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 sertorio67 - 05 Sep 2008 14:15

_____

Strategy Informer: A lot of people will be interested to know what computer specs they'll need to run ETW in average and full graphical setting?

Creative Assembly: We will be announcing the minimum specs at a later date, once the engine has been fully optimized. I can confirm that Empire: Total War is DX9 compatible and has been designed to run on a variety of machines.

a ver que pc vamos a necesitar , aunq si es compatible DX9 no sera muy exigente no?

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 05 Sep 2008 21:27

_____

Los total war nunca han necesita mucha gráfica para ir bien. Lo que es necesitar necesitan mas de micro y memoria. Otra cosa es que se quiera ver sombras, humos y destellos y tal. Es de esperar que sea mas exigente que el medieval II que ya es bastante.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoVito - 06 Sep 2008 03:07

_____

Los graficos seran del nivel del MTWII no os hagais muchas ilusiones, mas que de sobra. Con una ATI 2600 de 50€ se mueven bien.

La IA es lo critico, ya veremos. En cuanto a los 10000 unid es cuestión de micro. CA lo a solucionado con el tema de "se retrasan los refuerzos" si tienes micro potente tendras mas ejeercitos a la vez sino pues te esperas a que se retiren, mueran o se los coma el coco.

Yo esperaria a ver que tal tira con los micros que tenemos, ...

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoVito - 06 Sep 2008 03:16

_____

Apuestas por el tema de expansión posterior? Dos campañas: guerra civil americana y campañas napoleonicas. O, no?

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoLeonidas - 06 Sep 2008 07:56

_____

CeltiberoVito escribió:

Apuestas por el tema de expansión posterior? Dos campañas: guerra civil americana y campañas napoleonicas. O, no?

Eso no se pregunta, ya es un hecho :D

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoGil - 06 Sep 2008 20:55

_____

La guerra civil americana les quedaría un poco más lejos, pero quizás les sirva para lanzarse a períodos posteriores como el S XX aunque lo veo mucho más dificil.

En cualquier caso seguro que ya están trabajando en las expansiones y no sólo en terminar bien el juego... :twisted:

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Gale - 07 Sep 2008 20:04

_____

Te olvidas de campañas como la Independencia de las colonias españolas o la de EEUU, que también debería aparecer aparte.

Gil, pero es que lo de los uniformes, es como si a un caballero feudal le pones el mismo uniforme que a un andante, solo por ser de la misma época...

Y sino mira los soldados, joder, es que a mi me dan pena, es que ni si quiera los casacas rojas parecen casacas, son soldados con un uniforme cualquiera, y así todas las facciones pero con diferente color...por lo menos que pongan el uniforme histórico y luego ya cambien de color, pero que esté bien hecho no eso que han enseñado...

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 08 Sep 2008 00:15

_____

El problema que yo veo con el tema de uniformes es que se escudan en que hay muchos y si pretenden ser históricos se disparan lo que se necesita en memoria y en tiempos de ejecución y desarrollo. Y luego te los ves persumiendo de que hay variedad de modelos, texturas y animaciones en una unidad. Cosa que es exactamente el mismo trabajo (bueno; en realidad es mas) y encima joden el juego (por las animaciones) y no aportan nada importante.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Gale - 17 Sep 2008 00:41

_____

Nueva preview del Empire:

http://www.computerandvideogames.com/ar ... ?id=197284

Gracias Sertorio. (No sé porque no la ha puesto aquí todavía)

Lo más nuevo es que para capturar rutas comerciales habrá que eliminar todas las naves enemigas que estén en dicha ruta. Pero vamos, más de lo mismo...

Y justo lo publican hoy, un día que no me paso por los foros oficiales... :x

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Scorpionet - 17 Sep 2008 19:59

_____

Crei que ya habia visto esta entrevista ..... pero no ....

http://www.gamereactor.eu/grtv/?id=3023

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Gale - 17 Sep 2008 20:29

_____

Si, yo ya la había visualizado pero esta bien ponerla (creo que no está puesta todavía).

:) .

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoGil - 18 Sep 2008 00:10

_____

:oops: Y ¿qué dice el tipo de CA?

Lo único que he entendido porque lo han puesto subtitulado es que habrá 50 facciones, 12 jugables de inicio y las demás desbloqueables al conquistarlas algo que me parece muy raro... creo que es un error.

El otro subtítulo confirma que el mapa de campaña será el más grande de toda la serie algo que se ha ido produciendo en cada juego que han sacado desde el Shogun. ¿Habrán pensado en un modo de ganar el juego que no implique la conquista de todo el territorio algo parecido a los logros que se podían conseguir en el medieval?

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 18 Sep 2008 02:26

_____

Yo le cojo pocas cosas al tío habla muy rápido el joío.

Sobre lo de los desbloqueos es normal. Desde el Rome estamos con el pamplieno de las facciones bloqueadas. No mirarán los foros y no se habrán enterao que al dia sigiente de sacar los juegos todo dios tiene todas las facciones desbloqueadas. En fin.

Sobre lo de ganar de otra forma que no sea conqueista. Se ha hablado de logros/pretigio y ganar por economía. Habrá que ver que es lo que quieren decir realmente

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoGil - 18 Sep 2008 22:04

_____

No si lo que me mosquea es que al final tengas 50 facciones jugables después de desbloquearlas me parecen demasiadas... :S

En fin veremos... ;)

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoGil - 20 Sep 2008 13:19

_____

He encontrado esta preview en Eurogamers, no sé si ya la habíamos comentado:

http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=242108

Al final del artículo se comenta algo interesante sobre el modo multijugador...

Dicen algo así... "están desarrollando nuevas ideas para el multijugador, así probablemente haya un modo de campaña on line Si esto fuese así el Empire alcanzaría una nota de 10 sobre 10"

Dice el refrán que "cuando el río suena agua lleva" de modo que quizás nos den una grata sorpresa. ;)

Por otro lado me ha surgido una pregunta con relación al modo de reclutamiento. Si son los generales los que encargan las unidades y éstas no están operativas hasta que se unen a él... espero que podamos entrenar a nuevos generales en academias militares o algo así porque como tengamos que depender de herederos y adopciones... :S A ver si dicen algo de eso pronto. ;)

==========