

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 celtiberofigueroa - 21 Feb 2009 11:41

Ya terminé la naval, con victoria casi raspada me quedaron dos barcos antes de ganar.

Las animaciones de los soldaditos y la artillería me han gustado, se ven las piezas se destruyen y los marineros como mueren. cuando haces el abordaje ponen rampas y solo los marineros con palos abordar el barco enemigo, la infantería de marina no abordan los barcos enemigos, o por lo menos yo no lo vi, y pensaba que cuando ganabas el abordaje el barco enemigo pasaba a tu poder para seguir atacando a los demás barcos y no es así, se rinde y tu barco se despega de él.

Si tu barco está muy dañado aunque aun siga navegando se llega a hundir con el tiempo por los daños sufridos.

Se mueven lentamente los barcos, y como han comentado por otros foros giran muy enrredondo, cuando el giro debería ser mas largo.

No he visto o no me he dado cuenta si hay algún signo que te indique la dirección del viento, pero cuando lo pillas a favor se nota que van más rápido.

Conclusión, me gusto mucho mucho.

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Chevy - 21 Feb 2009 11:44

A mi también me va con todo a ultra, y todo muy fluido. Unos graficazos de la leche. Mi PC es:

-Intel Core 2 Duo E8400 3Ghz

-Placa base Gigabyte GA-EP45-DS3L

-2Gb de RAM Kingston Hyper X DDR2

-Sapphire HD4670 512Mb DDR3

-HD Seagate de 320Gb

La resolución es 1024 x 768 (Si, me hace falta ya un monitor mas grande :mrgreen:)

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por celtiberofigueroa - 21 Feb 2009 11:46

Pentium dual core 2.66

2GB Ram

Gráfica: Nvidia 8600GTS

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoFrog - 21 Feb 2009 12:09

Hola 8)))

Pues la maquina me va bastante bien, estoy a High Quality;

La parte naval es absolutamente guapisima, no pensaba llegar a tal belleza de grafismo, lodemas es parecido a otros juegos navales "Pirates Sid Meiher" etc...

La parte terrestre, pues tengo mucha duda...Se me recuerda muchisimo a "Fields of Glory" o algo asi.

Desde luego han cambiado totalmente el chinglado respeto al motor de Rome o Med2, estoy algo decepcionado, pero vamos a darle mas caña y veremos.

Una pregunta : Alguien sabe como se quita las marcas verdes ? no he visto el espediente "preferences" como habia antes para modificar los datos.

Perdonar mi opinion algo negativo pero creo que los que han jugado al NTW2 entenderan mis dudas.

Lo de los mandos son mas lentos y menos comodoss como antes, habra que darle mas caña

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Celtiberolsmaylive - 21 Feb 2009 12:32

A mi bajando un poco los graficos y tal (aunque tengo que ponerlo a 1024 que seguro que eso me da mucha mas chancha...

Bueno opiniones.

1º juegue los tutoriales. El de tierra pues bueno tampoco tiene mucha chicha asi que ya comentare luego con la batalla

2º Los barcos. Me ha gustado bastante el tutorial. Aunque llevas un único barco te das cuenta de que tienes muuuucha gama de opciones a elegir y saber cuando donde y como es la clave de ganar. Inmovilizar primero el barco dejandole sin velas? Dejarle sin tripulacion a metralla y despues asaltarlo? o directamente a hundirlo?? El tiempo dirá :D

El tutorial navan me habia gustao tanto que prefería empezar por la batalla naval que por cierto cambia mucho la cosa. Aunque con un barco es mas o menos facil a mi personalmente con tantos me ha resultado caotico xD He acabado perdiendo sin enterarme de mucho aunque con practica puede estar tremendamente bien :D Saber por donde encarar cada barco con cada tipo de munición y estando alerta de no someterte demasiado a fuego enemigo....

En cuanto la partida terrestre también me ha agradado muchisimo. AL principio un pequeño lío con

saber que tropas tenía pero eso pasa siempre (recuerdo mi primera batalla online con el medieval que fue contra el amigo Soldu y que me compre a saco de pistoleros pensando que al ser mas caros serian los mas potentes xD).

Una cosa que me ha gustado mucho es que el metodo de lucha cambia tanto que es una vuelta creo que bastante amplia. Pasando de los anteriores donde tienes que intentar mantener tu línea ferrea de infantería junta pase lo que pase y sin embargo aquí es muy contrario (vamos a ver tampoco cada unidad por un lado. Ya se sabe divide y vencerás) pero por ejemplo yo he comprobado que es mucho mejor formar varias pequeñas lineas de hasta 4 unidades y ir envolviendo con la infanteria! (algo inconcebible practicamente hasta ahora) y teniendo muy muy en cuenta por donde pasa tu unidad, que angulo tiene etc etc... El metodo cambia y me parece que para hacerlo un juego muy tactico ;)

Otro punto la caballería va a ser un puntazo como hasta ahora pero con un toque bastante sensible. Hasta ahora la caballería aguantaba mucho y derrotaba mucho. Ahora derrota un montón bien empleada pero es extremadamente fragil lo que hace que te plantees mucho cuando, donde y contra quien lanzar una caballería. Ademas el detalle de quedarte sin caballos en la artillería tambien me ha llamado mucho la atención y el poder desmontarlos puede venir bien para situaciones concretas.

Resumiendo que me voy por las ramas. El juego me ha gustado muuucho, requiere PC pero creo que bajando graficos y tal podemos todos y aunque tendremos que ir acostumbandonos me parece que el juego se ha vuelto mucho más tactico y sobretodo activo. Ya no vale con quedarse quieto e ir esperando a que los desgastes vayan funcionando. Aquí tienes que tener controladas a todas las tropas cumpliendo funciones.

Lo espero con ganas ;)

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoSet - 21 Feb 2009 12:49

Primeras impresiones:

STEAM:

Parece una herramienta muy útil que nos puede hacer prescindir del TS, (mejor calidad en el en el Chat), y que nos mantendrá en contacto de una forma muy ágil a la hora de jugar.

Juego:

Muy lento a la hora de cargar, salir....Requiere un ordenador potente, muy potente para jugar al máximo. Creo que más de uno estamos buscando la configuración que nos permita jugar de una forma fluida. Yo ayer probé a medio, con sombras y efectos en bajo y parece, a falta de seguir testeando que va... simplemente va, esto teniendo en cuenta que solo es contra la máquina me hace tener muy malos presentimientos al pensar en partidas de 2 vs 2 on line y la mala noticia para los que tienen "pepinos de ordenador" es que el resto les van a enlentecer "on line" rebajándolos a su nivel. ¡Coño, estos chavales podían haberse ido un par de fines de semana con los de Call of Duty para aprender cómo se optimizan recursos!!!.

Parece que han hecho una joya visual y JODE no poder disfrutar de ella a tope en este aspecto. Permitirme ser más pesimista en lo que a jugabilidad se refiere

De todas formas creo recordar que cuando salió la demo del MTWII tuvimos parecida impresión y en el juego definitivo notamos una mejor optimización. (Espero que sea así).

Batalla terrestre:

Muy bonito mapa.

Las artillerías corren que se las pelan una vez las engarzas en los tiros.

Las unidades se dio cuenta Soldu que no andan al ritmo que se desplazan por el campo, (se ve el bloque moviéndose pero si te bajas al detalle este movimiento no resulta natural).

En cuanto a la IA tengo mis dudas después de lanzarme con todo contra los americanos a través del vado lanzando solo tres andanadas de artillería , (menos dos caballerías que fueron por el vado de la izquierda) y ganarles cómodamente.

Batalla naval:

Preciosa

Bastante intuitiva y cómoda de manejar a la vez que entretenida

La IA por lo menos recoge velamen a distancia de tiro y no los desarbolas.

La gestión del velamen-viento me parece poco real pero en beneficio de la jugabilidad.

Se ganó las dos batallas a la IA sin demasiados apuros pero promete mucho con dos jugadores humanos.

Todo referido en relación a lo que se había visto hasta ahora en referencia a batallas navales por ordenador

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Celtíberolsmaylive - 21 Feb 2009 13:22

Por cierto lo que puede ser un puntazo multijugador es una partida de varias personas pero con pocos barcos. Muy ameno y muy entretenido.

Por ejemplo un 3v3 con 3 barcos o 2 por cabeza es como 1v1 contra el pc pero mas ameno y entretenido

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoFrog - 21 Feb 2009 16:42

Bueno,

En mi post anterior, solo habia jugado al tutorial.

Una primera batalla terrestre me a dado mejor empresion.

Lo unico es que los tiroteos son demasiado devastadores, la realidad es muy diferente, tenian muy mala apunteria asi que duraba mas los tiroteos.

Lo de los edificios ocupados me dejan perplejo, no he notado las ventajas en moral de la unidad que esta protegida.

Lo de ver las balas en tiroteos me parece un detalle inutil, espero que no come tanto memoria porque no merece la pena.

Lo de la caballeria fragil, es una cosa muy buena que podra evitar unos rush a lo bestia.

Recuerdo haber leído que se iba a poder ordenar/retener el fuego con una tecla , no lo he visto.

Aparte de oir el tambor cuando avanza la inf, no he oido unas musicas como se habia dicho.

Tambien, hecho de menos a los ruidos de pateos de las tropas y de la caballeria, parece muy furtivo aqui.

La artilleria esta bastante bien hecho, los impactos de bolos son chulos.

Voy a probar mas.

Disfrutar

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por celtiberofigueroa - 21 Feb 2009 16:48

¿que comentan los guiris del juego? yo no se inglés y no se lo que dicen del juego, solo me estoy enterando de lo que ustedes bais posteando aquí y en el foro de meristation.

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Gale - 21 Feb 2009 18:09

Ya la he probado.

Me ha gustado bastante, sin embargo las batallas terrestres me han parecido un poco raras, supongo que solo será cuestión de acostumbrarse al sistema de juego. Me parece que la caballería se utilizará menos en el Empire, excepto para cargar contra artillería desprotegida o infantería en mal estado o que esté dada la espalda, menos para estas acciones, la caballería apenas sirve para algo más, según he visto. La batalla contra los yankees la he perdido, la volveré a jugar para ir acostumbrándome al sistema de juego.

En cuanto a las batallas navales, me han gustado bastante, la verdad, he ganado la de Lagos contra los franceses y me han sobrado barcos, jeje, ya me veo ganando un torneo de batallas navales, no se me dan nada mal. La IA tampoco me ha sorprendido tanto. Primero porque no sabemos si está encriptada y segundo porque ocupaba las mejores posiciones, así que aunque juegue mal lleva bastante ventaja en cuanto a posiciones y sus tropas tampoco eran nada malas, además de que contaba con bastante artillería en posiciones elevadas, y contando con que hace bastante pupa...en fin, que no me ha desagradado del todo, aunque tampoco me ha parecido la panacea, será cuestión de acostumbrarse supongo.

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Genghis_Khan - 21 Feb 2009 18:14

Ya he probado todo al menos una vez y puedo decir que a mi parecer no esta nada mal. En cuanto al PC, tengo lo que piden y más, juego con niveles gráficos en High y parece ir fluido, pero como me da por hacer un zoom, la cámara arrastra piedras... El tema de la carga de las partidas, me da a mi que podrá llegar a ser una pesadilla.

El mapa de la batalla terrestre me encanta, muy táctico. Aunque eso de poner "un cruzar río" no ha sido muy buena idea, hubiéramos disfrutado mas en un campo abierto.

La artillería es tremenda y la caballería esta mas lograda, destrozan en carga pero en melee reciben mucho daño, por no decir de los disparos. Las unidades de infantería parecen bien logradas, muy importante el tema moral, puede que aquí este la clave. Los generales ya no son tan "tanques", bien hecho.

Las batallas navales lo que me esperaba, pero menos difíciles de lo que auguraba. Todo es práctica, pero me da a mi que en el modo campaña tocara hacer batallas autoresueltas. No me imagino llevando 30 navíos :-D D

Me faltan muchas más partidas, pero en un principio contento, aunque creo que tendré que comprarme más ram, es lo único que no tengo optimizado.

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoLeonidas - 21 Feb 2009 19:18

Bueno por ahora me ha gustado mucho mucho.

Los detalles los tengo todos en ultra, con todo activado y a 1280x1024, totalmente fluido.

Habra que ver si va igual de bien en un 3v3 o 4v4.

Voy a jugarlas otra vez con mas atencion haber si veo algo interesante.

Saludos.

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoFrog - 21 Feb 2009 19:27

Habeis visto los granaderos ?

Vaya destrozos con las granadas que tiran !

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Celtiberolsmaylive - 21 Feb 2009 19:40

CeltiberoFrog escribió:

Bueno,

Recuerdo haber leído que se iba a poder ordenar/retener el fuego con una tecla , no lo he visto.

Si que lo tiene ;) En el propio tutorial te lo enseñan pero no debes haberte fijado. Hay una opción que viene a ser como el fuego a discreción permitiendote frenar el fuego.

Sobre que no se va a usar caballería... Hombre está claro que no vamos a ver ejércitos de 8 unidades de caballería como en algunos casos hasta ahora pero a mi me sigue pareciendo una pieza vital y ahora hay que cuidarla mucho mas.

Las cargas de caballería siguen siendo muy potentes contra infanteria y destrozan la artillería. La diferencia es que cuando cargas si te estan disparando antes alomejor perdias un 5% de las unidades del regimiento y ahora las bajas pueden superar con creces la mitad del regimiento. Va a ser muy importnte controlar cuando los soldados recargan para iniciar la carga.

Otro detalle que tendremos que tener mas en cuenta es la profundidad de las lineas. En las unidades de

armas de fuego del Medieval ya lo teníamos pero lo usabamos poco y estabamos acostumbrados a que si tengo 80 ballesteros pues 80 flechas que surcan el cielo. Pero ahora si tengo 80 fusileros va a variar mucho la disposición de dicha unidad

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoMandonio - 21 Feb 2009 20:19

Bueno bueno, la he probado y.... funciona en mi pc!! :shock:

Con todo al mínimo, lo que veo es muy parecido a los gráficos del primer medieval, pero funciona fluido y estupendo. No es bonito, pero se puede jugar.

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

Un saludo.

=====