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: Empire Total War ..como deberia ser

Publicado por Sertorio - 05 Oct 2008 18:40

Estoy de acuerdo con celtiberoramirol en eso de que si se pudiera tener más capacidad en la diplomacia, mover las tropas en tiempos “ lógicos” y que los turnos se ajustasen mas a lo real seria la hostia. Pero yo me conformaría con muchísimo menos. Solo pido que la IA sea medianamente competente y con eso me conformaría. Que no me genere ejércitos de artillería solamente, que si está perdiendo la guerra y está a punto de desaparecer no se niegue a la paz, y a ver cuando dejan de obligarnos a construir cuarteles por todas las ciudades para poder reclutar tropas. Mas que nada porque desde que tomas la ciudad, hasta que puedes reclutar unidades de elite pasan 40 años y llevarlas desde tu ciudad son también la repera de años. También se agradecería un límite en el número de tropas de “elite” y que conquistar un territorio no se limite a una ciudad. En fin, se

agradecerían tantos pequeños detalles, que para las mentes de los americanos amantes de los árcades, seria tremendamente aburrido, por eso no lo hacen. Pero gracias a los desinteresados y sacrificados desarrolladores de mods, seguramente podremos jugar con alguna versión mejorada que nos permitirá disfrutar como los niños que somos.

==========

Re: Empire Total War ..como deberia ser

Publicado por Genghis_Khan - 16 Oct 2008 14:12

_____

Desde mi punto de vista lo más importante en la época y algo de los que carecen los demás juegos de la saga son los hechos diplomáticos y el comercio. En diplomacia sin duda deberían fijarse en el Immperial Glory, incluso yo añadiría la influencia que una nación puede tener sobre otras, a la hora de conseguir acuerdos comerciales, alianzas, etc.. y si me apuras la anexión.

Pongo un caso. Si tu eres España y quieres conquistar Portugal, pero esta es aliada de Inglaterra, en ese caso, al entrar en guerra con Portugal también lo haces con Inglaterra, e ahí lo de ALIANZA. Algo que se suele confundir con pactos de no agresión, en la saga TW.

En cuanto al comercio, la parte más débil de los TW en la "edad de la luces" era algo esencial para la existencia de un imperio. Deberías poder comprar y vender de nación a nación a tu voluntad, habiendo un sistema de mercado rollo "la bolsa" donde los precios bajen y suban. Aparte de necesitar ciertos materiales o minerales para construir o upgradear edificios o unidades. Ya se que los TW son eso, juegos de guerra, pero puestos a pedir, pidamos el mejor juego posible.

==========

Re: Empire Total War ..como deberia ser

Publicado por CeltíberoGil - 16 Oct 2008 15:16

_____

Bueno según tengo entendido piensan hacer algo de eso Gengis. Claro que eso es lo que llevan prometiendo desde siempre...

Pero según han comentado los desarrolladores piensan incluir un elemento de prestigio que incluirá el poderío militar pero también el nivel tecnológico, económico y comercial. Con lo que tendrán que cambiar mucho la diplomacia. Según han dicho ya no habrá personajes que hagan las veces de diplomáticos sino que será una pantalla donde podrás incluir varios aspectos a negociar... Y también han comentado que según mantengas o no una línea diplomática podrás ir enemistándote o ganando la amistad de otras potencias con lo sabrás más o menos con quién te estas metiendo. En fin que se parece bastante a lo que comentas ya veremos si todo esto es realmente satisfactorio para los amantes de la saga o es otrs decepción pero de momento creo que podemos ser optimistas... ;)

==========

Re: Empire Total War ..como deberia ser
Publicado por Mahout - 21 Oct 2008 22:08

_____

Hola a todos

Tengo una pregunta

Empire TW llega hasta la revolucion francesa si yo por ejemplo estuviera con España podria cambiar de regimen politico.

==========

Re: Empire Total War ..como deberia ser
Publicado por CeltíberoGil - 21 Oct 2008 23:14

_____

Hola Mahout, me alegra verte por estos pagos... :D

Empire TW llega hasta 1800 y pico así que sobrepasa la revolución francesa. Ahora bien según han explicado los de CA ese acontecimiento sólo se dará si en la campaña que tú jueges se cumplen las condiciones adecuadas de modo que si lo deseas puedes tener una España republicana con una revolución española y un reino francés bajo los Borbones... evidentemente se puede cambiar de régimen político. Creo que han asegurado que dispondremos de tres. La república, la monarquía parlamentaria y la monarquía absolutista.

Espero haberte contestado satisfactoriamente. Mahout pásate las veces que lo desees serás bienvenido siempre. :D

==========

Re: Empire Total War ..como deberia ser
Publicado por Mahout - 22 Oct 2008 12:10

_____

Si muchas gracias

==========

Re: Empire Total War ..como deberia ser
Publicado por Genghis_Khan - 03 Nov 2008 15:05

_____

Hace poco leí un artículo de la batalla de Waterloo y de la época napoleónica. En este se comentaba que a principios del siglo XIX, la escasa utilidad de las armas de fuego.

Dice textualmente.

"Los mosquetes eran muy complejos de cargar y sólo podían disparar un par de veces por minuto en el fragor de la batalla, con alcance efectivo de 75 metros. La trayectoria de las balas era errática, así que disparaba casi a bulto. " (...) " Estudios estadísticos indican que sólo cinco de cada mil disparos causaba la muerte de un enemigo".

Esto me hizo pensar que en el juego debería haber dos clases de bajas. Los muertos en combate y los heridos. El primer caso esta claro, baja segura, el siguiente que tuviera probabilidad de curarse. Pero dada lo mala que era la cirugía por aquellos tiempos, que la probabilidad no fuera muy elevada. Así también uno debería gastar recursos en medicinas y médicos que deberían acompañar a los ejércitos en campaña.

==========

Re: Empire Total War ..como deberia ser

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 03 Nov 2008 16:42

_____

Eso ya está comtemplado en todos los total war. Después de las batallas se recuperan algunos soldados que se consideraban heridos.

Parecen muy pesismistas esas cifras de bajas por mosquete. De todas formas en el siglo XIX tendría que haber una evolución en el juego ganado precisión y aunque apelotonar torpas y hacer descargas simultáneas sea imprescindible durante todo el juego las unidades que aparezcan al final de la campaña deberían hacer muchas mas bajas que las del principio fruto de la mejoria de los mosquetes durante el siglo XVIII, Y si salen unidades con fusiles (cosa que no estaría mal como unidades de élite) ya ni te cuento.

==========

Re: Empire Total War ..como deberia ser

Publicado por Gale - 04 Nov 2008 00:16

_____

Pues si son bastante pesimistas, si bien es cierto que tenían un alcance de 50 metros y no de 75, y la verdad es que si se tiraba al bulto, al que más cerca estuviera, pero claro, no es lo mismo un regimiento bien entrenado que unas milicias que acaban de coger un mosquete, está claro quién va a hacer más bajas.

==========

Re: Empire Total War ..como deberia ser

Publicado por Genghis_Khan - 06 Nov 2008 12:54

CeltiberoEmbirrado escribió:

Eso ya está comtemplado en todos los total war. Después de las batallas se recuperan algunos soldados que se consideraban heridos.

Parecen muy pesismistas esas cifras de bajas por mosquete. De todas formas en el siglo XIX tendría que haber una evolución en el juego ganado precisión y aunque apelotonar torpas y hacer descargas simultáneas sea imprescindible durante todo el juego las unidades que aparezcan al final de la campaña deberían hacer muchas mas bajas que las del principio fruto de la mejoria de los mosquetes durante el siglo XVIII, Y si salen unidades con fusiles (cosa que no estaría mal como unidades de élite) ya ni te cuento.

Dos apuntes. Es cierto que ya esta contemplado, pero uno (que soy yo) es parco en palabras, así que me explicare. :mrgreen:

Mi intención sería que cada vez que organizases un ejercito, pudieras añadirles un cierto número de especialistas, que ocuparan unos "espacios" o "casillas" como lo pueden hacer las unidades. Estos especialistas podrían ser cirujanos, ingenieros cocineros,cazadores,prostitutas, etc.. Estos darían valores a la curación o racionamiento, o harían que pudieras hacer una brecha en las murallas más fácilmente. Claro que para ello, también se tendría que tener en cuenta la logística del ejercito en concreto, pero eso es otro tema.

en cuanto al tema de la estadística, yo he citado textualmente. A mi me sorprendió al igual que vosotros, pero es posible. Puede que se disparara antes de tiempo para bajar la moral enemiga, pero que esos disparos fueran menos efectivos, así podría entender que acertara tan poco. La verdad un 0,5% de acierto, es demasiado bajo. Sería mejor tirarse piedras :rolf: .

En esa época moría mas gente en campaña por enfermedad o heridas que por disparos en el campo de honor. Eso si es una verdad como un templo.

==========

Re: Empire Total War ..como deberia ser

Publicado por travic - 06 Nov 2008 13:58

---

yo creo que mas que por el arma (ya de por si muy limitada) todo reside en el tirador

pero estoy seguro que alguien bien entrenado podria acertar a un tipo a 50 metros con el mosquete,

aunque claro encontrar eso en la epoca napoleonica que esta llena de levas es muy improbable

por ejemplo, los prusianos primaban mas el numero que la precision, solian disparar el doble de rapido que los demas oponentes europeos aunque con menor pecision. los franceses ya sabemos que su ejercito de levas no llevaba a ninguna parte pero siempre han sido muy famosos por sus asaltos de bayoneta, la famosa "elam" ?

ademas los ejercitos de la guerra de los 7 años estaban mucho mejor preparados que en la epoca napoleonica, con el pas de los años aumenta el numero pero disminuye la calidad, por eso la entrada de artilleria en masa es un gran factor para placar la falta de infanteria entrenada

==========

Re: Empire Total War ..como deberia ser

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 06 Nov 2008 18:09

_____

Genghis_Khan escribió:

...

Mi intención sería que cada vez que organizases un ejercito, pudieras añadirles un cierto número de especialistas, que ocuparan unos "espacios" o "casillas" como lo pueden hacer las unidades. Estos especialistas podrían ser cirujanos, ingenieros cocineros,cazadores,prostitutas, etc.. Estos darían valores a la curación o racionamiento, o harían que pudieras hacer una brecha en las murallas más fácilmente. Claro que para ello, también se tendría que tener en cuenta la logística del ejercito en concreto, pero eso es otro tema.

Pues de nuevo tengo que decirte que está contemplado XD. Si en lugar de meter eso como unidades ocupando casillas pusieran séquitos que dieran esos bonus ya tendríamos lo que describes. Lo malo es que sólo para las campañas. Nunca he entendido por que no se permitía comprar séquitos para los generales en el online. Le hubiera dado un puntito mas al juego y en algunos juegos lo mismo hubiera hecho a los generales uniadades útiles online.

==========

Re: Empire Total War ..como deberia ser

Publicado por CeltiberoRamiroI - 06 Nov 2008 18:49

_____

CeltiberoEmbirrado escribió:

Pues de nuevo tengo que decirte que está contemplado XD. Si en lugar de meter eso como unidades ocupando casillas pusieran séquitos que dieran esos bonus ya tendríamos lo que describes. Lo malo es que sólo para las campañas. Nunca he entendido por que no se permitía comprar séquitos para los generales en el online. Le hubiera dado un puntito mas al juego y en algunos juegos lo mismo hubiera hecho a los generales uniadades útiles online.

Está contemplado sólo en parte, porque no puedes "adquirirlos" mediante reclutamiento. Surgen o se adquieren por méritos en diferentes aspectos, como construcción, o por azar.

El que construyas un hospital en tu capital y una universidad serían logros suficientes para poder tener cirujanos expertos. Si construyes un burdel, el ejército llevaría un séquito de alegres chicas de compañía. Si tienes una abadía llevarías un capellán y confesores. La cuestión es que tendrías que "pagar" para llevar ese tipo de "auxiliares" en una campaña, y eso sí que estaría bien, ya que tendrías que plantearte en qué gastar el dinero, más tropas o menos con auxiliares que les den bonus.

Para el MP no lo veo tan útil (será mi inexperiencia), porque el tema de curación, por ejemplo, serviría en el caso de una campaña completa, donde el ejército tiene que pelear en varias batallas, y los soldados recuperados pueden participar en la siguiente. Lo que sí podría ser interesante es en bonus de moral y similares.

==========

Re: Empire Total War ..como deberia ser

Publicado por CeltíberoEmbirrado - 06 Nov 2008 22:04

_____

Yo lo que quiería decir es que hay un sistema implementado que hace posible eso de los auxiliares. Evidentemente habría que cambiar algunas cosas. Y en online solo lo que tenga repercusión en la batalla. Los séquitos que mejoran contrucción, seguridad, contento en los enclavs y eso claro está que no tiene sentido.

==========

Re: Empire Total War ..como deberia ser

Publicado por Genghis_Khan - 07 Nov 2008 10:48

_____

La elocuencia de Ramiro me abruma. :-D D

Lo comentado por Ramiro es exactamente lo que creo. Lo del séquito, pues mira, esta bien que si tu

general en concreto es un adultero o un lord, Ahí se le puede añadir un séquito para recordartelo y para que ese aspecto influya algo en el juego, pero de lo que se trata es de poder comprar tú lo que necesitas o ves conveniente para tus campañas militares. Nada de eso de como he conquistado una plaza tengo un +2 al asaltar. ¿y los putos ingenieros? ellos son los currantes que se las ingenian para abrir brecha, la soldadesca solo son el "musculo" y el general el que se lleva la gloria. Pensemos que cuanto mas nos dejen organizar a nosotros mas táctico será el juego.

Quiero poder contratar a cientos de prostitutas!! para el gozo de mis soldados, ¿que pasa? :cama: :cama: :cama: :rolf:

==========