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 CeltíberoGil - 19 Dic 2008 22:49

_____

:D Saludos Total_Warrior, es un placer tenerte por aquí...

La verdad es que parte lo que comentas es cierto, los bandidos rebeldes aparecen aleatoriamente en mitad de los caminos y demás para hacer la campaña un poco más dificil y entretenida pero llegado un momento se hace un poco pesado...

Por otra parte la rebelión de los enclaves es más fácil entenderla. Si el nivel de felicidad ronda el 70% muy probablemente se te rebelen, esto es más lógico.

No dudes en comentar y preguntar cualquier cosa que te interese...

Gale si de verdad sacasen una demo para las navidades sería una gran noticia y una generosa manera de compensarnos por el retraso... Pero no creo que la saquen por lo menos tan pronto... Se lo podemos pedir a los reyes...

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Gale - 20 Dic 2008 18:58

_____

Mirad lo que han dicho en TWC, esto es lo que ha preguntado un usuario español (Centurion VII Gemina de Foros del Web):

another thing.

CA,Where this the **physical engine?**

is a joke?

is lost or is a fantasy or false propaganda?

CA the empire need improve in everything.

Y esta fue la respuesta:

CA NEVER said it would use PhysX... Nvidia (apppearently falsely) did my friend! CA said they only used it while playing the game and that Nvidia made their own version of that story... they said they used their own engine, can't explain exactelly though, know as much as you do...

Lo que quiere decir que el Empire no usa motor físico XDDD.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 20 Dic 2008 20:06

_____

Vamos a aclarar un poco los conceptos.

Un motor de física es la parte del juego que se encarga de simular cuaquir proceso físico. Lo más basico es la gravedad, la colisiones, velocidades y trayectorias y eso lo tenemos desde el Shogun. En posteriores juegos se ha afinado y se ha mejorado. En todos los total war hay motor de física. Empires traerá uno seguro.

La contestación de CA dice que ellos no han dicho nunca que usaran PhysX; que eso lo ha dicho por su cuenta NVida.

PhyxX es una tegnología comprada por NVidia para hacer simulaciones físicas en los juegos. Está implementado en todas las tarjetas Nvidia desde la serie 6XXX. Como el famoso Havoc pero con soporte para aprovechar el hardware de las tarjetas gráficas para cálculos que no sean gráficos. Es un campo en el que NVidia le lleva una enorme delantera a ATI/AMD pero que por el momento no se aprovecha.

Ojalá lo hubieran hecho y los que tuvieran una NVidia tendrían mejor simulación física y el juego les tiraria mas sobrado. Pero como dice ahí; CA no programa haciendo uso de esa tegnologia.

El juego va a tener motor de física pero no es usando PhysX. Y por cierto. Por los vídeos es un motor muy bueno y con capacidades nuevas. Quejarse de esto es mas bien ganas de enredar o no tener ni idea de que es un motor de física. Que viniendo del foro de estrategia de -Foros "no os metais con la campaña" del Web- no me extraña. XD XD XD

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Gale - 20 Dic 2008 22:53

_____

Uy perdón, me confundí de términos.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 20 Dic 2008 23:00

_____

No, hombre. Tú te has dejado llevar por Gemina que ha actuado demasiado a la ligera creo yo.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Scorpionet - 22 Dic 2008 17:58

Las ultimas noticias de CA sobre las imagenes no oficiales que estan circulando por internet ....

Hi guys Kieran has asked me to pop in and post this for him...

Dear all,

Recently some unofficial footage of Empire has surfaced on the internet which has prompted some discussion by yourselves. We wanted to take a moment to address a few points and hopefully reassure anyone who has any doubts.

Firstly, and most importantly, this footage is taken from our preview build, this is alpha code and several months old. Empire: Total War has changed a lot since then and has gotten better at every iteration.

The AI behaviour in the preview isn’t indicative of the AI in its final state, we’re watching a set piece battle (Bunker Hill) and the AI difficulty for the whole code is set to a low level in order to allow a full play through by those who received the preview. The AI in Empire Total War is our most accomplished to date and we’re confident with the challenge it will offer.

General unit abilities and attributes are also still being balanced. Aspects such as a unit speed, range, firepower and other factors are all being played through thoroughly and tweaked. Empire is as much about offering a fun gameplay experience as it is realism and it’s important we get that balance right.

Finally, the individual who captured the footage isn’t always making the most tactically sound decisions and their focus isn’t always clear. We put a lot of effort into the videos we release to fans to ensure

they’re the quality you deserve and that they reflect Empire’s most exciting features. Watching someone zoom in on the enemy’s troops while their own lines are pounded and they fire on their own forces isn’t a true reflection of your own Empire experience (Hopefully!).

Thanks again for all your feedback, positive and negative, we do read it all and take it into account where possible. Empire is a labour of love for us and it’s only our fans (you) that make that possible. Thanks again for all your support and a very happy Christmas to you all!

Kind regards,

Kieran Brigden

Studio Communications Manager

The Creative Assembly

http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=213456

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por CeltiberoThormes - 22 Dic 2008 20:10

_____

Me parece que a los de CA les ha entrado el "cangueli" por el aluvión de criticas recibidas por los vídeos mostrados, aunque yo creo que el resultado final no variará mucho de lo que vimos.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 22 Dic 2008 20:49

_____

Llamarme ingenuo pero yo creo que CA de verdad quiere currarse un juegazo y creo que están haciendo practicamente lo que pueden para sorprendernos y sobretodo no desilusionarnos. :D

No recuerdo esa faceta tan "pelota" cuando se extreno M2TW.

Por eso creo que están intentando medir toda la información que dan. Quiza se estén pasando eso es cierto.

Pues eso que yo personalmente voy a darles un voto de confianza que creo que se lo estan currando. Espero no tener quedar mal al final... :?

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoGil - 22 Dic 2008 20:53

_____

Bueno, básicamente han dicho lo que habíamos deducido que se tratan de vídeos de los primeros estadios del juego, es decir de las versionas más antiguas y que adolecen de muchas de las cosas pensadas e implementadas en la versión final del juego...

El tiempo dirá cuanto ha evolucionado realmente el juego aunque quitando algunas animaciones, loas estadísticas de las unidades y algún que otro detallito poco variarán los vídeos de lo que veremos realmente pero si eso poco está bien hecho creo que merecerá la pena la espera...

Cada vez estoy más convencido de que el retraso se debe a que han descubierto alguna falla importante en algunos aspectos que creian ya resueltos como por ejemplo que disparen formaciones de 5 o 6 filas simultáneamente...

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 22 Dic 2008 22:21

_____

Además si os fijais en el video de la batalla terrestre hay un momento en que hay un BUGAZO gordo

gordo. El jugador está mandando desplegarse una unidad en un punto pero derrepente la "marca" de donde vana ir los soldaditos se mueve y lso soldaditos se van a Parla.

Un detalle positivo que si he encontrado yo es que, quizá sea solo aparente pero me ha resultado sorprendente la facilidad con la que se despliegan unidades y la velocidad con la que responden...

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 22 Dic 2008 22:53

_____

Yo no termino de creerme que vayan a sacar algo muy distinto a lo que de ve en los vídeos pero como ya han dicho; por lo menos esta vez admiten lo evidente.

¿Qué ganan con enseñar algo viejo? Nada; el aluvión de críticas que están cosechando.

¿Por que enseñar algo viejo y peor que lo que tienen en la actualidad? Por nada. No hay razón práctica. Es mas. Como se está viendo es peor por que estás desanimando a futuros compradores.

Creo que CA, una vez mas, miente. Se han buscado esa poco creible escusa y el jeugo es como lo estamos viendo.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoGil - 26 Dic 2008 12:24

_____

Felices fiestas de parte de CA:

http://www.sega.co.uk/empire/images/com ... 8_1024.jpg

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Stelios - 26 Dic 2008 21:54

_____

Mmm... Se agredecería alguna traducción aunque no sea literal, aunque solo sea diciendo lo que pone

por encima para los no son CAparlant... digo, angloparlantes

Lo digo porque desde hace unas semanillas, llevo sin enterarme de nada relacionado con el mundo ETW, excepto por vuestros comentarios al respecto de las noticias

PD: ¡Si os fijais, ya se anuncia el ETW hasta en Steam!

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por SeSp1 - 26 Dic 2008 22:59

_____

pues si estaria bien que tradujeseis un poquillo...

Stelios en steam lleva desde hace una semana para encargarlo, haber si vuelven con las betas cerradas...

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Total_warrior - 27 Dic 2008 20:16

_____

Como se ven las cosas habrá que esperar unos 3 meses mas para tenerlo en español, lo mas seguro es que les duele que salgan mods y por eso se están tardando no quieren ser criticados, pero la peor campaña publicitario que le puede dar al juego es la desinformación espero que el demo salga en enero para observar que tarjeta de video es la ideal.

==========