

## 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 Annibal - 21 Feb 2009 22:03

---

**CeltíberoMandonio escribió:**

para quien le pueda interesar tengo un p4 3,4 con la geoforce 6600

Un saludo.

Pues si; si que interesa, (y mucho) me voy a bajar la demo a ver si suena la flauta y funciomna en mi pentium IV, 2.8, aunque por lo que he leído, (muy buenas todas las impresiones), tendre que rezar...

=====

## Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoSet - 21 Feb 2009 23:04

---

HE vuelto a jugar la batalla terrestre y me ha dado mejor impresión que la primera vez. Juego con todo a medio.

Como os dije en la primera me lance a saco con todo mi ejército menos dos unidades de caballería que se fueron por el vado de la izquierda a modo de distracción. Gané la partida al asalto y la IA es verdad que vio la caballería pero cometió el fallo de distraer quizás demasiadas unidades en ella. Gane lanzándolas a distancia de disparo y acto seguido al asalto.

En esta segunda fui más táctico y me gusto como la IA iba encarando y buscando no ser rebasada algo que no habíamos visto hasta ahora. Finalmente gane pero debo deciros que casi salí mejor parado de la primera que fue a lo bestia.

Promete :mrgreen:

=====

## Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por celtiberoAlba - 21 Feb 2009 23:45

---

¿Podeis usar el &quot;alt&quot; para girar en ejército sin perder la formación? YO no lo consigo, no se si es que hay que poner alguna configuracion especial en las opciones de interface o es que lo han suprimido. No creo que hayan hecho eso pues no leo por ahi que la gente lo eche de menos.

=====

## Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoGil - 22 Feb 2009 00:01

---

Bueno he podido probar la demo en el ordenador de mi cuñado. Resumiendo diré que me ha encantado. Que estoy deseando llegar a casa para poder probarla en el mío. Creo que va a ser un juegazo.

En cuanto a las batallas creo que algunas teclas han cambiado su función. Es muy importante emplazar bien la artillería. La batalla naval me resultó más fácil que la terrestre por lo menos obtuve una victoria más holgada.

En fin que llegue el día 4... :D

=====

## Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoFrog - 22 Feb 2009 01:36

---

Bueno,

La pregunta era, que dicen los guiris de esa Demo ?

Pues los que he visto esta noche en el lobby del NTW estan todos deacuerdos que no es una mejora sino un regreso de tipo de Gameplay respeto al Rome/NTW...

El grafismo es una pasada pero el tamaño de las unidades (en ultra) es muy chikitin, se espera que en el juego habra posibilidad de incrementarlo.

El mapa este es una miseria. El espacio entre los hombres es demasiado grande. Los modelos les han hecho muy grandes con detalles y todo pero resulta que los rankos son muy abiertos, fijaros del tamaño de los hombres respeto al entorno.

Han puesto los tiros de mosketes con "tracers" es algo ridiculo y totalmente inutil.

Las batallas duraran 20 min maximo en multi con este tamaño de unidades y con lo letal que son, asi que poco tactico, es a la escala de unas companias nada mas.

Se dice que es un juego tipo Cossacks o Imperial Glory, mejorado...

La parte buena es la artilleria que se desplaza tomando el tiempo de montarse o desmontarse, y los equipajes estan bien hechos, aguanta bien y no es tan precisa al tiro, asi que se puede esperar unos buenos duelos de artilleras.

Tambien, lo bueno es que la inf dispara desde el primer ranko unicamente, nos olvidamos del bug del Rome de "shooting blocks".

en fin, la gente esta decepcionada, pero se espera ya un partche y buenas sorpresas con el multi como una buena estabilidad sin caidas.

=====

## **Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!**

Publicado por celtiberoAlba - 22 Feb 2009 03:53

---

### **CeltiberoFrog escribió:**

Tambien, lo bueno es que la inf dispara desde el primer ranko unicamente, nos olvidamos del bug del Rome de "shooting blocks".

uhmmm....Pues yo eso no lo veo tan bueno. A ver, la evolucion de las formaciones de batalla pasaron del típico cuadro de picas y mosquetos de mediados del S. XVII a los batallones dispuestos en formación de tres de fondo de mediados del S. XVIII, con su correspondiente sistema de descarga por pelotones. Si nos paramos a pensarlo, nunca rebajaron esas 3 filas de fondos. No me gustaría ver batallas en el TW con batalones/compañias desplegados en una sola linea para aprovechar toda la potencia de fuego. Se debería limitar la posibilidad de extender la unidad a menos de 3 filas.

¿Artilería con munición ilimitada? uhmm...¿bug?

NO he jugado mucho aun para hacer un analisis coherente, así que esperaré para realizarlo a tener un poco mas de experiencia.

=====

## Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoThormes - 22 Feb 2009 06:41

---

Direis que que leñes hago a estas horas XD!! No puedo dormir :evil: Y no es por el juego, ja,ja,ja...la verdad es que no me he bajado la demo hasta hoy, hasta hace bien poco más de una hora, la bajé sin mucho entusiasmo, no me convencía para nada todo lo que había visto y oído sobre el Empire, pasé directamente del tutorial y me hice las dos batallas. ¡no me lo podía creer!! El juego iba fluidamente en mi Pentium-100 a 32 megas de memoria XDD y ¡¡Con todo a tope!! :rolf: :rolf: Es broma...No he podido resistirme. :D

Puse la configuración grafica a alta directamente, al steam le cuesta cargar las pantallas de carga, no creo que sea el propio juego, eso que tengo buena conexión, una vez todo cargado se veía todo perfectamente, con todo lujo de detalles, a nivel grafico se lo han currado un montón, tal cómo acostumbra a hacer CA, el mapa era mas grande de lo que me esperaba, tal vez demasiado para solo 20 unidades predefinidas en cada ejercito, añadirá buenas dosis tácticas en el multi en las 3v3, supongo que sacarán mapas mas pequeños también en multijugador, la IA bastante decente la verdad, se nota el trabajo de Lusted y el patillas en ese aspecto, recordemos que hasta ahora no habían dedicado ningún programador. Algunos la tacharán de facilona, pero siendo una IA, es mas que aceptable para el jugador medio, sabiendo lo difícil que es programarla en condiciones.

Los ejercitos visualmente son una gozada, tal vez se muevan con menos porte que en el MTW2, también en algunos aspectos van cómo acelerados, supongo que lo arreglarán mas adelante, eso si, poca variedad en los uniformes, se echa de menos unos oficiales mas diferenciados en cada facción y también algún detalle mas que diferencie cada país, se ve todo muy igual, los cañones cumplen su función perfectamente al igual que los granaderos, algunos pensarán que matan demasiado comparandolos quizá con los nafftaun del Medieval, pero realmente atacaban así, el lanzamiento de las granadas es muy realista, me ha recordado a una pelicula rusa de la época que ví, también en las recargas y en las cargas a bayoneta calada está todo perfectamente realizado, los movimientos de lucha cuerpo a cuerpo, todo está muy bien, mejor de lo que me esperaba.

En las batallas navales, no me ha costado nada manejar los seis barcos, es todo muy intuitivo, además se pueden montar en grupos cómo las unidades de tierra, la única pega quizá es que giran demasiado rapido, se agradecería una reducción en el giro de por lo menos un 30%, el avance en línea recta es muy aceptable en cuanto a velocidad marinera, cómo en las terrestres todo está perfectamente realizado, los barcos la física de daños, la tripulación moviendose en los buques...Tan solo el banderón en el palo mayor me disgusta mortalmente, espero que se pueda sacar de alguna manera, se echaría

de menos también las portezuelas en las bocanas de los cañones y si están la verdad es que no me he fijado, algo mas de humo en las terrestres cómo en las navales también sería muy acertado, ya que era muy propio de ese período, nada muy correcta la demo a ver que tal el juego.

=====

## Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoEmberrado - 22 Feb 2009 07:20

---

Yo es mas o menos lo que me esperaba pero me he llevado un par de sorpresas. Por partes.

En el apartado técnico si que me ha sorprendido. Lo he puesto a tope todo y a 1024 me va fluido y con gráficos de mejor calidad que el Medieval II claramente. Me esperaba lo contrario. Creo que este juego está mas optimizado que el anterior. Tengo un E6600 a 2.4GHz, 2GB RAM 800MHz, una Gforce 8800 GTS 320 RAM. Todo montado en una Asus Strike Extreme. No es precisamente un pepino y la demo va muy bien. Eso si; al tercer intento de batalla terrestre, caída al escritorio. Es CA, algún bug tiene que tener XD XD XD

Con respecto a la IA. Por lo pronto está scriptada. He estado curioseando los archivos y he encontrado algunos de script en LUA que es un lenguaje que es muy usado para hacer scripts. Aún así yo no veo mejora alguna. Es igual de fácil ganar a la IA que en los juegos anteriores. Es mas; en la batalla naval me dió por abordar el primer barco enemigo y esto provocó que el resto se quedaran quietos. En la batalla terrestres jugé una con táctica de tiroteo y la IA terminó atacandome bastante mal. Luego jugé otra haciendo un rush. Dos palizas a la IA. En esto no hemos ganado nada. Tampoco creo que hayamos perdido pero lógicamente volvemos a tener campañas basura aunque la IA estrategica tome buenas decisiones que está por ver.

El tema de la dinámica yo veo que se ha vuelto al "tempo" del Rome. Las unidades corren mucho y no parece que se cansen (tampoco da tiempo). Batallas muy rápidas y tengo la impresión de que cuenta mas el cuerpo a cuerpo que el tiroteo. Me ha sorprendido que el tema de moral está muy rebajado. Las unidades huyen con mucha facilidad y hasta se puede pastorear como antes. Esto lo veo bien pero creo que se han pasado y los cambios de moral son demasiado rápidos y drásticos.

Lo del indicador de munición de los cañones espero que sea un bug que sólo esté en la demo. Tampoco importa mucho por que con lo que duran las batallas no da tiempo a agotar la munición...XD XD XD

Yo creo que es exactamente como los otros. Ahora a rezar por que el online esté equilibrado por que si no mal vamos.

=====

---

## Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoSet - 22 Feb 2009 10:55

---

De acuerdo con tus impresiones Emi, se ganan todas las batallas por asalto.

Yo tengo peor equipo que tu:

AMD Athlon 64 processor 3000+, 1,8 GHZ 2 GB de Ram y una Geforce 7950 GT

Por cierto si puedes darme tu opinión en Ayuda Técnica me sería de gran ayuda .

Gracias :mrgreen:

=====

## Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoKlu - 22 Feb 2009 11:19

---

Me he bajado la demo por Steam y no funciona (&quot;**Empire Total War dejó de funcionar**&quot;; nada más clickar en la demo).

La vuelvo a bajar, sigue sin funcionar (&quot;**Empire Total War dejó de funcionar**&quot;; nuevamente al hacer click en el icono... ).

¿Alguna solución...? :S

Intel(R) Core(TM)2 Quad CPU Q9300 @2.50GHz

4GB RAM (Vista)

GeForce 9800GT

:cry:

=====

## Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Stelios - 22 Feb 2009 12:28

---

Ayer lo dejé descargando, a 500kbps.\*, entorno a la dos de la mañana y me fuí a dormir...

¡Me estoy muriendo de las jodidas ganas de ir al salon a probarlo :-D D !

PD:\*= ¿Créeis que si descargo de Steam a 500kbps. podré hechar partidas multijugador estables?

=====

## Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Mercks - 22 Feb 2009 13:48

---

Me ha gustado mucho lo que he visto. He sacado dos cosas en claro, que el juego promete ser, al menos para mi, tan absorbente como el Medieval II, y que voy a necesitar retocar la máquina para poder disfrutarlo en condiciones. Lo de los entornos destructibles, los cuerpo a cuerpo... ¡Uff!, me ha encantado. Las batallas navales son visualmente preciosas, el mismo Jack Aubrey estaría encantado, pero me pasa como con el Imperial Glory, saber coordinar el viento con los movimientos me vuelve loco. Será cuestión de practicar.

Si el requisito mínimo para cualquier demo es ponerle a uno los dientes largos, ésta lo ha conseguido con creces. :D

Ahora, no olvidemos que es una demo. Ya nos hincharemos a sacarle faltas, bugs, errores, etc., en la versión final del juego. Y que por experiencia lo bueno o malo de un juego a veces se mide por el tiempo en el que tardan en sacar una actualización. :)

Contando los días hasta el 3 de Marzo...

Un saludo. ;)

=====

## Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Vilaplana - 22 Feb 2009 14:09

---

Al ser la demo habran muchas cosas que no habran puesto, como los sonidos de los tambores de las unidades por ejemplo, me fije en la cara de todas mis unidades de caballeria y todas tenian la misma cara xd cuando lei que ivan a poner mas variedad, asi que supongo y espero que el juego en si, este mas optimizado (4 min para cargar partidas y para volver al menu) y tenga mas detalles en el juego

=====

## Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por celtiberoAlba - 22 Feb 2009 16:36

---

**CeltiberoSet escribió:**

Yo tengo peor equipo que tu:

AMD Athlon 64 processor 3000+, 1,8 GHZ 2 GB de Ram y una Geforce 7950 GT

Por cierto si puedes darme tu opinión en Ayuda Técnica me sería de gran ayuda .

Gracias :mrgreen:

Set tienes el mismo equipo que yo, excepto por la gráfica que en mi caso tengo la Ati Radeon x1600 PRO de 512mb.

=====