

## nueva entrevista en IGN a James Russell sobre el Empire

Publicado por sertorio67 - 19 Abr 2008 17:45

---

aqui esta el enlace

<http://pc.ign.com/articles/866/866990p1.html>

=====

## Re: nueva entrevista en IGN a James Russell sobre el Empire

Publicado por Gale - 18 May 2008 23:24

---

Video de una entrevista:

<http://uk.gamespot.com/video/942966/619 ... nterview-1>

Está en inglés.

Gracias Sertorio como siempre.

Pequeña traducción, gracias a JD:

-Como seran las batallas navales?

-Hay que tener mucha consideración en cuanto a dirección del viento, la meteorología, el movimiento de las olas, el tipo de barco que tienes...Muchos factores que tienes que tener en cuenta.

-Total war tiene una gran fama por las enormes batallas terrestres, hay algo nuevo aparte de todas las nuevas unidades?

-Esta era es la de los mosquetes, las unidades pueden esconderse tras muros, meterse en edificios y

muchas cosas más. Puedes tener hasta 10.000 hombres bajo tu control, una barbaridad.

-Bueno y para los que estan en casa, les podrias dar una fecha aproximada de salida?

-Si, esperamos que el juego salgo en invierno, invierno de 2008.

Es un resumen, no es exactamente todo lo que han dicho y lo que han dicho, pero es para que os entereis de lo principal.

=====

## Re: nueva entrevista en IGN a James Russell sobre el Empire

Publicado por CeltiberoGil - 19 May 2008 00:07

---

Gracias Gale aunque mis sospechas se han confirmado, primer retraso, del otoño al invierno. Demasiado tiempo sin poner noticias en los foros oficiales... :( (

Esperemos que al menos saquen un juego decente con la IA y demás... ¡Los gráficos ya los tienen así que se espabilen con lo que más nos interesa la jugabilidad. ;)

=====

## Re: nueva entrevista en IGN a James Russell sobre el Empire

Publicado por Gale - 19 May 2008 00:14

---

Si ya me imaginaba yo que lo retrasarían, yo tengo pensado que lo sacarán en 2009...esperemos que aunque tardan mucho saquen un buen juego.

=====

## Re: nueva entrevista en IGN a James Russell sobre el Empire

Publicado por CeltiberoThormes - 19 May 2008 07:59

---

-Total war tiene una gran fama por las enormes batallas terrestres, hay algo nuevo aparte de todas las nuevas unidades?

-Esta era es la de los mosquetes, las unidades pueden esconderse tras muros, meterse en edificios y

muchas cosas más. Puedes tener hasta 10.000 hombres bajo tu control, una barbaridad.

Siempre en cada juego que sacan los de CA, dicen que podrás controlar hasta 10.000 hombres simultáneamente, eso se sobreentiende que jugando en single player en una batalla podrías llegar a dirigir un ejercito de esas dimensiones, pero a la hora de la verdad se quedan en 2.000 y las clásicas 20 unidades, y encima a veces se ralentiza :evil: :evil:

Con lo poco que les costaría implementar un sistema de refuerzos como en el Kingdoms, con la cara del general o capitán, que clicaras en esa cara y pudieras ordenar al ejercito de refuerzo como el principal, solo cambiando de pantalla las 20 unidades, y no solo el sitio de despliegue y la actitud como hasta ahora.

=====

## Re: nueva entrevista en IGN a James Russell sobre el Empire

Publicado por Gale - 18 Jun 2008 01:03

---

Entrevista a alguien del equipo de CA:

### **Aparte del apartado gráfico, ¿cuáles son los mayores desafíos a la hora de desarrollar Empire: Total War?**

Empire es un juego masivo en cada aspecto de su diseño, creado y pulido hasta el máximo. Quizás los mayores desafíos para el equipo están en la implementación de batallas navales completamente 3D, un concepto completamente nuevo en Total War y que se está añadiendo para completar realmente la experiencia Total War.

Total War tiene una larga historia de fantásticas batallas terrestres y simulación. La adición de combate naval de escala épica es un desafío, ya que queremos que sean tan buenas, equilibradas y divertidas de jugar como las propias batallas terrestres.

### **¿Cuáles pensais que son los mayors cambios, como juego de estrategia, desde Medieval 2?**

Empire ha mantenido el núcleo básico de estrategia de Total War, pero ha añadido muchas más opciones y habilidades y al mismo tiempo minimiza la curva de aprendizaje para nuevos jugadores. Quizás el primero de los dos mayores cambios para los jugadores familiares con la saga es el paso a la era de la pólvora. El combate tiene ahora cañones y mosquetes y requiere un nuevo punto de vista

táctico del jugador. Seguirá habiendo combate cuerpo a cuerpo feroz y brutal, pero el panorama completo implicará el uso de unidades de nuevas maneras.

La segunda adición es por supuesto el combate naval. Los jugadores tendrán que dominar las tácticas requeridas para usar un enorme abanico de barcos y para llevar las épicas batallas de Total War a altamar por primera vez. Nuevas formaciones, tácticas y habilidades significarán que las batallas navales requerirán dotes específicas para ser dominadas.

### **¿Hasta qué punto van a ocurrir eventos históricos en el modo campaña?**

Como con otros títulos de Total War, algunos eventos históricos clave serán incluidos en el juego. Sin embargo, como con títulos anteriores, el pasado puede ser el trasfondo, pero el futuro lo decide el jugador. Acaba con la oposición y cambia el curso de la historia, o permite que una nación antaño poderosa vaya a la ruina; está en tus manos.

### **¿Cuántas naciones podremos controlar en el juego?**

Eso se está decidiendo todavía. (Es decir, que no confirman que haya sólo 10 facciones jugables, por lo que de algo sirven las protestas, parece que han surtido efecto)

### **¿Cuáles son las diferencias entre ellas?**

Notaréis una marcada diferencia entre las facciones: Las unidades disponibles, sus habilidades y tecnología; los aspectos políticos, civiles, diplomáticos y militares varían todos. De nuevo, cómo desarrollas y gobiernas tu nación decidirá su lugar definitivo en la historia.

### **Una de las nuevas características del juego son las batallas navales. ¿Qué nos podéis contar del desarrollo del combate naval?**

El combate naval es algo completamente nuevo para Empire Total War. Como resultado también es nuevo para nosotros como desarrolladores. Hemos puesto muchísimo esfuerzo para reproducir las batallas tan precisas, brutales y excitantes como siempre han sido las batallas en tierra.

A nivel visual hay también un motor gráfico completamente nuevo, permitiéndonos representar los barcos de guerra de la época con un fantástico detalle, y que los jugadores realmente se sientan inmersos en el mundo que les rodea.

El sonido, las físicas y la diversion pura y dura: Queremos que la experiencia completa sea puntera.

**¿Qué grado de estrategia tendrán estas batallas? ¿Tendrán los barcos daños en tiempo real?**

Las batallas navales serán tan estratégicas como las batallas terrestres en Empire. La guerra naval de la época estaba muy avanzada y tanto las formaciones, las habilidades de los barcos y el buen mando de los almirantes ganaban los enfrentamientos. Por lo tanto todo esto es importante en Empire: Total War.

Gracias a nuestro revolucionario motor gráfico, veréis que el fuego de los cañones arrancará enormes trozos de madera de los cascos de los barcos, que las velas se rasguen por la acción del enemigo, y que fuegos realistas se extiendan por la cubierta, mientras las tripulaciones corren frenéticamente para apagarlos, o se tiran por la borda.

Realmente es guerra en altamar.

**Acerca de la parte de “administración”, ¿Cuáles son las nuevas características en comparación con anteriores versiones?**

Hay montones de cosas que son nuevas en Empire Total War. El modo de hacer diplomacia se ha refinado, al igual que todas las opciones de administración de regiones y en general la gobernación de cada facción. Más detalles sobre estas facetas se comentarán pronto.

Dijisteis antes que los sistemas de gobierno marcarán cada partida. ¿Hasta qué punto estas decisiones influirán en el futuro de nuestra nación?

Empire tiene una gran variedad(¿3... o cuatro?)de modelos de gobierno, y estos afectan en todo desde cómo se sienten las diferentes clases sociales de tu gente, hasta la percepción que de ti tienen otras facciones, pasando por cómo se accede a ciertas unidades.

La artillería y las armas de fuego ganarán un papel importante en las batallas terrestres. ¿Hasta qué punto va a modificar esto el sistema de combate visto en la saga? ¿Perderá peso en las batallas el combate cuerpo a cuerpo?

La entrada en la edad de la pólvora forzará a los jugadores a pensar sus estrategias diferentes y a aprender cómo mover y usar sus tropas para maximizar su potencia de fuego. El uso de artillería y mosquetes presenta nuevos desafíos a los generales, con el añadido del sistema de cobertura; cómo usas ahora el propio campo de batalla se vuelve crucial para la táctica del jugador.

Pese a ser una edad de armas de alcance ésta fue también la era que vio el nacimiento de la bayoneta. Las unidades pueden todavía unirse a la refriega, las cargas de caballería son todavía cruciales y el nuevo sistema de combate emparejado (lo de los vídeos de los duelos, que a saber cómo afecta a la IA, y avimos su efecto en el M2...) ayuda a que todo esto cobre vida de un modo completamente nuevo y mucho más épico.

Por primera vez en un juego de Total War, las unidades individuales se acercarán las unas a las otras en el campo de batalla y lucharán cuerpo a cuerpo, haciendo que los brutales conflictos de la época cobren vida.

**¿Qué nos podéis contar sobre el sistema de cobertura en el que estáis trabajando? El que te permite cubrirte tras un edificio para evitar el fuego de la artillería.**

El nuevo sistema de cobertura y guarnición revoluciona el uso del terreno en las batallas terrestres. Las unidades pueden moverse tras coberturas para evitar el dañino fuego de la artillería, y pueden refugiarse en edificios dispersados por el terreno para forzar al enemigo a luchar duramente desde campo abierto.

**Sobre el motor gráfico, ¿Qué grado de realismo os permitirá alcanzar? ¿Se incrementará el número de unidades y el nivel de detalle?**

El motor gráfico es completamente nuevo y se ha desarrollado específicamente para Empire. El nivel de detalle es verdaderamente asombroso; los jugadores verán gotas de lluvia cayendo sobre la superficie del agua en los encuentros navales, el sol brillando a través de las velas translúcidas de enormes barcos, y nubes de humo dispersándose por un caótico campo de batalla. El número y la composición de unidades se está desarrollando todavía (Lo que no paro de repetir, el juego está aún muy verde), pero el mismo tamaño y escala épica de anteriores juegos de Total War se está consiguiendo y mejorando.

### ¿Va a requerir Empire un ordenador último modelo para jugar?

Todavía se están decidiendo los requisitos del sistema, y como en todos los títulos cuanto mejor sea tu máquina mejor será tu experiencia. Siempre aspiramos a hacer Total War tan accesible como sea posible así que varias opciones serán configurables para permitir a los usuarios lograr el mejor rendimiento.

### ¿Tendrá la banda sonora marchas militares?

La banda sonora tendrá un enorme abanico de música, desde el acompañamiento del mapa de campaña hasta el despliegue en la batalla y la música de las propias batallas. Otra nueva característica planeada son las "órdenes de tambor" para las unidades. Como ocurría en la época, cuando a una unidad se le dé una orden, el tamborilero de la unidad tocará el código de la orden y la unidad responderá. Este es otro detalle realista con la época que tendrá Empire. (Es decir, que os olvidéis de músicas patrióticas como la marcha de los granaderos o demás, serán tambores que diferenciarán entre paso normal, paso ligero y carga, en mi opinión, por supuesto).

### Acerca del modo multijugador, habéis prometido algunas sorpresas para los seguidores acérrimos de Total War. ¿Qué nos podéis contar sobre él?

Hay varios modos multijugador, actualmente en desarrollo y pronto se revelará más información

=====

### Re: nueva entrevista en IGN a James Russell sobre el Empire

Publicado por Carlos de Habsburgo - 31 Jul 2008 13:11

---

Os imagináis desplegando en un glorioso campo de batalla a los batallones españoles mientras suena el himno de granaderos?

Saludos! ;)

=====