

## 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.

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 (&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

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 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 Scorpionet - 20 Sep 2008 22:05

---

Segunda parte de la entrevista .....

<http://www.gamereactor.eu/text.php?id=155>

=====

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

Publicado por CeltiberoGil - 20 Sep 2008 22:47

---

:D Muchas gracias Scorpionet, comenta algunas cosas interesantes...

Por ejemplo tendremos regiones marítimas que controlar para poder ganar dinero con el comercio, esas regiones pueden ser compartidas con otras naciones y nos llevamos un porcentaje de las ganancias si quieres ganar más... pues guerra.

Otro aspecto interesante es lo de la diplomacia pero ya veremos si de verdad consiguen que sea realista y funcione bien aunque lo que dice parece bueno...

Por último comentan que de momento no habrá batallas anfibia, básicamente porque les sería muy difícil hacerlas, lógico. Aunque quizás se animen para próximos juegos... Qué se yo ¿para el Total War del 2010? ;)

=====

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

Publicado por CeltiberoLeonidas - 21 Sep 2008 14:07

---

En la expansion no creo y los total war tienen un margen de entre uno y otro de 3 a 4 años.

La verdad es que sería un puntazo lo de las batallas navales.

=====

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

Publicado por CeltiberoGil - 21 Sep 2008 14:34

---

Perdona.. es que pensaba que lo sacaban para el 2008... así que 2009 expansión... 2010 nuevo juego...

Tienes razón hasta el 2012... nada de batallas anfibia... nos tiraremos otros tres juegos TW soñando con ellas hasta que las saquen como estuvimos esperando tres juegos para que sacaran las navales... Pero de momento no me quejo. Aver cómo son las batallas navales para emular a Blas de Lezo... :D

=====

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

Publicado por CeltiberoLerend - 22 Sep 2008 12:26

---

O navegar en la formidable &quot;Santísima Trinidad&quot;...

=====

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

Publicado por Alaehispanorum - 22 Sep 2008 12:28

---

Eso eso ...pero con la tripulacion al maximo y con experiencia nivel elite ..y mandar al fondo de los mares al buque del Horacio Nelson ..que ya es hora ..... 🛩️



=====

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

Publicado por CeltiberoRamiro - 22 Sep 2008 13:32

---

### Alaehispanorum escribió:

Eso eso ...pero con la tripulacion al maximo y con experiencia nivel elite ..y mandar al fondo de los mares al buque del Horacio Nelson ..que ya es hora ..... 🛩️



Imposible, ese estará superdopado con todo lo habido y por haber (esteroides anabolizantes, EPO, etc, etc :roll: )

=====

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

Publicado por CeltiberoEmberrado - 22 Sep 2008 17:37

---

Hay que rezar por que así sea; Ramiro. Si sigue lo que ha sido de la saga hasta el momento cuando el jugador tenga flotas de 20 barcos de línea con 2 o 3 puentes llenos de cañones seguro que la IA sigue haciendo fotas llenas de chalupillas, cayucos y pateritas.

=====

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

Publicado por CeltiberoGil - 23 Sep 2008 22:12

---

Eso es lo que siempre están mejorando, Embi y nunca consiguen que la IA funcione están prometiendo mejorarla ya veremos.

He encontrado este nuevo artículo que no dice nada nuevo pero aparecen dos nuevas pantallas que no sé si de verdad lo son.

<http://www.worthplaying.com/article.php?sid=56004>

También he encontrado un video de larga entrevista en inglés en la que aparecen las diversas pantallas publicadas hasta ahora. No he entendido ni jota pero al final dice algo de julio si alguien tiene la amabilidad de comentar lo que dice estaría muy agradecido.

Y aquí te muestran los uniformes suecos no sé si es algo oficial creo que sí. No son los del juego sino los bocetos que han visto o usado...

:D

=====

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

Publicado por CeltíberoGil - 24 Sep 2008 23:31

---

:D Nueva preview recién puesta. Comenta las batallas navales algo las terrestres y el mapa de campaña. Una de las cosas interesantes que comentan es que han estado trabajando 3 diseñadores en la IA táctica de las batallas. Comentando sobre ello dicen que algunos generales de la IA pueden que prefieran usar fuertes cargas de caballería seguidas por la infantería (como los rusos) o avanzar rápidamente en grandes columnas de infantería apoyada por la artillería como los franceses.

Otra cosa que afirman es que los generales no pensarán sólo en el resultado de una batalla sino en la guerra. Así si ve que la derrota es segura intentará salvar la mayor cantidad de tropas y presentar batalla cuando las circunstancias sean más favorables.

Hablando sobre la campaña nos dicen que podremos favorecer revueltas y provocar un cambio de gobierno como en la revolución francesa. Y cuando haya una revuelta podremos elegir el bando que dirigiremos si a los rebeldes o al gobierno establecido algo parecido al medieval. :D

No comento más que ocupo tres páginas con el post.

Aquí os dejo la dirección:

<http://www.gamesradar.com/pc/empire-tot ... 4625990074>

Parece que la cosa funciona y que no hay retrasos... :D

=====

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

Publicado por Alaehispanorum - 25 Sep 2008 00:59

---

Me alegro que todo vaya viento en popa .. 🎉



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

Publicado por Gale - 27 Sep 2008 14:18

---

Pues si, si dicen la verdad estará genial.

Claro que conociéndolos harán como los rusos en la Guerra Fría, hacer tanques de cartón diciendo que son de verdad para intimidar XDD.

=====

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

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 28 Sep 2008 16:16

---

Respecto a esto de las revueltas, creo, en mi modesta opinión, que en las dos anteriores entregas: Rome Total War (y su expansión) y MTW II (y su expansión), el mapa de campaña ha perdido en variedad estratégica con respecto al MTW I e incluso al STW. Sólo se ganó que los ejércitos se pudieran individualizar en las provincias, se pudieran realizar emboscadas, etc.

Pero a cambio perdimos, en mi opinión.:

1. Posibilidad de guerras civiles entre el enemigo, y también que se desencadenen en el bando propio (lo cual daba mordiente en el MTW-I).
2. Asesinatos realmente efectivos (como en el shogun con los shinobi), reflejandose en una perdida de capacidad de ataque y mando en el general o capitan de la IA, con respecto a si no hubiera habido asesinato.
3. Tema de inquisidores, sacerdotes, yihads, cruzadas, y tal, a mi me gustaba más a nivel estratégico en el MTW I.
4. Perdida de sucesos aleatorios que sucedían en MTW 1 (hambrunas anunciadas, etc).
5. Labor de espionaje realmente útil en el MTW 1, y que después perdió mucho. Antes dependía del tiempo que un espía estaba en una provincia el hecho de que se desestabilizase, desordenes civiles, extracción de información útil, contraespionaje.
6. Posibilidad de conflictos de herederos si se aprobaban matrimonios no inteligentes con alguna facción.
7. Incluso la música y efectos especiales de las campañas me gustaban más, aunque no hubiera animaciones, había pantallas con efectos musicales que también producían mucha inmersión..

ETC

Así, que, resumiendo, opino que todo lo que se ha ido ganando en detalle de las batallas: Primer plano de los soldados, animaciones, heterogeneidad de tropas, mejora de paisajes, etc, se ha perdido en algo tan sencillo como en brillantez estratégica de las campañas. Por eso no me extraña que haya podido haber goteo de algunos jugadores hacia juegos estratégicos de campaña como el Europa Universales, etc.

En fin, espero que este tema no lo descuiden nuevamente, aunque logren con brillantez las batallas navales, etc.

=====

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

Publicado por CeltiberoEmberrado - 28 Sep 2008 21:21

---

Asdrubal. Si por resultados en número de jugadores es. El Empires va a ser mas simples y con mas detallitos chorras que los anteriores. Es la tendencia de la saga. Con Shogun y con Medieval I había muchos menos jugadores que con los dos posteriores. Está claro que a CA le mola perder 10 gronards para ganar 100 casuales.

=====

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

---

Publicado por Alaehispanorum - 29 Sep 2008 16:03

---

Eso es normal &quot;la pela es la pela&quot; o mejor dicho ahora &quot;el euro es el euro&quot;, las compañías de videojuegos estan para ganar dinero si con las sagas de Total War pueden vender 10.000 copias en vez de 1.000..pues haran los juegos mas aseguibles y mas espectaculares para un gran publico ...si se quiere la excelencia hay que esperar a los Mod's ....

=====