

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 CeltíberoEmberrado - 23 Feb 2009 22:25

Llop date cuenta que cuando criticamos el tema de las cargas estamos ante el mismo caso del Medieval II vanilla.

Por lo que parece. Pegando tiros no se hace el suficiente daño como para que te venga un tío cargado de tropas de melee y np te arrase tu bonito ejercito compensado o lleno de tropas de proyectiles. Puede que con un ejercito muy móvil se pueda. Pero el caso es que estamos otra vez ante una simpleza táctica aburrida. Lo que hace malo al Medieval II. Es lo mismo.

Y lo rápido que se produce el cambio de moral es aún mas beneficioso para el rush.

En eso tiene muy mala pinta y si hay que esperar otra vez 4 o 5 meses a que saquen un parche que equilibre esto mal vamos. Eso si sacan algo que equilibre el juego que recordad cómo han dejado el Medieval II vanilla.

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!-Rectificación

Publicado por Virio - 23 Feb 2009 23:38

Bueno pues rectifico lo de que me iba mal. Parece ser que el problema es que había ejecutado el juego varias veces porque me pasaba lo que a CeltíberoKlu que no me lanzaba el juego, hasta que dí con lo de lanzar como he explicado anteriormente. Ahora he probado y parece que me tira bien, aunque no he probado a ponerlo a tope. De todos modos sigo pensando que lbero y yo tenemos poca gráfica en comparación a la máquina.

Para Alba:

Definitivamente se puede usar Alt para girar todo el ejército o parte de él. Un saludo hermano de batallas (Ahhh que tiempos los de San Marino, cuando comandaste nuestras huestes en aquel torneo y ganamos a los guiris... ;))

Bueno, estoy deseando comprarme el juego y coincidir con mis añorados celtis y aliados célticos.

Salud y un abrazo a toos toes ;)

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Alaehispanorum - 23 Feb 2009 23:41

Ramiro I ha dicho

Hay truquillos para poner más dígitos, y la buena noticia para el futuro es que han llegado a poner unidades de 9000 hombres

Si se puede hacer eso ...se podra poner los regimientos con el numero historico de efectivos es decir de unos 2000 soldados de infanteria y 700 los de caballeria ...eso si se necesitara los ordenadores de la NASA para manejar esa cantidad de soldados

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Stelios - 24 Feb 2009 00:07

¡¡¡DIOS SANTO!!! ¡Acabo de probarla, y es bestial, lo he conseguido poner todo en ultra, y es para que se te caigan dos lagrimones! En serio, me ha encantado.

CONTRAS: Las unidades vuelan, pero es cierto, ahora no llevan armaduras enormes... (No es por quitarle "peso"; (Nunca mejor dicho) a su equipamento, que también tendría lo suyo...).

Las caras de los soldados se parecen demasiado entre sí.

Apenas he podido evaluar la caballería, pero no se, algo me da mala espina, en la batalla terrestre, mandé a la caballería por el flanco izquierdo, a cruzar el vado, y me la destruyó como si nada... envié a

los granaderos y un regimiento de infantería ligera y se me fué a tomar por el **** en seguida, vamos, estaba demasiado ocupado en el otro flanco para ver como acabaron, pero no se, tiene tela, fue rapidísimo.

No me mola nada eso de que si persigues a una infantería en fuga, mi infantería se pare, monte los fusiles, la infantería se salga del alcance y tengan que volver a correr, y se repita la misma historia y no pase nada hasta que tus unidades estén menos cansadas que las tuyas y uses los bayonetazos...

En la naval...

El viento apenas se nota, solo un poco cuando te da en contra, pero cuando lo tienes a favor, es casi lo mismo...

¿Es histórico eso de que los barcos tengan la opción de "correr" como las unidades, al hacer doble click?

PRO'S: ¡Todo lo demás, es brutal el juego, bestial!

PD: Cabe destacar eso de que en las batallas navales se quedn los marineros y soldados flotando en el agua un tiempo después de hundir el barco, ¿se pueden recoger después? Me encatan verles intentando mantenerse a flote pero apenas lo consiguen :twisted:

PD2: No se, pero he ganado las dos... y para que yo las gane, tienen que ser bastante fáciles, joder :rolf:

:-D D

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Virio - 24 Feb 2009 00:35

Para **Total_Warrior** de nuevo:

A 1600 x 1050 hasta la cinemática falla. Ya te digo tengo Intel Core Quad (4 núcleos físicos a 2660 Mhz cada uno) , 6 GB de Ram, pero Gforce 9300 gs :S y debe ser eso que no puedo ponerlo a tope y aún pobre no va como debería aunque los gráficos impresionan.

Me temo que habrá que cambiar de gráfica :shock:

Ah!, Se me olvidaba, bueno no sé si él se acordará, pero en fin , por mí que no quede... Que el marica de Mandonio también estaba en San Marino...Otro recuerdo para él. (Bueno y en el asedio a Oviedo, y en en fin... agua pasada no mueve molinos ;)).

Idibil mariquita donde te metes

Karmi un abrazo

Salud

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoFinisterra - 24 Feb 2009 01:06

Ye tengo una cuenta en steam, y ya probe la demo.

A mi me ha gustado la demo, como dice llop cuando salgan los parches y la expansion el juego estara acabado, y sera bonito.

las batallas navales se parecen a las del imperial glory, mejoradas pero parecidas.

Las batallas terrestres pues creo que la arty va a ser complicada de manejar, y la infanteria y la caballeria pues ustedes ya lo han dicho todo,yo aqui he leido cosas que no sabia y de lo poco que me di cuenta pues ya estaba aqui escrito por alguien.

creo que para habilitar la doble o triple linea de disparo sera necesario tener algun tipo de tecnologia.Me ha dao por pensar eso porque en el imperial asi era.

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!-Rectificación

Publicado por celtiberoAlba - 24 Feb 2009 01:07

Virio escribió:

Para Alba:

Definitivamente se puede usar Alt para girar todo el ejército o parte de él. Un saludo hermano de

batallas (Ahhh que tiempos los de San Marino, cuando comandaste nuestras huestes en aquel torneo y ganamos a los guiris... ;))

Sobre ALT: Lo probaré más a fondo, quizás sea pq tengo configurada la opción de controles WASD y no la del TW..

Me alegra leerte Virio....buah, San Marino....¡¡¡que tiempos!!! jejeje ¿Cuántas grandes batallas han visto nuestras retinas?....

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por celtíberoAlba - 24 Feb 2009 01:14

CeltíberoFinisterra escribió:

creo que para habilitar la doble o triple línea de disparo será necesario tener algún tipo de tecnología. Me ha dao por pensar eso porque en el imperial así era.

El problema no es habilitar o no las siguientes filas, sino que como esa situación veremos a los batallones "ensanchados" hasta formar una sola línea, lo que rompería la magia de la emulación histórica....

A mi entender, a falta de probar el juego completo, el "piedra-papel-tijera" de la táctica de anteriores TW no han cambiado, se sigue usando el mismo sistema, con la diferencia de que en este caso todas las unidades de infantería llevan arco y espada. ¿Que diferencia hay entre la Demo y el NTW2?

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltíberoRamírol - 24 Feb 2009 02:54

Joder, me está entrando un complejo de torpe que lo flipas. :cry:

No he conseguido ganar una puñetera batalla naval, y he jugado dos veces la que viene por defecto y una moddeada uno contra uno. :oops:

Sobre la terrestre, nada que contar. Me ha tirado al escritorio las dos veces que he intentado jugarla, una normal con los británicos y otra moddeada con los americanos. Algo huele a podrido en Dinamarca. :evil:

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoLerend - 24 Feb 2009 04:08

Bueno, quizás se pueda intentar parar un rush con esto, vaya gozada:

[youtube:18hzm1er][[/youtube:18hzm1er]

A esto creo que el juego le llama "rank-fire" y también se puede modificar en la demo.

Saludos. :D

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por Genghis_Khan - 24 Feb 2009 11:50

CeltiberoRamiro escribió:

Joder, me está entrando un complejo de torpe que lo flipas. :cry:

No he conseguido ganar una puñetera batalla naval, y he jugado dos veces la que viene por defecto y una moddeada uno contra uno. :oops:

No te preocupes Ramiro, yo tb he hechado un par de partidas a la batalla naval y no ha habido manera y eso que en el Imperial Glory era mi especialidad.

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por celtíberoAlba - 24 Feb 2009 13:51

CeltíberoLerend escribió:

Bueno, quizás se pueda intentar parar un rush con esto, vaya gozada:

[youtube:2s29xf2r][youtube:2s29xf2r]

A esto creo que el juego le llama "rank-fire" y también se puede modificar en la demo.

Saludos. :D

Su puta madre!!! Arggggggggggggg....¿Pero de donde cojones ha salido esto? Dime por favor que el juego original tendrá esa opción, pq si es así, retiro todo lo dicho anteriormente...

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltíberoLerend - 24 Feb 2009 14:00

La tendrá Alba porque de hecho la demo ya la tiene. ^_^

Venga, 20 flexiones, 50 abdominales y una vuelta al campo como penitencia, que no se diga... jajaja.

Saludos. :D

P.D. Imagina las "películas" (ya no serán videos, serán películas jeje) que se podrán hacer con escenas tan espectaculares como esta y usando el punto de vista en primera persona que ya comentó Sertorio en otro post.

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoRamiroI - 24 Feb 2009 14:28

Hay muchas opciones, algunas incluidas en la demo y otras no. Se han probado unas cuantas y entre ellas el rank_fire que funciona, como se puede ver.

Información sobre la campaña. Tenemos una lista más exhaustiva de las facciones. La he resumido en la siguiente lista:

ID: afghanistan

☐ Culture ID: sc_mideast_islamic

☐ AI?: minor

ID: american_rebels

☐ Culture ID: sc_european_america

☐ AI?: rebel

ID: amerind_rebels

☐ Culture ID: sc_tribal_american

☐ AI?: rebel

ID: austria

☐ Culture ID: sc_european_west

☐ AI?: playable

ID: austrian_rebels

☐ Culture ID: sc_european_west

☐ AI?: rebel

ID: barbary_rebels

☐ Culture ID: sc_mideast_islamic

☐ AI?: rebel

ID: barbary_states

☐ Culture ID: sc_mideast_islamic

☐ AI?: minor

ID: bavaria

☐ Culture ID: sc_european_west

☐ AI?: minor

ID: britain

☐ Culture ID: sc_european_west

☐ AI?: playable

ID: british_rebels

☐ Culture ID: sc_european_west

☐ AI?: rebel

ID: british_settler_rebels

☐ Culture ID: sc_european_america

☐ AI?: rebel

ID: chechenya_dagestan

☐ Culture ID: sc_mideast_islamic

☐ AI?: non-expansionist

ID: cherokee

☐ Culture ID: sc_tribal_american

☐ AI?: minor

ID: colombia

□ Culture ID: sc_european_america
□ AI?: minor
ID: cossack_rebels
□ Culture ID: sc_european_east
□ AI?: rebel
ID: courland
□ Culture ID: sc_european_north
□ AI?: non-expansionist
ID: crimean_khanate
□ Culture ID: sc_mideast_islamic
□ AI?: minor
ID: denmark
□ Culture ID: sc_european_west
□ AI?: minor
ID: dutch_rebels
□ Culture ID: sc_european_west
□ AI?: rebel
ID: european_settler_rebels
□ Culture ID: sc_european_america
□ AI?: rebel
ID: france
□ Culture ID: sc_european_west
□ AI?: playable
ID: french_rebels
□ Culture ID: sc_european_west
□ AI?: rebel
ID: french_settler_rebels
□ Culture ID: sc_european_america
□ AI?: rebel
ID: genoa
□ Culture ID: sc_european_south
□ AI?: minor
ID: georgia
□ Culture ID: sc_european_south
□ AI?: non-expansionist
ID: greece
□ Culture ID: sc_european_south
□ AI?: non-expansionist
ID: greek_rebels
□ Culture ID: sc_european_south
□ AI?: rebel
ID: hannover
□ Culture ID: sc_european_west
□ AI?: non-expansionist
ID: hessen
□ Culture ID: sc_european_west
□ AI?: non-expansionist
ID: holstein_gottorp
□ Culture ID: sc_european_north
□ AI?: non-expansionist
ID: hungary
□ Culture ID: sc_european_east

□ AI?: minor

ID: huron

□ Culture ID: sc_tribal_american

□ AI?: minor

ID: india_settler_rebels

□ Culture ID: sc_indian_hindu

□ AI?: rebel

ID: inuit

□ Culture ID: sc_tribal_american

□ AI?: non-expansionist

ID: ireland

□ Culture ID: sc_european_west

□ AI?: non-expansionist

ID: iroquoi

□ Culture ID: sc_tribal_american

□ AI?: minor

ID: italian_rebels

□ Culture ID: sc_european_south

□ AI?: rebel

ID: khanate_khiva

□ Culture ID: sc_mideast_islamic

□ AI?: non-expansionist

ID: knights_stjohn

□ Culture ID: sc_european_south

□ AI?: non-expansionist

ID: louisiana

□ Culture ID: sc_european_west

□ AI?: minor

ID: mamelukes

□ Culture ID: sc_mideast_islamic

□ AI?: minor

ID: maratha

□ Culture ID: sc_indian_hindu

□ AI?: playable

ID: maratha_rebels

□ Culture ID: sc_indian_hindu

□ AI?: rebel

ID: mecklenburg

□ Culture ID: sc_european_north

□ AI?: non-expansionist

ID: mexico

□ Culture ID: sc_european_america

□ AI?: non-expansionist

ID: middle_east_settler_rebels

□ Culture ID: sc_mideast_islamic

□ AI?: rebel

ID: morocco

□ Culture ID: sc_mideast_islamic

□ AI?: minor

ID: mughal

□ Culture ID: sc_indian_islamic

□ AI?: playable

ID: mughal_rebels

□ Culture ID: sc_indian_islamic

□ AI?: rebel

ID: mysore

□ Culture ID: sc_indian_islamic

□ AI?: minor

ID: naples_sicily

□ Culture ID: sc_european_south

□ AI?: non-expansionist

ID: netherlands

□ Culture ID: sc_european_west

□ AI?: playable

ID: new_spain

□ Culture ID: sc_european_south

□ AI?: minor

ID: norway

□ Culture ID: sc_european_north

□ AI?: minor

ID: ottoman_rebels

□ Culture ID: sc_mideast_islamic

□ AI?: rebel

ID: ottomans

□ Culture ID: sc_mideast_islamic

□ AI?: playable

ID: papal_states

□ Culture ID: sc_european_south

□ AI?: non-expansionist

ID: persian_rebels

□ Culture ID: sc_mideast_islamic

□ AI?: rebel

ID: piedmont_savoy

□ Culture ID: sc_european_south

□ AI?: minor

ID: pirates

□ Culture ID: sc_european_america

□ AI?: minor

ID: plains

□ Culture ID: sc_tribal_american

□ AI?: minor

ID: poland_lithuania

□ Culture ID: sc_european_east

□ AI?: playable

ID: portugal

□ Culture ID: sc_european_south

□ AI?: minor

ID: portugese_rebels

□ Culture ID: sc_european_south

□ AI?: rebel

ID: powhatan

□ Culture ID: sc_tribal_american

□ AI?: minor

ID: prussia

□ Culture ID: sc_european_north
□ AI?: playable
ID: prussian_rebels
□ Culture ID: sc_european_north
□ AI?: rebel
ID: pueblo
□ Culture ID: sc_tribal_american
□ AI?: minor
ID: punjab
□ Culture ID: sc_indian_sikh
□ AI?: minor
ID: quebec
□ Culture ID: sc_european_america
□ AI?: minor
ID: russia
□ Culture ID: sc_european_east
□ AI?: playable
ID: safavids
□ Culture ID: sc_mideast_islamic
□ AI?: minor
ID: saxony
□ Culture ID: sc_european_west
□ AI?: minor
ID: scandinavian_rebels
□ Culture ID: sc_european_north
□ AI?: rebel
ID: scotland
□ Culture ID: sc_european_north
□ AI?: minor
ID: sikh_rebels
□ Culture ID: sc_indian_sikh
□ AI?: rebel
ID: slavic_rebels
□ Culture ID: sc_european_east
□ AI?: rebel
ID: spain
□ Culture ID: sc_european_south
□ AI?: playable
ID: spanish_rebels
□ Culture ID: sc_european_south
□ AI?: rebel
ID: spanish_settler_rebels
□ Culture ID: sc_european_america
□ AI?: rebel
ID: sweden
□ Culture ID: sc_european_north
□ AI?: playable
ID: swiss_confederation
□ Culture ID: sc_european_west
□ AI?: non-expansionist
ID: thirteen_colonies
□ Culture ID: sc_european_west

□ AI?: minor
ID: tuscanly
□ Culture ID: sc_european_south
□ AI?: non-expansionist
ID: united_states
□ Culture ID: sc_european_america
□ AI?: playable
ID: venice
□ Culture ID: sc_european_south
□ AI?: minor
ID: virginia
□ Culture ID: sc_european_west
□ AI?: playable
ID: virginia_colonists
□ Culture ID: sc_european_west
□ AI?: playable
ID: westphalia
□ Culture ID: sc_european_west
□ AI?: non-expansionist
ID: wurttemberg
□ Culture ID: sc_european_west
□ AI?: non-expansionist

Algunas conclusiones rápidas:

- Hay cuatro tipos (al menos) de comportamiento de la AI: playable (jugable), minor, non-expansionist, rebel. Según mi opinión las facciones marcadas como minor serán las que se podrán desbloquear y serán jugables. Las non-expansionist será más dudoso, aunque no entiendo porqué debería ser desbloqueable Baviera y no Wurttemberg (por ejemplo). Sin embargo entre las non-expansionist está el Papado... :roll:

- En cuanto a culturas hay varios bloques: sc_european_west, sc_european_south, sc_european_america, sc_european_north, sc_european_east, sc_mideast_islamic, sc_tribal_american, sc_indian_hindu (no sé si me dejo alguna). En principio hay bastante variedad, lo cual da aliciente al juego. 🍷

Ahora, si miramos una entrada completa de una facción jugable, por ejemplo Spain :mrgreen: , tenemos la siguiente información:

ID: spain
□ 22
□ 0
□ 0
□ 0
□ Culture ID: sc_european_south
□ AI?: playable
□ Screen name: Spain

- Culture: Spanish
- Name: names_spanish
- Unknown: spain
- 0
- 1
- 1
- Icon Path: datauiunitsiconsspain
- Flag Path: datauiflagsspain
- Republic Flag Path: datauiflagsspain_republic
- Rebel Flag Path: datauiflagsrebels_europe
- Color 0: (253.0, 217.0, 1.0)
- Color 1: (253.0, 217.0, 1.0)
- Color 2: (164.0, 0.0, 1.0)
- Color 3: (164.0, 0.0, 1.0)
- Color 4: (238.0, 207.0, 89.0)
- Color 5: (238.0, 207.0, 89.0)
- Group: spain_group
- Settler rebels: european_settler_rebels
- Settler rebel color: (173.0, 173.0, 173.0)
- Some number (playable faction id?): 29
- Sp
- names_english
- names_spanish

Evidentemente no tenemos información sobre muchos de estos datos, pero hay datos curiosos, como los path de las banderas normal, republicana y rebelde, el tipo de rebeldes colonizadores (que son una facción aparte), el que haya varios colores asignados, que haya una cultura propia (como si fuese una sub-cultura dentro de la europea del sur), y tal y tal. Vamos, que habrá tajo para hacer mods. :mrgreen:

=====

Re: Empire TW Demo: Primeras impresiones!!

Publicado por CeltiberoRegne - 24 Feb 2009 15:45

La pregunta del millon.... como activo el rank fire este???O_O

=====