Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 21 Feb 2008 19:31

Bueno, pensaba postear esto en algún tema de noticias pero como no lo hay:

Información:

Aunque puedes guerrear con el vecino, el juego está mas centrado en la exploración y conquista, colonizar y dominar nuevos territorios y luchar allí con las otras potencias colonizadoras. Parece que se incluirá tanto las Americas como las Indias. mmm el mapa nuevo será mundial?

La carrera militar-tecnológica será un punto importante del juego, en el periodo que empieza los soldados iran con espada y lanza y al final del juego todos llevarán mosquete. Obviamente el papel de la caballería tambien será distinto, mas acorde al nuevo período.

Muuucha mas importancia a las formaciones, como corresponde claro está. Cuadrados, lineas, columnas, profundidad de la formación, etc. Como comentan, antes el piedras-papel-tijeras era caballeria-arqueros-lanceros, ahora el piedras-papel-tijeras es el sistema de formaciones.

Podremos ordenar a una unidad cuando disparar ("todavia no... todavía no... ahora, FUEGO!"). Si se hace muy pronto no será muy efectivo, si se hace muy tarde tambien tendrás problemas. Por supuesto las unidades luchan como siempre, ellas solas disparan, pero si ordenas directamente a la unidad pues entonces siguen tus ordenes, en vez de usar el sistema norma autónomo.

Mas importancia en los edificios y otras estructuras que puede haber en el campo de batalla, debido a las armas de fuego. Obviamente se podrán usar como defensas metiendo a tus hombres.

Fisica en las bolas de cañón aun mas detallada, cómo no. Rebotarán de forma distinta según la superficie en donde impacten, por ejemplo.

Las batallas navales serán realistas, dan ejemplo de distintas tácticas a usar que se usaron en batallas famosas como Trafalgar. Si algún experto naval puede aclarar este texto que lo haga

Habrá zonas de corrientes de aire mejores (se notan en la superficie del mar) que se pueden usar para ganar ventaja sobre el enemigo. Como en otros juegos navales, se puede apuntar a distintas zonas (mastiles, velas, personal) con distintos tipos de munición, o abordar la nave.

El mapa de campaña no estará dividido en casillas como en Rome o Medieval 2, será totalmente continuo. Como quitar los cuadradado al ajedrez, como ellos comentan.

Para quitar importancia a los asedios, hará que haya objetivos fuera de las ciudades, como minas o barracones o palacios, asi quedarse en la ciudad mientras el enemigo esté fuera no sea tan efectivo.

No se sabe qué facciones habrá todavia, pero estas parecen seguras: Gran Bretaña, Francia, el Imperio Alemán y el Imperio Otomano.

La esclavitud no estará representada en la jugabilidad, aunque si habrá quizás algunos acontecimientos especiales relacionados con ella, no es que la ignoren como si fuese algo que no hubiera existido.

FUENTE: http://zonaforo.meristation.com/foros/v ... p?t=842663

Además de ésto, la lucha está asegurada, con enemigos a los cuales podrás vencer usando cañones de fuego y robando sus naves, haciéndote con el control de la flota.

A parte de ésto, Empire: Total War, ofrece elementos que ya pudimos ver en los juegos de la saga Total War, como las batallas en 3D y cambiar la dirección del mapa de batalla. Además, con las batallas en tiempo real, conseguirás nuevos desafíos a la hora de controlar el cañón y el mosquete y formar nuevos batallones y tácticas como resultado de un aumento en la utilización de la pólvora dentro de la guerra.

Y el Mapa de Campaña -muy importante centro de la saga Total War-, nos mostrará los avances en el campo del Comercio, la Diplomacia y el Espionaje en el mundo de la guerra, con nuevos agentes, un UI refinado y aerodinamizado, mejores Consejeros y un alcance mayor por la posibilidad de conseguir las riquezas de la India, aprovecharte de las turbulencias en Europa o el potencial, incipiente, de Noteamérica, contextualizando en el tiempo y la historia.

No creo que la democracia pueda ser mejor, pero bueno esperemos que lo hagan lo mejor que puedan.

Por cierto, eso de robar naves suena bien....

Por cierto, pone que las facciones no están seguras todavía, pero má o menos creo que van a ser éstas:

España

Francia

Gran Bretaña

Holanda

Austria

Prusia

Portugal

Dinamarca-Noruega

Suecia

Piamonte

Venecia

Dos Sicilias

Polonia

Imperio Otomano

Rusia

Dicen que el mapa va a llegar hasta la India, así que habrá colonia, más Estados Unidos facción emergente creo yo, y se dice que puede haber hasta 50 facciones.

Aunque puedes guerrear con el vecino, el juego está mas centrado en la exploración y conquista, colonizar y dominar nuevos territorios y luchar allí con las otras potencias colonizadoras. Parece que se incluirá tanto las Americas como las Indias. mmm el mapa nuevo será mundial?

La carrera militar-tecnológica será un punto importante del juego, en el periodo que empieza los soldados iran con espada y lanza y al final del juego todos llevarán mosquete. Obviamente el papel de la caballería tambien será distinto, mas acorde al nuevo período.

Muuucha mas importancia a las formaciones, como corresponde claro está. Cuadrados, lineas, columnas, profundidad de la formación, etc. Como comentan, antes el piedras-papel-tijeras era caballeria-arqueros-lanceros, ahora el piedras-papel-tijeras es el sistema de formaciones.

Podremos ordenar a una unidad cuando disparar ("todavia no... todavía no... ahora, FUEGO!"). Si se hace muy pronto no será muy efectivo, si se hace muy tarde tambien tendrás problemas. Por supuesto las unidades luchan como siempre, ellas solas disparan, pero si ordenas directamente a la unidad pues entonces siguen tus ordenes, en vez de usar el sistema norma autónomo.

Mas importancia en los edificios y otras estructuras que puede haber en el campo de batalla, debido a las armas de fuego. Obviamente se podrán usar como defensas metiendo a tus hombres.

Fisica en las bolas de cañón aun mas detallada, cómo no. Rebotarán de forma distinta según la superficie en donde impacten, por ejemplo.

Las batallas navales serán realistas, dan ejemplo de distintas tácticas a usar que se usaron en batallas famosas como Trafalgar. Si algún experto naval puede aclarar este texto que lo haga

Habrá zonas de corrientes de aire mejores (se notan en la superficie del mar) que se pueden usar para ganar ventaja sobre el enemigo. Como en otros juegos navales, se puede apuntar a distintas zonas (mastiles, velas, personal) con distintos tipos de munición, o abordar la nave.

El mapa de campaña no estará dividido en casillas como en Rome o Medieval 2, será totalmente continuo. Como quitar los cuadradado al ajedrez, como ellos comentan.

Para quitar importancia a los asedios, hará que haya objetivos fuera de las ciudades, como minas o barracones o palacios, asi quedarse en la ciudad mientras el enemigo esté fuera no sea tan efectivo.

No se sabe qué facciones habrá todavia, pero estas parecen seguras: Gran Bretaña, Francia, el Imperio Alemán y el Imperio Otomano.

La esclavitud no estará representada en la jugabilidad, aunque si habrá quizás algunos acontecimientos especiales relacionados con ella, no es que la ignoren como si fuese algo que no hubiera existido.

Más información:

http://zonaforo.meristation.com/foros/v ... p?t=842663

Además de ésto, la lucha está asegurada, con enemigos a los cuales podrás vencer usando cañones de fuego y robando sus naves, haciéndote con el control de la flota.

A parte de ésto, Empire: Total War, ofrece elementos que ya pudimos ver en los juegos de la saga Total War, como las batallas en 3D y cambiar la dirección del mapa de batalla. Además, con las batallas en tiempo real, conseguirás nuevos desafíos a la hora de controlar el cañón y el mosquete y formar nuevos batallones y tácticas como resultado de un aumento en la utilización de la pólvora dentro de la guerra.

Y el Mapa de Campaña -muy importante centro de la saga Total War-, nos mostrará los avances en el campo del Comercio, la Diplomacia y el Espionaje en el mundo de la guerra, con nuevos agentes, un UI refinado y aerodinamizado, mejores Consejeros y un alcance mayor por la posibilidad de conseguir las riquezas de la India, aprovecharte de las turbulencias en Europa o el potencial, incipiente, de Noteamérica, contextualizando en el tiempo y la historia.

No creo que la democracia pueda ser mejor, pero bueno esperemos que lo hagan lo mejor que puedan.

Por cierto, eso de robar naves suena bien....

Informacion confirmada

* Empire: Total War sera el juego mas accesible de la saga. mejorando la gestion automatica,UI revolucionada, un mejor sistema de asesoramiento y combinar todos los tutoriales para introducir nuevos jugadores a los conceptos de Total War, rápidamente y sencillamente.

* Empire: Total War contará con volver a escribir la AI con una gama más amplia de estrategias y tácticas, proporcionando un formidable oponente en tierra, mar y en el mapa de campaña.

* El juego sera situado entre los años 1700 y 1800 , en una era turbulenta de polvora , revolucion ,descubrimiento y construccion imperial.

Mapa de campaña

* El juego incluira 10 facciones jugables incluyendo Gran Bretaña , Prusia, France, España , America y el gran Imperio Otomano

* Revolucionada Campaña que incluira 3 continentes y con nuevas caracteristicas , mejora en el sistema de comercio ,diplomacia ,misiones y espionaje.

* Mapa totalmente animado con edificios y mejoras visiables.

* Gran cantidad de personajes historicos incluyendo Peter The Great, Malborough y Charles XII of Sweden

Modo de juego de batalla

* Nuevas batallas navales en tiempo real 3d que toma a sus jugadores en una increible batallas entre barcos y flotas.

* Realistico modelo de la vela, cañón y fuego mosquete , acciones de abordage, velas totalmente destruibles, aparejos y casco y una amplia gama de efectos climatológicos para influir en las batallas.

* Batallas terrestres que contará con artillería pesada, en forma de cañones, morteros y lanzacohetes, con rebote de bolas de cañones , con bolas de cañones saltarinas ,tambien se contara con el humo de las armas para anular las líneas de infantería. Gaitas, tambores, flautas y trompetistas llenará el aire de desempeñar a lo largo de la grieta de fuego de mosquete

Multijugador

* El nuevo componente multijugador incluirá Ranking de jugadores, ligas y escaleras y modos de juego completamente nuevo

1º Se confirma que no habrá más de 20 barcos por jugador (lo cual no está nada mal)

2º Habrá muchos tipos diversos de barcos

3º Las tripulaciones y barcos ganarán experiencia

4º Se podrá embestir con los barcos pero no es algo muy recomendable.

5º Habrá rutas y flotas comerciales que podrán ser protegidas por nuestros barcos.

6º Se podrán capturar barcos enemigos para tus propias flotas (en el futuro explicarán mejor esto)

7º Los barcos serán caros y tardarán en construirse

Movidas las imagenes a nuevo tema:Screenshots

Más información todavía XD:

http://www.empiretotalwar.co.uk/index.p ... on=details

Nota de moderación:

Al haberse creado un foro especifico para el futuro juego de CA, se ha movido todo el hilo aquí, así hemos cambiado el titulo de tema, añadiendo (últimas noticias) también hemos movido las screenshots a un nuevo sub-foro, para postear futuras demos, detalles del juego una vez salga y demás podeis abrir nuevos temas o sub-foros ;)

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 29 Sep 2008 18:04

_____

Mirad:

"Empire, además, también dará la bienvenida a los escenarios **en forma de mini-campañas**. Éstos responderán a momentos históricos como en entregas anteriores, pero con un prisma y con un tono mucho más profundo, que alternará el tradicional mapa bidimensional con los combates en tiempo real."

http://www.3djuegos.com/juegos/avances/ ... total-war/

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 29 Sep 2008 20:59

Perdón, no había leído bien:

Perdón, no había leído bien:

Empire, además, también dará la bienvenida a los escenarios en forma de mini-campañas. Éstos responderán a momentos históricos como en entregas anteriores, pero con un prisma y con un tono mucho más profundo, que alternará el tradicional mapa bidimensional con los combates en tiempo real. **El único de estos escenarios que, de momento, está mostrando Creative Assembly a la prensa es el de la Independencia Norteamericana luchando contra los británicos**

Míralos que pillines, ay ay...

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoRamirol - 29 Sep 2008 21:11

Y me jugaría el cuello (bueno, no por si acaso :mrgreen:) a que esa minicampaña es el tutorial, como pasó con la de César en RTW o la de los normandos en M2TW. :roll:

Vamos, nada nuevo. Que si quieres puedes hacer campañas "provinciales", y si no ya se encargarán ellos de sacarlas en la expansión. :mrgreen: :mrgreen:

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por Gale - 04 Oct 2008 23:25

He descubierto una cosita, en una entrevista, sobre las batallas históricas (que ya sabemos que no va a haber):

""En la serie total war esas batallas enlatadas han sido apenas una aproximacion a la historia real . De todos modos según afirmó Kieran Bridgen -responsable de comunicación de Creative

Assembly- en una entrevista reciente, las batallas históricas no estarán presentes en Empire: Total War, **aunque la opción de recrearlas será posible con el editor de mapas y el modo batallas personalizadas.**

Lástima no poder revivir la gesta del pequeño contingente de blas de lezo en cartagena de indias -frente a una gran flota inglesa- en aquella llamada "Guerra de la Oreja de Jenkins" Pero tal vez con el editor alguien se moleste en reproducirla.""

Haber si es fácil de manejar como el editor del Shogun :D .

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Gale - 15 Oct 2008 17:39

---

http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=199168

Hala, pues si queréis preguntar a CA algo sobre el juego aquí podréis hacerlo. Yo por mi parte ya me he cansado.

Gracias Sertorio.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoGil - 15 Oct 2008 19:24

Nueva entrevista en inglés of course. No dice damasiadas cosas nuevas aunque aclara algunas como que se podrán reclutar generales. Que la IA tendrá una estrategia diferente según la facción :?: Que la población responderá de un modo diferente a la guerra según se produzca esta. No será lo mismo defendernos que agredir. Tampoco actuará igual si la nación enemiga ha sido amada u odiada por el pueblo. Aquí está el enlace

http://www.rockpapershotgun.com/2008/10 ... interview/

Veremos cuánto de esto se hace realidad y si sacan algún video pronto del mapa de campaña que ya va tocando...

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltiberoRamirol - 15 Oct 2008 20:16

_____

Posiblemente lo más interesante es que se automatizará, al menos en parte, el reclutamiento. Habla de que un general en campaña pedirá refuerzos y se producirán en el sitio más adecuado y más cercano posible, acudiendo a unirse al ejército en cuanto estén.

Si eso es cierto, se agilizará mucho el micromanagement de reclutamiento y formación de ejércitos.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Gale - 16 Oct 2008 20:00

_____

Según Mark o'Connell empezaremos a ver modelos de unidades en 3D a partir de finales de este mes.

A ver si a principios de noviembre estamos felices o con ansias homicidas.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoGil - 16 Oct 2008 20:12

_____

Pues yo preferiría que pusiesen algo del mapa de campaña pero por lo que comentas... va a ser que no. :cry:

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltiberoRamirol - 16 Oct 2008 21:23

_____

CeltíberoGil escribió:

Pues yo preferiría que pusiesen algo del mapa de campaña pero por lo que comentas... va a ser que no. :cry:

Ya hemos visto imágenes. ¿Te refieres a más actualizadas, para ver si ha mejorado?

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoGil - 16 Oct 2008 22:51

_____

Sastamente Ramiro, hay algunas cosillas que podrían ir aclarando algún pantallazo de la gestión diplomática, lo del desarrollo tecnológico, si habrá regiones, las ciudades, etc. De hecho en su página oficial al hablar de las imágenes del juego es el único apratado que está vacío. En fin que creo que ya le tocaba pero si esos son los comentarios de Mark O´Conell creo que ya sé lo que consideran más importante. O lo que mejor tienen hecho. ;)

Veremos en qué acaban todas sus promesas con relación al mapa de campaña... :S

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Alaehispanorum - 17 Oct 2008 01:40

_____

Si consiguen que la IA funcione mejor, y sobretodo en su desarrollo diplomatico, salga como les salga el resto del juego..creo que los creadores de Mod, pueden hacer verdaderas maravillas ...

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltiberoRamiroI - 17 Oct 2008 10:45

_____

Para mi uno de los aspectos menos realistas del juego es tener que conquistar el mundo para ganar. Eso debería ser imposible, a mi modo de ver. La historia muestra que las guerras son en general para conseguir pequeños logros, sean territoriales, comerciales, económicos, etc. Yo estoy deseando ver regiones/paises sin dimensión fija, que puedan agrandarse o reducirse según resultados en guerras, tratados diplomáticos, etc. Me gustaría que si la facción española gana una guerra contra los ingleses, en compensación podamos tener Plymouth como base naval que controle el Canal de la Mancha, o si es contra los franceses Cherburgo. O conseguir el monopolio de la caña de azúcar cubana en una guerra contra España, o repartirse Africa entre los vencedores de una guerra contra la potencia que la había colonizado hasta entonces. O que Prusia vaya adquiriendo territorios alemanes a base de guerras, diplomacia e influencia, hasta topar con la influencia francesa.

También que haya realmente luchas dinásticas, con familias reales "cruzadas" (la hija del rey de Francia casada con el heredero austriaco y la hermana de éste con el heredero prusiano, mientras que el delfín está casado con la hija del rey de España, que es a su vez sobrino de la reina de Inglaterra, por ejemplo), en las que a falta de un heredero claro varios pretendientes, apoyados por sus respectivas familias, se enfrenten en una guerra por el trono (veremos cómo simulan la guerra de sucesión española, que debería ser el primer conflicto de la campaña :roll:).

Quiero que haya un sistema real de puntuación para las facciones según solventen problemas, aumenten su influencia en el mundo y que la victoria dependa de eso, no del territorio conquistado.

Quiero poder basar mi influencia en el dinero y no en la guerra si quiero (ya sé, ya sé, esto es total war, pero...) y dominar a los poderosos agarrándolos por los gametangios económicos, sirviéndome de unos para defenderme de otros en caso de un ataque.

Quiero ver ciudades bien desarrolladas (estaremos en 1700!!) y no villorrios subdesarrollados en pleno corazón de Europa. Quiero más batallas en campo abierto y menos asedios aburridos e insulsos, llenos de bugs por todas partes. Quiero ver una IA que reclute ejércitos grandes y equilibrados, que ataquen conjuntamente con el objetivo de destruir el ejército enemigo y obtener beneficios en el tratado de paz subsiguiente. Quiero ver alianzas duraderas y efectivas, traiciones lógicas, ayudas interesadas, expansiones razonables. Quiero que una invasión sea costosa, que los suministros sean importantes, que se pueda aplicar la táctica de tierra quemada, que exista la posibilidad de guerrillas, que el clima y el terreno influyan decisivamente en las rutas de invasión.

Bueno, soñar es gratis. :mrgreen:

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Genghis_Khan - 17 Oct 2008 11:58

_____

Ramiro , estoy contigo. Pero eso es utópico, porque hablamos de CA, gente que no se sabe muy bien porque, no están dispuestos a desarrollar el juego "casi" perfecto que se podría conseguir con los medios que disponen. Acaso nunca han visto el Civi? Jamas han oído hablar del Imprerial Glory? Hay juegos con renombre sin las características técnicas de las que gozan ellos. Que coño les cuesta hecharles un vistazo y luego ir mas allá? Tal vez teman que solo los "freakys" se atrevan con juegos más complejos, al estilo HoI 2.

Mensaje para CA: Curraoslo, ostias, curraoslo.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Alaehispanorum - 17 Oct 2008 12:31

_____

El problema es que realizan juegos que sehan vistosos pero faciles de jugar sin muchas complicaciones, ni tampoco con gran desarrollo extrategico, como por ejemplo juegos del nivel de "Victoria" o "herats of Iron" con poca vistosidad visual, pero con un gran desarollo y complejidad ....

En la serie "Total War" se ha producido la corriente contraria mas vistosidad visual pero menor fondo extrategico de verdad, es decir complejidad de los recursos de las investigaciones y sobre

todo de la diplomacia ..

El colmo de la dificultad y del sibartitismo extrategico seri la dificultad de gestion y diplomatica del juego "Victoria" de Paradox-interactive que tenias que producir y almacenar los mosquetes y fusiles para poder crear regimientos con el desarroyo visual y tactico de TotalWar....seria increible ..eso dificil de narices ....

==========