

Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por celtíberoAlba - 20 Feb 2009 16:51

Hola!!

Abro este post para que la gente tengan un post donde apuntar sus impresiones, que seguro que las querrán compartir, y así evitar que se abran varios post sobre el mismo tema o usen los que hay ya abiertos sobre el Empire, de manera que esté toda la información desperdigada.

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Celtiberojeno - 22 Feb 2009 16:39

Descargao, instalao y jugao....Mi medieval iba con muy buenos gráficos y fluido (Tengo un buen PC y relativamente nuevo). Pero esto, después de varios intentos y perder muuuuuucho tiempo en los tiempos de carga, rebajarle la calidad, quedarse colgao, etc, etc, etc. me ha dejado bastante decepcionado. Ha sido una pérdida de tiempo. Hubiera preferido ni descargarlo ni instalarlo ni na de na...

En fin, pa mí ha sio un mojón.

Me debe hacer falta una nueva tarjeta y más RAM...y un trabajo y un salario... ;)

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoLeonidas - 22 Feb 2009 17:16

Prueba a reinstalar el steam Klu, haber si hay suerte.

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por heliogabalo - 22 Feb 2009 18:41

En mi ordenador de juegos, el medieval 2, me corre bastante bien. Se trata de un pentium 4 a 3ghz, 2g de ram y una tarjeta gráfica gforce 7600gs. Pero esta demo del Empire se me hace injugable, con bastantes ralentizaciones y, encima, se ve peor que el medieval.

Los que tenemos ordenadores antiguos vamos a sufrir lo nuestro para hacer correr este juego a no ser que nos den una sorpresa en marzo.

O bien me compro un ordenador nuevo o bien actualizo uno que tengo: un pentium 4 core 2 duo de 2,13x 2, es el modelo 6400 y tiene 2 gigas de ram pero una tarjeta gráfica bastante mala una geforce 7300se.

Por lo que he visto el juego promete pero para disfrutarlo habrá que invertir. :shock:

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Alaehispanorum - 22 Feb 2009 21:06

Como a casi todos los compañeros, me va lento en una resolución un poco buena, para que vaya fluido hay que dejar los gráficos a un nivel inferior al M2TW, la calidad gráfica que tiene el juego no está compensada con los requisitos tan elevados que se necesitande todos modos ..las batallas terrestres no aportan tantas cosas nuevas como creía solo alguna novedad como el modo de aparecer los dragones de sus caballos, aparte de que las unidades son muy monótonas algo que se había conseguido solucionar en M2TW... Otra cosa son las batallas navales ..que si me han gustado mucho ..quizá por la novedad :mrgreen:

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Annibal - 22 Feb 2009 21:18

Magníficas batallas, las dos; mejor la naval que la terrestre, como se ha dicho ya; la caballería hay que saberla utilizar, porque es demasiado vulnerable, este va a ser un total-war de más infanterías que caballerías, es increíble pero la infantería puede hacer una sola fila de disparo, cuando en realidad la profundidad mínima debería ser de tres.

La moral no sé si será como el primer medieval, pero casi o parecida, esto gustará a muchos. En general buena impresión aunque la IA deja bastante que desear. Lo mejor la artillería enemiga

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoMori - 22 Feb 2009 22:12

Uhm

No me hagan caso pero no observo ningun efecto del viento en los navios, yo diria que son a motor , les digo donde tienen que ir y van lo mismo en un sentido o en el contrario, no hay que orzar contra el viento ni vas mas rapido en empopada , en fin , son a motor. :roll:

Mori Tenerio del Clan Celtibero

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Total_warrior - 23 Feb 2009 00:00

CeltiberoRamiro escribió:

No sé si os pasará a vosotros, pero a mi la demo me va como el c***. Un lag de la leche, que no puede ni manejar las unidades, y juraría que cumplo de sobras las especificaciones mínimas, a saber:

Supported OS: Windows® XP Service Pack 2 or Windows Vista™

El mío es XP SP2

Processor: 2.4 GHz Intel® Pentium® or greater

El mío es Pentium D 3.4 GHz

Memory: 1GB RAM (XP,) 2GB RAM (Vista™)

Tengo 2GB (para XP)

Graphics: 100% DirectX 9.0c compatible hardware accelerated video card with shader version 2.0 support, 256 MB video memory

La mía es una GeForce 7300 LE, que juraría (no me acuerdo dónde narices se mira eso) que tiene 512 MB de memoria, y según la página de Nvidia soporta DirectX 9 completo y shader 3.0.

¿Alguna idea de por qué va tan mal? :evil:

Bueno para un juego como los total war donde los programadores mienten en las especificaciones para vender , es bien sabido que este tipo de juegos utilizan todos los recursos del ordenador y si por hay tienes varios programas secundarios y no vitales de xp(antivirus etc.) los recursos se compartirán por

eso en vista te piden el doble de memoria prueba ,quitando alguno de estos programas y por cierto vista apesta por todos los programas inservibles que utiliza.

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoKlu - 23 Feb 2009 00:20

CeltiberoLeonidas escribió:

Prueba a reinstalar el steam Klu, haber si hay suerte.

No creo que sea problema de eso, me bajé hace poco la demo del W40k: Dawn of War II por Steam y no hubo problema alguno, además que siempre pruebo las demos en Steam y no me han dado problema alguno hasta ahora...

Pero en fin, vista la enorme ayuda proporcionada, me esperaré al 4 de Marzo a jugar el juego completo, gracias Leo por responder al menos.

Ya direís más cosillas acerca la demo.

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por celtiberoAlba - 23 Feb 2009 03:02

Hola!!

Tras unas cuantas batallas a mis espaldas, estas son mis primeras impresiones. No dejo de pensar que esto es una demo ¿eh?, habrá que esperar al juego completo y sobre todo a jugar contra humanos...

* La artillería: El "no art"; no será necesario. Mis peores temores no solo NO se han confirmado, sino todo lo contrario. Viendo el poder de destrucción de la artillería de anteriores entregas, y siendo esta una época donde la artillería empieza a tomar realmente importancia en los campos de batalla, creí que la artillería sería totalmente abusiva. Pensaba esto ya que actualmente es imposible colocar en una batalla "Total War"; una relación acorde entre cañones y número de soldados. Una batería en el TW casi que representa una batería de la época, mientras que un batallón del TW (aprox 100 hombres) no representa un batallón de la época (aprox 700 hombres). Era de esperar una desproporción de poder de la artillería frente a las masas de soldados. Pero no es así; La falta de precisión, la baja mortandad que causan los impactos, la lentitud en la cadencia de tiro, y su prácticamente nulo efecto de bajada moral en las tropas enemigas, hace prácticamente inútil

molestarse en usar la artillería. En la batalla de la Demo he avanzado a paso normal con todo mi ejercito formando una masa compacta por el camino de la derecha, frente a 3 (a tres!!) baterías enemigas, y cuando llegue al cuerpo a cuerpo apenas había perdido 25 hombres en total. Ni siquiera me molestaba en mover ni dispara con las mias. La única opción que actualmente veo viable a la hora de usar artillería sería para atacar una posición donde el enemigo tenga una ventaja de posición.

* La infantería: Veo que no merece la pena perder tiempo en un intercambio de disparos, es más efectivo una buena carga a bayoneta calada. Se pierde menos tiempo y tampoco veo una ventaja en disparar de lejos cuando se puede cargar. La relación del rango de disparo entre la ligera y la de línea es mínima y apenas merece la pena tenerlas (las inf ligera) como línea de contención (como si fueran pavese de los otros TW).

* La caballería: La veo bien, ya que como solo disponemos de dragones ligeros y husares, pues hacen bien su papel, pero creo q la pesada debería estar bien potenciada el jugador debería entender que ante una carga de caballería se debe formar en cuadro o perderías tu unidad de infantería. Ahora eso sí, contra un cuadro debe ser como chocar contra una pared.

Sobre la interface: Hecho de menos el ALT y no me gusta el fondo de HUD, ya que apenas distingo la carta de la unidad que esta seleccionada (blanco sobre blanco).

Si se me va ocurriendo más cosas, los postearé...

¿Pero estos tios de CA no se han molestado en comprar un mísero libro sobre la evolución de la táctica en la guerra?

Un saludito!!

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Wellington - 23 Feb 2009 13:08

bueno observacion compañero,estoi totalmente de acuerdo contigo

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Celtiberolsmaylive - 23 Feb 2009 16:59

El mejor uso de los cañones es para liquidar edificios ocupados me parece a mi ;)

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoSet - 23 Feb 2009 18:27

celtiberoAlba escribió:

Hola!!

Tras unas cuantas batallas a mis espaldas, estas son mis primeras impresiones. No dejo de pensar que esto es una demo ¿eh?, habrá que esperar al juego completo y sobre todo a jugar contra humanos...

* La artillería: El "no art" no será necesario. Mis peores temores no solo NO se han confirmado, sino todo lo contrario. Viendo el poder de destrucción de la artillería de anteriores entregas, y siendo esta una época donde la artillería empieza a tomar realmente importancia en los campos de batalla, creí que la artillería sería totalmente abusiva. Pensaba esto ya que actualmente es imposible colocar en una batalla "Total War" una relación acorde entre cañones y número de soldados. Una batería en el TW casi que representa una batería de la época, mientras que un batallón del TW (aprox 100 hombres) no representa un batallón de la época (aprox 700 hombres). Era de esperar una desproporción de poder de la artillería frente a las masas de soldados. Pero no es así; La falta de precisión, la baja mortandad que causan los impactos, la lentitud en la cadencia de tiro, y su prácticamente nulo efecto de bajada moral en las tropas enemigas, hace prácticamente inútil molestarse en usar la artillería. En la batalla de la Demo he avanzado a paso normal con todo mi ejército formando una masa compacta por el camino de la derecha, frente a 3 (a tres!!) baterías enemigas, y cuando llegue al cuerpo a cuerpo apenas había perdido 25 hombres en total. Ni siquiera me molestaba en mover ni disparar con las mías. La única opción que actualmente veo viable a la hora de usar artillería sería para atacar una posición donde el enemigo tenga una ventaja de posición.

* La infantería: Veo que no merece la pena perder tiempo en un intercambio de disparos, es más efectivo una buena carga a bayoneta calada. Se pierde menos tiempo y tampoco veo una ventaja en disparar de lejos cuando se puede cargar. La relación del rango de disparo entre la ligera y la de línea es mínima y apenas merece la pena tenerlas (las inf ligera) como línea de contención (como si fueran pavese de los otros TW).

* La caballería: La veo bien, ya que como solo disponemos de dragones ligeros y husares, pues hacen bien su papel, pero creo que la pesada debería estar bien potenciada el jugador debería entender que ante una carga de caballería se debe formar en cuadro o perderías tu unidad de infantería. Ahora eso sí, contra un cuadro debe ser como chocar contra una pared.

Sobre la interface: Hecho de menos el ALT y no me gusta el fondo de HUD, ya que apenas distingo la carta de la unidad que está seleccionada (blanco sobre blanco).

Si se me va ocurriendo más cosas, los postearé...

¿Pero estos tios de CA no se han molestado en comprar un mísero libro sobre la evolucion de la táctica en la guerra?

Un saludito!!

Totalmente de acuerdo ya os comente que a lo bruto cargando to pa lante se ganaba la batalla. Esta bien que la IA te encare si intentas rodear pero ¿ de que sirve si cargando de frente a bayoneta ganas??.

En fin, como dices es solo una demo y veremos muuuuchos parches me temo.

A mi me va bien definitivamente y contra la IA seleccionando media resolución de pantalla y parametros a media pero bajando sombras,edificios...etc a baja.

Ya veremos dijo un ciego 

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoLlop - 23 Feb 2009 21:04

Saludines :D

Después de una batalla en cada elemento, esta es mi opinión:

Conociendo a nuestro enemigo (La IA) poco aliciente encontré en las dos batallas. Pero, trasladando esas sensaciones e imaginado un enemigo humado... :twisted:

Me parece que tenemos un juegozo (Con sus respectivos parches, claro)

El hecho de resultar demoledora una carga, ante un intercambio de proyectiles, es un arma que compartes con tu enemigo y la gran cantidad de factores que acompañan el juego; alturas, obstáculos, estacas instaladas en mitad de la partida, moral, formaciones, etc. Promete horas de diversión... Esperemos que no eternas :S .

La batalla naval, la encontré curiosa o quizás interesante. Pero, sobre todo... Fácil!!! Como solo jugué una y contra la IA, pues, poco puedo decir. Me divertí 

Venga, señores... Taluec ;)

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Virio - 23 Feb 2009 22:01

Buenas a todos.

Para Alba:

Alba, creo que si se puede usar alt y seleccionar a todo el ejército, pero no he probado a girarlo aún por las razones que más adelante se deducen. Aprovecho para mandarte un abrazo :S

Para Klu:

Tienes que lanzar el juego desde la opción del Steam que dice "lanzar juego" y no desde la opción de play. ¿Tienes Vista verdad?

Prueba eso y me dices.

Para Total_Warrior:

Ibero yo tengo Intel Core Quad (cuatro núcleos) a 2660 Mhz por núcleo y 6 GB de Ram y 1 TheraBite de Hd con un monitor Lg Flatron de 22 " , pero ...la gráfica (es flojita pues aunque es de última generación es gama media-baja (Gforce 9300 gs), y ahí reside todo el problema, es decir; nuestro problema Ibero, pues por mucha máquina que tengas necesitarás gráficas que pasen de la terminación "500" es decir, lo que importa en las gráficas, amén de otros factores, no es tanto el millar de serie (9000, 8000, 7000, etc) como la centena (9100, 9200, 9300 etc) que cuánto más alta sea esta última, más potente es la serie. O sea que tenemos máquina pero no le sacaremos rendimiento hasta que no le metamos mejor gráfica. De hecho a mí me ha quitao las ganas de jugar a pesar del grafismo precisamente por el bajo rendimiento. Incluso la animación me sale entrecortada en el sonido.

Un saludo a toos toes ;)

(He recitificado ciertas cosas y ratificado otras en un mensaje posterior)

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoMandonio - 23 Feb 2009 22:08

CeltiberoMori escribió:

Uhm

No me hagan caso pero no observo ningun efecto del viento en los navios, yo diria que son a motor , les digo donde tienen que ir y van lo mismo en un sentido o en el contrario, no hay que orzar contra el viento ni vas mas rapido en empopada , en fin , son a motor. :roll:

Mori Tenerio del Clan Celtibero

Cierto, los barcos son a motor.

Sinceramente, esperaba mas del simulador naval. Los barcos son preciosos, los uniformes monísimos y el agua esta muy lograda pero....

no hay o no encuentro un indicador de la fuerza del viento. No llego a apreciar la diferencia entre ir de ceñida o navegar de empopada. Lo unico que me parece que hay es un ligero "efecto" en las viradas dependiendo de la dirección del viento. Como dice Mori... parecen barcos a motor. De momento lo que veo es un arcade de batallas navales (que puede ser muy divertido), pero no un simulador :S

Tal vez sea que he jugado poco y no aprecie los sutiles detalles... :roll:

Un saludo.

=====