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 Piteas - 28 Ene 2009 22:17

_____

Gentes, recordad que no será más que una beta muy buena, que tendrá varios parches los próximos meses, y que no será definitiva hasta que salga la obligatoria expansión que habrá que comprar también ;)

Si es que ya es una tradición.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Gale - 31 Ene 2009 21:14

_____

Alguna cosilla interesant traducida por mi:

- Una de las características más atractivas que encontramos es la exactitud histórica de las facciones, no sólo en el primer plano, sino también de fondo. Por ejemplo, Rusia que siempre tratará de hacerse cargo de Mar Negro de los otomanos y los otomanos dependerá en gran medida de la Khanato Crimeano, que tendrá buenas relaciones con los otomanos, ya que fueron sus protectores. Lo mismo se aplica para el Norte de África, donde los buques españoles y venecianos hostigan a los estados berberiscos y bereberes, los otomanos tendrán que mantener su control, y la influencia, en la región para sostenerlos.

Habrá 11 facciones emergentes en Europa, y 38 facciones en Europa (incluyendo las jugables)

-Probablemente, la úlima facción jugable será Austria.

- Habrá 40 facciones en América, y solo una de ellas será jugable (¿?)

- En total habrá 62 facciones (el tipo que vio la imagen de las facciones dice que había 62 pero que no sabría decir cuales son todas)

-Los estados berberiscos protegerán a los otomanos, pero Marruecos por ejemplo no.

-Los generales otomanos tendrán atributos de jenízaro, lo que probablemente signifique que cada facción tendrá sus propios atributos para los generales, dependiendo de la cultura. Parece que los atributos europeos son los mismos en apariencia. El creador dice que vio las unidades otomanas y se enamoró de ellas.

-Los otomanos tendrán sus propias unidades (prácticamente diferentes a las de cualquier facción) y una unidad adicional llamada "Tropas del Este", que es compartida por otras naciones musulmanas, y los Mughals (tribu india) tendrá su propia unidad llamada Sikh.

Para el que vio a los otomanos le parece que los otomanos serán mucho mejores que en otros TW.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Alaehispanorum - 31 Ene 2009 21:28

Gracias por tu ejercicio de traduccion .... para los que tenemos el ingles mas bien flojo es una gran ayuda ...

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Gale - 01 Feb 2009 23:16

Si comprais la revista Micromanía de este mes (febrero) os hacen un descuento de 5 € en el Empire, viene con un análisis de este, y el juego que viene de regalo es DreamFall The Longest Journey.

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltiberoLoky - 02 Feb 2009 13:49

Descuento en cualquier tienda???? umm me suena a tongo y a que te digan chaval ese papelajo no sirve de na!

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 02 Feb 2009 20:22

A mi el número de facciones me preocupa poco pero si hay 40 en América y 38 en Europa eso son ya 78 sin contar las que tiene que hacer en Asia que si no recuerdo mal teníamos alguna en la India y algún kainato de los de Asia central. Me salen mínimo 80 y no 62

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por sertorio67 - 02 Feb 2009 20:46

(HG)Gale escribió:

Si comprais la revista Micromanía de este mes (febrero) os hacen un descuento de 5 € en el Empire, viene con un análisis de este, y el juego que viene de regalo es DreamFall The Longest Journey.

SI hace descuento de 5 euros pero caduca el 28/2/2009 y la fecha de lanzamiento es el 6/3/2009 :rolf:

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Stelios - 02 Feb 2009 20:59

_____

sertorio67 escribió:

(HG)Gale escribió:

Si comprais la revista Micromanía de este mes (febrero) os hacen un descuento de 5 € en el Empire, viene con un análisis de este, y el juego que viene de regalo es DreamFall The Longest Journey.

SI hace descuento de 5 euros pero caduca el 28/2/2009 y la fecha de lanzamiento es el 6/3/2009 :rolf:

Cojones, si te van a estafar, que te estafen bien. ¿Qué es esa mierda de 5€, pudiendo poner 50€ de rebaja, si no se lo vas a dar a nadie? También podrían poner que si compras el ejemplar de este mes, Juana de Arco te hace una manola, pero el ticket caduca el 28/2/1423

Vaya estafa

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por CeltiberoVito - 04 Feb 2009 00:31

_____

Que es una manola?. Y donde puedo encontrar a esa Doña?

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Stelios - 04 Feb 2009 01:10

_____

Mira, esto quizás te ayude en tu búsqueda de Doña Manola: [url:vbcs08c6] www.frikipedia.es/friki/Paja [/url]

En este foro tenemos un pequeño problema de distinción de ironías e indirectas, sobretodo yo, así que dejo eso hasta que un moderador ya vea si es un fake, hoygan real, pregunta mamporrera (nunca mejor dicho), están de coña... o lo que sea
:rolf:

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por wein47 - 04 Feb 2009 15:35

_____

nueva faccion:Austria

http://www.totalwar.com/empire/gameinfo ... .php?id=24

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Total_warrior - 06 Feb 2009 00:00

_____

Rayos descuentos en europa y aca en ameriaca latina (México) aun nosé que tienda lo va a vender y traerlo de expotación sera aun costo extra, espero que la versión que salga en marzo no necesite un parche alos 30 dias lla que e jugado la versión sin parches del medieval total war 2 y es vastante floja pero mas dificil y sólo una facción jugable en america no suena bien :evil: :evil:

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por Angel - 08 Feb 2009 16:47

_____

Ola soy en este fora tengo una duda sobre mis requesitos de mi ordena

processador Duo core E6550 2.33Ghz

memoria ram 2 GB

tarjeta grafica Nvidia 8600 Gt 256 mb

Nuse si el empire funcionara con esto aver si alguien me puede decir si me iria o no

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)
Publicado por wein47 - 08 Feb 2009 18:09

_____

claro ke si con eso yo creo ke vas sobrao aunke te recomendaria ke de tarjeta mejor tuvieras una Nvidia 9600 GT u 9800GT

==========

Re: Empire: Total War (Últimas noticias)

Publicado por mosquito_633 - 10 Feb 2009 11:33

_____

Por cierto ¿Qué se sabe de las batallas navales? Me refiero a si la infantería de marina, viene predeterminada, o si los que defienden el barco, son los propios soldados que van de pasajeros?

Recuerdo que con el viejo "Tai pan", para el spectrum, como no llevara suficiente comida, se me moría la tripulación, por escorbuto, y como nurieran muchos, se amotinaban. :twisted:

¿Se espera algo de eso, en éste juego?

==========