

Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoCid - 13 May 2011 22:40

Son varias las ideas que me están haciendo llegar algunos Daimyos. Recopilaré en este hilo las que consideremos que pueden ser añadidas a futuras campañas.

Agradecería que fuerais añadiendo en este hilo vuestras ideas, para debatirlas, y en caso de ser aceptadas por la mayoría, las añadiré a este primer hilo.

-Los ejércitos deben tener conexión terrestre con algún castillo propio para poder ser reforzados. Por ejemplo, si tenemos un ejército aislado tras un desembarco, no se puede reforzar. El tener permiso de paso por tierras de otro clan NO se salta esta norma.

-Una flota solo puede bloquear un puerto y no todos los que estan en el mismo mar.

-Las flotas son grupos individuales, aunque estén en la misma zona marítima, combaten de manera independiente. Cuando ataquen o defiendan, se debe indicar con qué flota se combate.

-Para reorganizar las flotas (unirlas, dividir las o reforzarlas) hay que estar en una zona marítima con puerto propio, y perder un turno en dicha organización.

-Embarcar y desembarcar tropas, se considera movimiento de flota. Por tanto, para desembarcar o embarcar un ejército, una flota no debe de haber movido ese turno. Ni puede reforzarse.

-Si un Clan A va a desembarcar tropas en una costa defendida por una flota del Clan B, esa flota B lucha para impedir dicho desembarco, aunque no haya aviso de declaración de guerra.

-El atacante de un asedio decide si quiere atacar de noche o de día, con lluvia o niebla o sin ello.

Habr  3 tipos de castillos, que se van mejorando con dinero. Cada clan comienza con un castillo de nivel 1. Cuando se mejore o se construya un nuevo castillo, se puede elegir entre los siguientes:

Nivel 1 (2 vs 2)

-Tarajo

-Shinjo

-Castillo Yaizu

(el primer castillo de cada clan ser  Castillo Yaizu)

Nivel 2 (3 vs 3)

-Castillo Arai

-Fortaleza de las Llanuras

-Fortaleza en la cima

Nivel 3 (4 vs 4)

-Buatsui

Construir un castillo tardar  2 turnos, lo mismo que para aumentarlo de nivel.

Construirlo costar  6000 kokus, y subirlo de nivel 4000 kokus.

Un castillo de nivel 1 tendr  3000 kokus de guarnici n, uno de nivel 2 tendr  4000 kokus, y el de nivel 3 5000 kokus.

Un castillo de nivel 1 aguantar  un asedio de 4 turnos, uno de nivel 2 aguantar  5 turnos, y el nivel 3, 6 turnos.

Si hay m s ej rcitos para el combate que los que permite el tipo de castillo, se resolver n asaltos

consecutivos.

Economía.

Los clanes serán sorteados, no elegidos. Todos los clanes serán prácticamente iguales a los demás en cuanto a número de provincias y recaudación inicial.

Se recaudará cada 3 turnos, tanto la recaudación por provincias y cosechas como por comercios.

Habrán 4 tipos de construcciones:

-Castillos, mejorables hasta nivel 3. Sirven de bastión defensivo, aumentan la recaudación y según se van subiendo de nivel permite la construcción de mejores unidades (por detallar más adelante)

-Templos, construibles sólo en las provincias con castillo de nivel 2. Permite reclutar monjes naginata y monjes guerreros.

-Mercados, aumenta la recaudación por tratado comercial terrestre. Construir uno cuesta 2000 kokus. Cada pacto terrestre otorga unos beneficios de 1000 kokus. Cada Mercado aumenta la recaudación de UNO de esos tratados en 500 kokus. Máximo un mercado por provincia.

-Tierras de labrado, de 3 niveles posibles. Aumentan la recaudación por provincia.

-Construir un nivel 1 cuesta 1000 kokus, aumenta la recaudación en 200 para la provincia donde es construido.

-Aumentarlo a nivel 2 cuesta 1000 kokus más, y aumenta en 350 la recaudación.

-Aumentarlo a nivel 3 cuesta 1200 kokus más y aumenta en 500 la recaudación.

-El Comercio Marítimo otorga 1000 kokus por cada clan con el que se comercie.

Conquistas y saqueos.

-Para conquistar una provincia, hay que permanecer 1 turno en ella.

-Un ejército puede saquear una provincia, destruyendo el mercado que pudiera haber en ella y rebajando en 1 la categoría de sus tierras de labrado. Para ello necesita permanecer un turno en dicha provincia.

Ejércitos personalizados.

-Cuando un clan cree un ejército, debe indicar qué unidades posee. Habrá un foro para cada clan para gestionar sus ejércitos.

-Crear un ejército cuesta 500 kokus.

-Un ejército sólo puede crearse en castillos propios. Puede ser reforzado de dos maneras: moviéndolo a una provincia con castillo o fusionando con otro ejército, siempre que no supere en número máximo de unidades (creo que son 20).

-Cada Clan puede mantener 4 ejércitos de manera gratuita. A partir de ese número, debe pagar un mantenimiento de 500 kokus por ejército extra cada 3 turnos (reduce su recaudación)

-Un castillo de nivel 1 sólo podrá reclutar unidades Ashigaru y caballerías ligeras.

-Un castillo de nivel 2 también podrá reclutar unidades Samurái y monjes si posee un templo en esa provincia.

-Un castillo de nivel 3 podrá reclutar cualquier unidad, incluyendo unidades de asedio.

-El coste de las unidades es el que indica el juego.

-Cuando haya combates, para calcular las bajas se tomarán screen de las unidades (no las de la batalla en general, sino el detalle del ejército). Se unirán los hombres que vivan mientras sea posible en nuevas unidades. Por ejemplo, con unidades de arqueros ashigaru de 60 hombres, si sacamos 180 hombres en 3 unidades y sobreviven 70 hombres, nos queda una unidad de 60 hombres y 10 que se pierden. Se redondeará a partir del 50%. Si sobreviven 100 hombres, tendríamos 2 unidades.

-Cada clan será responsable de publicar cómo quedan sus ejércitos tras cada combate, actualizar sus listas de ejércitos y deberá publicar las screenshot de las bajas.

-Hay dos tamaños de puertos. Construir un puerto cuesta 3000 kokus, y permite comercial por mar con otros clanes y construir flotas.

-Aumentar un puerto a nivel 2 cuesta otros 3000 kokus y permite reclutar barcos con torre de asedio y buques cañoneros (máximo 1 buque cañonero y 2 torres de asedio para cada flota)

-Las flotas también serán personalizadas, como los ejércitos terrestres.

-Un ejército asediado puede tratar de romper el asedio el mismo turno en el que gana la batalla a sus asaltantes.

=====

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoRegne - 14 May 2011 00:57

YO modificaria por completo todo lo relacionado con los ejércitos.

EN vez de que los ejércitos sean un pasta a tu disposicion los ejércitos serian agrupaciones de 19 unidades + 1 General.

Exemplo de ejercito: 1 General, 2 arqueros ashigarum, 3 ashigaru con yari

EL refuerzo de un ejercito seria por unidades:

Exemplo: Se refuerza el ejercito X con 2 unidades de arqueros MOnjes.

Las tropas de los ejercitos estarian ocultas y seria necesario contratar a un espia para poder ver sus tropas.

A la hora de eliminar tropas tras la batalla seria: 25% de la unidad muerta, la unidad completamente aniquilada. 50% Si existe alguna unidad de igual tipo que este tb por debajo del 50 % podran juntarse y seguir siendo 1 unidad.

51% o mas recuperacion total:

A la hora de reclutar las tropas se tendiran que poner unos percios.

Y los Daimyos dejaran de cobrar el 10% de la suma del coste de sus ejercitos como impuesto de mantenimiento.

Lo mism con las flotas.

Un saludo ;)

=====

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoCid - 14 May 2011 13:21

Algo parecido me planteó Caudillo. Es una buena idea que le daría otra dimensión al tema de ejércitos y batallas, pero le veo un micromanejo algo complicado, tanto en su administración normal, como los cálculos tras las batallas.

Necesitaría otro Shogún agregado para gestionar todo eso :P

=====

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoClearco - 14 May 2011 13:23

-Primar la economía de "tierra" frente al comercio marítimo. Esto se podría hacer creando pueblos y/o mercados y que estos pudieran mejorarse obteniendo mas rendimiento. Igual con los castillos, ahora costando lo mismo hay castillos relativamente faciles de conquistar y otros que son imposibles.

-La conquista de una provincia sin castillo, no debería ser en el mismo turno sino que el ejercito invasor tendría que estar un turno sin combatir en la provincia para conquistarla.

-Se podría hacer que un ejercito pudiera saquear una provincia y no conquistarla. El ejercito invasor debería permanecer un turno sin combatir, los edificios de la provincia bajarían a un nivel inferior y el saqueador obtendría un dinero teniendo que retirarse a otra provincia.

-Hacer mas difícil la división de flotas. Por ejemplo que solo se pudieran dividir en un mar con puerto propio y costando un turno. Una vez divididas, las flotas lucharían por separado aunque estuvieran en el mismo mar.

-Una flota solo podría bloquear un puerto y no todos los que estan en el mismo mar.

Regne el problema de los ejércitos "personalizados" es la complejidad al establecer las bajas, la que pones no deja de ser un peñazo para el DJ y para el que hace el mapa cada turno. Yo no renuncio a estudiar ese problema, pero hace falta algo mas sencillo. Lo mismo pasa con lo de ocultar ejércitos, eso nos lleva a un mapa distinto para cada clan.

Saludos

=====

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoCid - 14 May 2011 13:40

CeltíberoClearco escribió:

-Primar la economía de "tierra" frente al comercio marítimo. Esto se podría hacer creando pueblos y/o mercados y que estos pudieran mejorarse obteniendo mas rendimiento. Igual con los castillos, ahora costando lo mismo hay castillos relativamente fáciles de conquistar y otros que son imposibles.

-Me parece bien el tema de mejorar las provincias. Se podría empezar la campaña con un mapa en blanco, y luego ir "comprando" pueblos o tierras labradas que aumenten la recaudación de cada provincia.

El problema de los castillos es que hay muy pocos modelados en el juego. Creo que son 8 ó 9 en total, y en algunos de ellos sólo se permiten 2 vs 2 ó 3 vs 2, o 3 vs 3, y hay que ver qué solución se pondría en caso de que 4 ejércitos asediaran un castillo de 2 vs 2. ¿Varios asaltos en el mismo turno?

Ahora mismo se están escogiendo a suerte en función del número de atacantes-defensores, pero como dices es injusto que unos castillos sean más fáciles de defender que otros, costando lo mismo.

Podríamos mirar los castillos, y listarlos en niveles. Así, los Daimyos podrían ampliarlos gastando dinero, subiendo su categoría y facilidad para defender. ¿Algún voluntario?

CeltíberoClearco escribió:

-La conquista de una provincia sin castillo, no debería ser en el mismo turno sino que el ejército invasor tendría que estar un turno sin combatir en la provincia para conquistarla.

Eso ralentizaría la campaña. Me parece bien, pero entonces habría también que ralentizar el tema de las recaudaciones, que cada 2 turnos creo que es demasiado rápido.

CeltíberoClearco escribió:

-Se podría hacer que un ejército pudiera saquear una provincia y no conquistarla. El ejército invasor debería permanecer un turno sin combatir, los edificios de la provincia bajarían a un nivel inferior y el saqueador obtendría un dinero teniendo que retirarse a otra provincia.

Ajá, me gusta, sobre todo porque permitiría hacer un uso interesante de los ejércitos Ronin (otra cosa

que habría que revisar). Habría que ver qué construcciones se pueden hacer. Así a vote pronto se me ocurren "mercados" y "granjas de labrado", cada una de 3 niveles posibles. Los mercados potenciarían el comercio terrestre y las granjas la recaudación por provincia.

CeltíberoClearco escribió:

-Hacer mas difícil la división de flotas. Por ejemplo que solo se pudieran dividir en un mar con puerto propio y costando un turno. Una vez divididas, las flotas lucharían por separado aunque estuvieran en el mismo mar.

Si se hace esto con las flotas, habría que hacer lo mismo con los ejércitos de tierra, y complicaría las cosas, perdiendo dinamismo la campaña.

CeltíberoClearco escribió:

-Una flota solo podría bloquear un puerto y no todos los que están en el mismo mar.

Tiene mucha lógica. La agrego directamente a la lista.

=====

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltíberoClearco - 14 May 2011 17:31

- Esta claro que los cobros no pueden ser cada 2 turnos. 4 ralentiza demasiado, creo que 3 (primavera-verano-Otoño e invierno) podría ser la solución.

- Castillos y Asedios.

Partiendo que habría 2 o 3 (mejor 3) tipos y mejoras en los castillos. Se podría limitar el número de tropas que caben en cada tipo de castillo.

Los asedios podrían ser así:

Supongamos un castillo que puede contener un máximo de 20k. En la provincia hay 40k defensores y se invade con 60k.

El defensor puede optar por retirar al castillo un maximo de 20k, los otros 20 deberan luchar en tierra contra los 60 del invasor. Tambien podria optar por luchar en tierra con los 40 y retirar al castillo los supervivientes siempre que no superaran 20k.

Con esto se intenta impedir una abusiva concentracion de tropas en un castillo.

Se podria mirar otras opciones, como una serie de asedios consecutivos en que los defensores irian completando los 20 maximo que entran en el castillo, pero me parece que algo similar a lo anterior podria funcionar.

CeltiberoCid escribió:

CeltiberoClearco escribió:

-Una flota solo podria bloquear un puerto y no todos los que estan en el mismo mar.

Tiene mucha lógica. La agrego directamente a la lista.

No serviria casi de nada. Basta con dividir la flota en tantas partes como puertos quieras bloquear. Y si te atacan la flota, segun las normas actuales al estar en el mismo mar, combaten juntas.

Es un paso en la buena dirección pero algo hay que hacer con la division de flotas que no es equivalente a dividir un ejercito de tierra. Ademas, las batallas navales son un tanto peñazo.

Saludos

=====

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoCid - 14 May 2011 19:14

CeltiberoClearco escribió:

- Esta claro que los cobros no pueden ser cada 2 turnos. 4 ralentiza demasiado, creo que 3 (primavera-verano-Otoño e invierno) podria ser la solución.

También se podría poner un sistema híbrido: cobrar las cosechas (recaudaciones terrestres) cada 4

turnos, y los beneficios comerciales cada 2 turnos (habría que revisar el comercio marítimo, creo que está dopado)

CeltiberoClearco escribió:

- Castillos y Asedios.

Partiendo que habría 2 o 3 (mejor 3) tipos y mejoras en los castillos. Se podría limitar el número de tropas que caben en cada tipo de castillo.

Los asedios podrían ser así:

Supongamos un castillo que puede contener un máximo de 20k. En la provincia hay 40k defensores y se invade con 60k.

El defensor puede optar por retirar al castillo un máximo de 20k, los otros 20 deberán luchar en tierra contra los 60 del invasor. También podría optar por luchar en tierra con los 40 y retirar al castillo los supervivientes siempre que no superaran 20k.

Con esto se intenta impedir una abusiva concentración de tropas en un castillo.

Se podría mirar otras opciones, como una serie de asedios consecutivos en que los defensores irían completando los 20 máximo que entran en el castillo, pero me parece que algo similar a lo anterior podría funcionar.

Ajá, puede funcionar. Según vas mejorando el castillo, más unidades puedes guarnecer en ellos, y mejor es la guarnición gratuita.

Habría que entretenerse un rato y analizar castillo por castillo para catalogarlos.

CeltiberoClearco escribió:

CeltiberoCid escribió:

CeltiberoClearco escribió:

-Una flota solo podría bloquear un puerto y no todos los que estan en el mismo mar.

Tiene mucha lógica. La agrego directamente a la lista.

No serviría casi de nada. Basta con dividir la flota en tantas partes como puertos quieras bloquear. Y si te atacan la flota, según las normas actuales al estar en el mismo mar, combaten juntas.

Es un paso en la buena dirección pero algo hay que hacer con la división de flotas que no es equivalente a dividir un ejército de tierra. Además, las batallas navales son un tanto peñazo.

Saludos

Sí, quizás convendría tratar a las flotas de manera individual, en lugar de unir las por zonas marítimas. Eso permitiría meter la regla del bloqueo individual de puertos y añadiría un componente más a la estrategia naval.

He añadido unos puntos al primer post. ¿Mejor? :)

=====

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoCid - 14 May 2011 19:21

Regne ha señalado un punto interesante: impuestos por mantenimientos de flotas/ejércitos.

Se podría poner un coste de mantenimientos de fuerzas a partir de cierto límite. Por ejemplo, mantener 5 grupos de fuerza (entre flotas y ejércitos terrestres) es gratis. A partir de ese número, cuesta 500 kokus al año mantener cada fuerza extra.

Eso impondría una pequeña multa a los clanes más ricos y poderosos, nivelando un poco la partida en la fase media-avanzada de la misma.

=====

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoCid - 15 May 2011 02:02

Embarcar tropas requiere de una buena logística por parte de la flota. Por tanto, se debe considerar movimiento de la misma.

-Embarcar y desembarcar tropas, se considera movimiento de flota. Por tanto, para desembarcar o embarcar un ejército, un flota no debe de haber movido ese turno. Ni puede reforzarse.

=====

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoGil - 15 May 2011 12:38

Yo no soy muy partidario de poner demasiadas reglas. Demasiada reglamentación, además de hacer más complicada la campaña y dar mucho más trabajo al que la dirige, la hace menos divertida.

Parece como si quisierais reproducir lo que hace el juego pero fuera del juego. Deferentes castillos, diferentes puestos de comercio, diferentes puertos, diferentes campos de cultivo que se van desarrollando. Eso está bien en el juego porque se va haciendo automáticamente pero regularlo en la campaña es un rollazo.

Por otra parte, lo de los espías. Igual queda bien no saber lo que sucede en campo enemigo. Pero habría que echar dados para saber si me espía tiene éxito, descubre al enemigo y no lo descubren a él. Otro quirigai de reglas aún más complicado de regular.

De todo lo comentado, me quedo con lo del mantenimiento de los ejércitos. Un 10 o 20 % estaría bien. Así el que crea muchas tropas se tiene que asegurar de mantenerlas. En este caso ya que existe la posibilidad de quedarse en números rojos, se debería poder dejar uno o dos turnos por si recupera los fondos. Si no es así debería disolver tropas para poder mantenerlas.

Por cierto otro cambio que vería bien. Sería que el comercio dependiera en función de los puertos, castillos y templos construidos.

Con relación al movimiento de embarque o desembarque diferenciar entre si la provincia tiene puerto o no. Pero esto siempre sería algo suplementario. En general prefiero que las reglas sean lo más dinámicas posibles que permitan muchas cosas en vez de ser para restringir y cortar opciones. A fin de cuentas, lo que favorece a tu oponente en un turno, al siguiente te puede venir bien a ti.

Demasiado largo me ha salido esto...

=====

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por (HG)Rarramel - 15 May 2011 12:44

Para mí este sistema o un sistema más complejo está bien, siempre y cuando se tengan clara las reglas desde el principio y no se cambien.

=====

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoCid - 15 May 2011 16:28

Habrà 3 tipos de castillos, que se van mejorando con dinero. Cada clan comienza con un castillo de nivel 1. Cuando se mejore o se construya un nuevo castillo, se puede elegir entre los siguientes:

Nivel 1 (2 vs 2)

-Tarajo

-Shinjo

-Castillo Yaizu

(el primer castillo de cada clan será Castillo Yaizu)

Nivel 2 (3 vs 3)

-Castillo Arai

-Fortaleza de las Llanuras

-Fortaleza en la cima

Nivel 3 (4 vs 4)

-Buatsui

Construir un castillo tardará 2 turnos, lo mismo que para aumentarlo de nivel.

Construirlo costará 6000 kokus, y subirlo de nivel 4000 kokus.

Un castillo de nivel 1 tendrá 3000 kokus de guarnición, uno de nivel 2 tendrá 4000 kokus, y el de nivel 3 5000 kokus.

Un castillo de nivel 1 aguantará un asedio de 4 turnos, uno de nivel 2 aguantará 5 turnos, y el nivel 3, 6 turnos.

Si hay más ejércitos para el combate que los que permite el tipo de castillo, se resolverán asaltos consecutivos.

¿Cómo lo veis?

=====

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoCid - 15 May 2011 16:47

Economía.

Los clanes serán sorteados, no elegidos. Todos los clanes serán prácticamente iguales a los demás en cuanto a número de provincias y recaudación inicial.

Se recaudará cada 3 turnos, tanto la recaudación por provincias y cosechas como por comercios.

Habrà 4 tipos de construcciones:

-Castillos, mejorables hasta nivel 3. Sirven de bastión defensivo, aumentan la recaudación y según se van subiendo de nivel permite la construcción de mejores unidades (por detallar más adelante)

-Templos, construibles sólo en las provincias con castillo de nivel 2. Permite reclutar monjes naginata y

monjes guerreros.

-Mercados, aumenta la recaudación por tratado comercial terrestre. Construir uno cuesta 2000 kokus. Cada pacto terrestre otorga unos beneficios de 1000 kokus. Cada Mercado aumenta la recaudación de UNO de esos tratados en 500 kokus. Máximo un mercado por provincia.

-Tierras de labrado, de 3 niveles posibles. Aumentan la recaudación por provincia.

-Construir un nivel 1 cuesta 1000 kokus, aumenta la recaudación en 200 para la provincia donde es construido.

-Aumentarlo a nivel 2 cuesta 1000 kokus más, y aumenta en 350 la recaudación.

-Aumentarlo a nivel 3 cuesta 1200 kokus más y aumenta en 500 la recaudación.

-El Comercio Marítimo otorga 1000 kokus por cada clan con el que se comercie.

=====

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoCid - 15 May 2011 16:53

Conquistas y saqueos.

-Para conquistar una provincia, hay que permanecer 1 turno en ella.

-Un ejército puede saquear una provincia, destruyendo el mercado que pudiera haber en ella y rebajando en 1 la categoría de sus tierras de labrado. Para ello necesita permanecer un turno en dicha provincia.

=====

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoGil - 15 May 2011 16:57

Pero entonces, ¿Qué diferencia habría entre conquista y saqueo? Las dos necesitan un turno...

=====