castellano se actualizan mucho más tarde si es que llegan a actualizarse. No parece que las páginas en castellano se tomen este mundo muy en serio... :evil:

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 31 Ago 2008 02:49

La verdad en la revista no aparece nada nuevo excepto alguna imagen como la de los elefantes.

Lo que pasa es que hacen mucho marketing, se lo dicen todo a la prensa y a nosotros con las babitas colgando.

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 04 Sep 2008 23:58

Se acabó, a la mierda, mirad lo que ha dicho Thamís:

Our philosophy is to pick things that are as historical as possible, have been in use for the longest time in the 18th century (meaning we're not picking what's right in 1700, we're picking what's right for the most years between 1700-1800), and whether it's recognizable to the general public. Our decision is a balance of these factors.

Después, si habeis visto el cacho post mencionando errores históricos para hacérselos saber a CA

responde:

We've got more than enough pictures. We've done our research. Thanks though.

Se acabó, veremos soldados napoleónicos en 1700 usando las tácticas de un siglo después.

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoEmberrado - 05 Sep 2008 01:44

Nada nuevo entonces XD XD XD

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoGil - 05 Sep 2008 12:22

Tenemos que ser un poco comprensivos si queremos que los uniformes sean totalmente históricos para todas las facciones, nada menos que cincuenta, durante el período de 1700 a 1800 con la cantidad de diversos uniformes que hubo y demás necesitaríamos un disco duro entero solo para los gráficos. Si además queremos que tenga un IA decente y se pueda jugar en un ordenador corriente y que valga 5€ lo que estamos pidiendo es un imposible. (Seguro que he exagerado un poco ;))

Yo creo que lo que ha dicho Thamis es que han escogido los uniformes más representativos de esa época lo cual creo que es sensato Yo personalmente no distinguiría un uniforme de granaderos inglés del año 1700 con otro del mismo cuerpo de 1800 porque le hayan cambiado un poco el largo de los pantalones lo que reconozco es que si es inglés lleva la casaca roja y si es azul oscuro pues francés etc.

Prefiero que tengan esos "errores" históricos y que hagan un juego con una buena IA y que sea entretenido y ameno quizás yo también esté pidiendo demasiado... :S

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoEmberrado - 05 Sep 2008 13:05

Joder, un juego que sea entrenido. Claro. Pides demasiado...XD XD XD Pides lo mínimamente

aceptable que para que merezca la pena comprar el juego. Ni mas ni menos.

Yo tampoco espero que estén presentes los cientos de uniformes que puede haber en ese periodo pero si meten un guardia imperial en 1700 y algo luego no me vengam presumiendo de rigor histórico. Que digan que se lo pasan por el forro; que es lo que hacen, y santas cantas.

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoGil - 05 Sep 2008 13:39

:-D S

Por cierto he encontrado esta entrevista donde se habla del mapa de campaña, la IA y las batallas terrestres y marinas.

<http://www.strategyinformer.com/pc/empi ... rview.html>

Las promesas son buenas a ver si se cumplen...

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por sertorio67 - 05 Sep 2008 13:59

Strategy Informer: How many actual units will ETW be able to represent through its battlefield engine?

Creative Assembly: Empire will feature up to 10,000 units at once in Land Battles. These are handled with approximately 20 unit cards. Naval warfare will feature massive battles of up to 20 ships per side.

no son muchas unidades 10.000 ? :wowowo:

=====

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoRamiroI - 05 Sep 2008 14:07

sertorio67 escribió:

Strategy Informer: How many actual units will ETW be able to represent through its battlefield engine?

Creative Assembly: Empire will feature up to 10,000 units at once in Land Battles. These are handled with approximately 20 unit cards. Naval warfare will feature massive battles of up to 20 ships per side.

no son muchas unidades 10.000 ? :wowowo:

20 uds x 120 hombres = 2.400

Batalla 2v2: 4 x 2.400 = 9.600

Más o menos por ahí iría la cuenta. Incluso menos: 20 uds x 100 hombres = 2.000

Batalla 3v3: 6 x 2.000 = 12.000 (quitate hombres en las uds de caballería y te quedan más o menos 10.000)

=====