

## Empire Total War ..como deberia ser

Publicado por CeltiberoThormes - 23 May 2008 22:02

---

 Bien, llegados a este punto, disponemos ya de algunas informaciones referentes al nuevo juego de CA, tenemos screens de batallas navales y terrestres, entrevistas de los creadores y recientemente incluso un vídeo que posteó Sertorio, conocemos mas o menos los requisitos técnicos que pedirá el juego, solo faltaría por conocer como será el nuevo mapa de campaña y el comportamiento de la IA, aunque algunos rumores hay, hagamos un ejercicio de ciencia-juego-ficción.

¿Cómo será el nuevo juego? ¿cumplirá las expectativas creadas?

Debatamos lo que os parece que cambiará en esta nueva entrega, y lo que os gustaría encontrar en ella.

Ya que he iniciado este hilo empiezo yo :)

Los de CA aseguran que el jugador humano podrá controlar hasta 10.000 hombres en pantalla, aunque eso no es nuevo, ya lo decían en el MTW2 y nada de nada, al final te quedabas con 2.000 hombres y las 20 tarjetas de unidad.

¿Implementarán un nuevo sistema de refuerzos tipo Kingdoms, pero que puedas controlar tu a las tropas? realmente eso estaría muy bien, se podría clicar en la cara de cada general o capitán al mando y controlarlos directamente, no solo en el despliegue como hasta ahora, solo cambiando en pantalla las tarjetas de unidad de cada cuerpo ejercito.

=====

## Re: ¿Cómo será Empire Total War?

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 12 Sep 2008 15:06

---

Ese es realmente uno de los principales problemas de la saga. Un mapa grande y un desarrollo temporal tan largo tienen esa limitación.

Por eso yo creo más en campañas más cortas en espacios más restringidos.

No sé. Mi TW idea tendría diferentes niveles de zoom para la campaña:

- Zoom lejano para movimientos estratégicos y diplomáticos globales: economía, apoyos militares, etc. Sería para "política a medio y largo plazo".
- Zoom intermedio para relaciones con vecinos, posicionamiento de tropas en zonas geográficas, micromanagement de recursos importantes... Sería "política a corto plazo".
- Zoom cercano para campañas militares concretas. Sería una vez que se entra en guerra con alguien para establecer la distribución de fuerzas y cada turno podría ser incluso de un solo día de duración. Si no es una guerra global, una campaña de estas podría durar una o dos semanas, o si es una guerra a gran escala, incluyendo varias potencias y/o territorios lejanos, habría periodos de mucha actividad bélica y otros de posicionamiento, reclutamiento, entrenamiento, etc.

Sería a partir de este nivel de zoom desde donde se generarían los mapas de batalla.

Las consecuencias de esto sería ganancia de recursos, pequeños enclaves estratégicos (Gibraltar, Suez, cosas así) e influencias políticas, más que conquistas de grandes territorios, excepto que sean en continentes poco explorados donde no hay un dominio efectivo de ninguna de esas potencias.

Bueno, esta es la idea que bulle en mi cabeza desde hace tiempo. Si alguien sabe programar, que me diga y hacemos una compañía para desarrollarlo. :rolf:

=====

## Re: ¿Cómo será Empire Total War?

Publicado por Alaehispanorum - 12 Sep 2008 15:21

---

**(HG)Gale escribió:**

Me parece bien, aunque el juego es hasta 1815...

Tenia entedido que las guerras napoleonicas ivan a ser una expansion del juego ?? ....en fin ...  
:wowowo: :rolf:

=====

## Re: ¿Cómo será Empire Total War?

Publicado por Alaehispanorum - 12 Sep 2008 16:06

---

No se si esto deberia estar puesto aqui ...pero en fin ....

Si tienen interes en la musica militar del siglo XVIII les aconsejo que escuchen el disco " Marches,

Fets et Chasses&quot; Pour Louis XIV de André Philidor de la colección Musique á Versailles de Virgin Veritas .... es una música espectacular que te lleva al ambiente musical-militar de las primeras décadas del siglo XVIII, en la que se pueden oír tambores, pifanos, cornetas y gaitas francesas ..se lo recomiendo a todos y más ahora con el Empire en vistas. .... :mrgreen: :mrgreen:

=====

## Re: ¿Cómo será Empire Total War?

Publicado por celtiberoAlba - 12 Sep 2008 17:06

---

### CeltiberoRamiro escribió:

Ese es realmente uno de los principales problemas de la saga. Un mapa grande y un desarrollo temporal tan largo tienen esa limitación.

Por eso yo creo más en campañas más cortas en espacios más restringidos.

No sé. Mi TW idea tendría diferentes niveles de zoom para la campaña:

- Zoom lejano para movimientos estratégicos y diplomáticos globales: economía, apoyos militares, etc. Sería para &quot;política a medio y largo plazo&quot;.
- Zoom intermedio para relaciones con vecinos, posicionamiento de tropas en zonas geográficas, micromanagement de recursos importantes... Sería &quot;política a corto plazo&quot;.
- Zoom cercano para campañas militares concretas. Sería una vez que se entra en guerra con alguien para establecer la distribución de fuerzas y cada turno podría ser incluso de un solo día de duración. Si no es una guerra global, una campaña de estas podría durar una o dos semanas, o si es una guerra a gran escala, incluyendo varias potencias y/o territorios lejanos, habría periodos de mucha actividad bélica y otros de posicionamiento, reclutamiento, entrenamiento, etc.

Sería a partir de este nivel de zoom desde donde se generarían los mapas de batalla.

Las consecuencias de esto sería ganancia de recursos, pequeños enclaves estratégicos (Gibraltar, Suez, cosas así) e influencias políticas, más que conquistas de grandes territorios, excepto que sean en continentes poco explorados donde no hay un dominio efectivo de ninguna de esas potencias.

Bueno, esta es la idea que bulle en mi cabeza desde hace tiempo. Si alguien sabe programar, que me diga y hacemos una compañía para desarrollarlo. :rolf:

Joder!! Ramiro me acabas de poner los bellos de puntas.

LLevo años con esa idea en la cabeza. En el viejo foro, el anterior a al anterior, el de la época del

Medieval I, edité un post explicando como sería mi juego TW ideal. Y era exactamente igual al que tú describes. En casa a lo mejor aun tengo guardado el post en Word Office, esta noche lo miraré, si es que consigo esta tarde arreglar la electricidad, que me la cargé antes de ayer.

Tres escalas. Siempre he dicho, en el post aquel lo explicaba, que los juegos de guerras usan sólo dos escalas, cuando en la realidad hay tres: La política (economía, diplomacia, políticas interiores, etc), la estratégica (campana militar) y la tactica (la batalla). Cada uno requiere una escala de tiempo distinta, la primera sería por meses, la segunda por días y la tercera un sólo día.

Habría que hacer una puntalizacion sobre dos conceptos que deberían estar presente en un juego y en los cuales basaría todo el desarrollo.

Uno de ellos está muy conseguido en el juego CIVILIZATION y es la máxima de "La guerra es la continuacion de la política por otros medios". La mayoría de los juegos son en realidad un recolecta recurso para hacer la guerra. La guerra se convierte en el objetivo del juego, es el fin último. Esto es lo normal ya que realmente es lo mas divertido pero en la realidad la guerra debe ser solo un medio para alcanzar un fin aun mayor. En el civilization uno hacia la guerra cuando realmente debía y no por diversion o capricho. La guerra era una manera de extender tus dominios, de reducir el poder de los otros. Uno podia pasarse cien turnos sin guerrear y le juego no decaía. Una guerra en el civilization era una cosa grave e importante y no se hacía a la ligera. Logicamente en el CIV era posible pq la victoria se conseguía llevando la nave a Alpha Centaury por lo que usabas la guerra como una herramienta mas para ganar.

El segundo concepto que debería estar implantado en todo juego de contruccion de imperios es el que se da en EUROPA UNIVERSALIS y no es otro que el de "marcador de guerra". Cuando declaras una guerra a un otro pais, las conquistas, las batallas, tu poder militar comparado con el del otro, van sumando puntos que sirven para canjear una paz favorable.

Una vez implantado estos dos conceptos, le unes la posibilidad de que en un mismo juego uno pueda ser Rey, Duque y soldado sería para la polla. El Rey dirige el pais, el duque la camapaña militar y el soldado libra la batalla.

\*Nota para el moderador Si el post deriba en este asunto que ha comenzado Ramiro y he continuado yo, abre un nuevo post donde continuar, para asi no cambair el hilo de post

=====

## Re: ¿Cómo será Empire Total War?

Publicado por Alaehispanorum - 12 Sep 2008 18:45

---

No tengo ni idea de como podria llevarse a cabo eso mismo, seria un juego excesivamente complicado no creeis ??..

Con una gestion economica extrategica y politica como las de Europa Universalis o Victoria y con un nivel tactico de Total War ...ufff la leche ...inmaginar la posible dificultad de tener que gestionar industrias armamentisticas para poder armar a los regimientos, tanto de mosquetes o de cañones o yegudas para tener una cabaña caballar para montar las unidades de caballeria, seria muy interesante

extrategicamente, tener que por ejemplo adquirir regiones con gran cantidad de llanuras para criar caballos, o zonas con produccion de hierro para fabricar cañones. Seria como tener dos juegos en 1, uno extrategico al maximo y otro tactico .....amigos mios creo que pedis mucho . 🏰

---

## Re: ¿Cómo será Empire Total War?

Publicado por CeltiberoEmberrado - 12 Sep 2008 22:18

---

Estoy de acuerdo en lo que dice Ramiro sobre las campañas cortas y restringidas en los total war. De hecho está mas que claro que las del kingdoms y la vieja del VI son las que se hacen menos pesadas de todas las que han sacado los de CA.

El juego que teneis en mente lo tiene mucha gente y seguro que muchos programadores tambien lo tienen. No se por que nadie se decide a hacerlo. Tal vez se ve una empresa demasiado complicada para hecerla en un tiempo prudencial o demasiado densa como para que interese a mucha gente. Pero en principio es un ideal dentro de toda esta historia. De hecho leí una vez que el Civ III (que tiene lo que pide Alaehispanorum a nivel estrategico) lo pretendían sacar con batallas tácticas por turnos pero el tiempo de desarrollo se disparaba y las pruebas que hicieron daban un juego lentisimo que terminaba aburriendo asi que prefirieron hacer un Civ tradicional y listo. Yo creo que mas una cuestión técnica es una cuestión de que se vea de forma clara un beneficio y por lo que parece no lo ven claro.

---

## Re: ¿Cómo será Empire Total War?

Publicado por Nárëtyelpé - 13 Sep 2008 20:39

---

Pero en TW, a mi me parece por lo menos, que solamente necesita acrecimos de orden estratégica en campaña para que se encuentre una solución mas agradable a los aficionados como nosotros.

Jo creo que TW hace la unión perfecta de todas las escalas en sus dos mapas, campaña y batalla. En el mapa de campaña se hace todo de la política y de la macro estrategia y en el mapa de batalla se hace todo de la táctica.

Pero me gustaría mucho de ver unos acrecimos de orden estratégica como la posesión de recursos para la construcción de unidades, mejoramientos y edificios, hierro para los cañones por ejemplo, el almacenamiento de estos recursos y el impedimento de las construcciones en caso de escasees. Nuevos edificios para la extracción y producción de recursos. También estos recursos tendrían que influenciar el mantenimiento de las tropas y esto por su vez la moral, desertión y muerte de las mismas. Una completa gestión de recursos en tus territorios, haciendo necesario que se construye almacenes y unidades de abastecimiento, tanto marítimas como terrestres. Tendría que ser llevado en cuenta todo lo que consumé los militares y civiles.

Hoy es mucho fácil hacer grandes tropas y con ellas alcanzar enormes distancias sin al menos hacer una parada. No existe uno sistema de abastecimiento y podemos nos quedar el juego entero en territorio enemigo atacando y siendo atacado. Mismo estando muy lejos de las fronteras. Una embarcación hoy puede se quedar todo el tiempo en el mar sin procurar uno puerto que sea.

Dos grandes saltos fueran dados en ETW, ha que se decir. Las batallas navales y el árbol tecnológico. Son dos implementos mucho grandes en la estrategia y en las batallas tácticas.

¡Grato por su tiempo!

Perdono por mi español...

=====

## Re: ¿Cómo será Empire Total War?

Publicado por CeltiberoGil - 13 Sep 2008 20:56

---

:D Encantado de tenerte por aquí Nárëtyelpë. No te preocupes por los problemas lingüísticos, apreciamos tu esfuerzo.

En efecto, en los total war la división de la parte política de consecución de recursos y dinero está creo que bastante bien implementada y como bien apuntas en el nuevo empire será un nuevo desafío a tener en cuenta el desarrollo tecnológico y la consecución de recursos. La idea que sugieren Alba y Ramiro es añadir una escala más de manejo para poder desarrollar campañas militares organizando los movimientos de los ejércitos para conseguir los objetivos políticos o económicos buscados. La verdad es que estaría bien entrar en una región y poder ver ampliada una red de carreteras, minas, granjas pueblos etc e ir avanzando poco a poco con tus tropas hasta la capital. Pero creo que en ese caso el juego se complicaría mucho y sobre todo se haría aún más largo o pesado.

Ahora bien si se hace bien y se equilibran los res aspectos puede quedar un juego espectacular...

=====

## Re: ¿Cómo será Empire Total War?

Publicado por Gale - 28 Sep 2008 14:57

---

Una cuestión, para el multi ¿habrá las 50 facciones que prometieron?, si es que salen 50 facciones.

¿Podremos jugar en el multi con facciones tan recónditas como el Imperio Mogol, los bávaros, la

Confederación suiza o... Argelia o cualquier tribu africana?. Porque 50 facciones son 50 facciones...

Y para jugar si las facciones se equilibran (hablo de un Retro, porque seguro que nos hace falta), Baviera o los suizos pueden plantar cara perfectamente a Gran Bretaña, Austria o Francia amén de otras potencias...molaría jugar con tantos reinos.

=====

## Re: ¿Cómo será Empire Total War?

Publicado por CeltiberoEmberrado - 28 Sep 2008 21:30

---

Si dejaran de una vez de tirar por el camino de la orientación táctica por facción. Vieran la luz y volvieran a la situación del Shogun de las mismas tropas para todos importaría un pimiento la cantidad de facciones y los desequilibrios para el online no los tendríamos. Y por supuesto ganaríamos riqueza táctica. Mira que es simple; pues nada. Encabezonaos con el tema.

=====

## Re: ¿Cómo será Empire Total War?

Publicado por CeltiberoGil - 29 Sep 2008 00:11

---

Estoy de acuerdo contigo Embi si todas las facciones llevarsen las mismas unidades no habría problemas de equilibrado. Claro que entonces algunas facciones no quedarían bien reflejadas históricamente como los nativos americanos y las facciones asiáticas. Pero quizás bastase con equilibrar tres o cuatro facciones tipo y se solucionaría el tema.

Otra solución pudiera ser plantear juegos con un periodo histórico y geográfico reducido como la guerra de secesión americana, la guerra civil inglesa, la de sucesión española (esta última se libró en toda Europa y parte de America) etc

Quizás sea esto lo que se esten planteando los de CA por las últimas declaraciones en las que insinuaban su paso a las consolas.

=====

## Re: Empire Total War ..como debería ser

Publicado por diangofey - 01 Oct 2008 19:14

---

para mi seria genial que los oficiales salieran de una academia como capitanes o tenientes y que con los logros en batallas fueran ascendidos hasta llegar a mariscales y que en una batalla por ejemplo tengamos a un mariscal al mando pero dentro de dicho ejercito cada batallon este al mando de

capitanes y si uno de estos batallones destaca en batalla y queden supervivientes este capitán puedan ascenderlo a coronel etc. y cuando tenga el rango de general se le asigne su propio ejército, lo mismo para los de la naval, salen de la academia. y en una batalla el oficial al mando de la flota es un almirante y cada barco según sea su tipo ej, de un puente, de dos, de tres o si es fragata pues sea asignado a dicho oficial, un teniente de fragata no podía estar al mando de un tres puentes pero si de una fragata o de un navío de un puente y si dicho navío en la batalla hundía o apresaba a otro a este capitán se le podía ascender a brigadier o lo que sea y así llegar hasta almirante y poder ser el jefe de su propia flota y dos cosas más que en una batalla dichos oficiales en cada batallón se distinguen de sus soldados ya sea por ropaje o insignias.

y lo último perdonen por ser tan pesado es que me gustaría saber cuánto representa un turno, lo digo por que si la historia va desde 1700 a 1815 y si el turno comprende 6 meses como en medieval 2 vamos a llegar al 1800 y no habremos ni conquistado Francia, otra cosa si jugamos con España podremos construir al Santísima Trinidad único barco de 4 puentes?

ahora si adiós.

=====

### Re: Empire Total War ..como debería ser

Publicado por CeltiberoEmberrado - 01 Oct 2008 22:54

---

Y otra vez el cántaro a la fuente.

=====

### Re: Empire Total War ..como debería ser

Publicado por CeltiberoGil - 01 Oct 2008 23:51

---

Nota de moderación He unido los dos temas para evitar más confusiones ;)

=====

### Re: Empire Total War ..como debería ser

Publicado por CeltiberoGil - 02 Oct 2008 00:17

---

Contestando a Diagonfey...

En los últimos total war se hace algo parecido pero con más limitaciones. Si llevabas un ejército dirigido por un capitán es decir sin general y ganabas la batalla de un modo espectacular luego te aparecía un mensaje indicándote que podías adoptarlo como general. En todos los total war los generales ganan experiencia con cada batalla ganada por lo que si ganabas muchas batallas subían de rango y mejorabas la moral de sus tropas. Me imagino que seguirán en esa línea. Y los generales y almirantes ganarán estrellas de mando con su experiencia.

Veo más complicado que si tienes un general dirigiendo un ejército puedan promocionar los capitanes... Es una buena idea pero dudo de que lleguen a implementarla. En los anteriores Total War si un ejército llevaba dos generales sólo ganaba experiencia el general que dirigía el ejército.

Lo que sí me gustaría es que en el Empire haya academias donde instruir y formar oficiales, es decir generales y almirantes, o incluso ministros y gobernadores porque sería más realista ya que la idea de adoptar a generales o que tus hijos y parientes lo sean no cuadra con el periodo histórico. Pero de esto de momento no he oído nada.

Con relación al Santísima Trinidad puede que podamos construir un barco y que reciba ese nombre pero no creo que llegue a tener 4 puentes ni de que podamos "bautizar" nuestras naves con el nombre que deseemos. Sería otra idea bonita pero los de CA no suelen tener esos detalles. Te ponen los nombres de tus generales, espías, asesinos y demás agentes automáticamente.

=====