

## 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, un 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 CeltiberoCid - 15 May 2011 17:13

---

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.

=====

## Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoCid - 15 May 2011 17:14

---

### **CeltiberoGil escribió:**

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

Saquear puede ser interesante para fastidiar la economía enemiga cuando tengas un ejército incapaz de mantener una zona controlada, y veas venir a un ejército enemigo superior...le saqueas y te vas...

=====

## Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoCid - 15 May 2011 17:26

---

### CeltiberoRegne escribió:

Tambien podrian existir niveles para los puertos. Dependiendo del nivel del puerto se podran usar unos barcos u otros.

Correcto

-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.

### CeltiberoRegne escribió:

Tb podemos jugar con el tema de la religion.

- Religion classica japonesa: No se pueden usar unidades de polvora/ cañones.

- Religion europea: No se podran reclutar unidades de monjes

Teniendo en cuenta que es necesario un templo para las unidades de monjes. Seria necesaria una armeria para las unidades de polvora.

Tb pondria un limite de unidades de religion por templo/armeria. Una armeria 2 unidades por ejercito. 2

Templos/armeras 4 unidades, ect...

Hummmm creo que mejor no meternos con las religiones, y respecto a limitar las unidades por cantidad de edificios, ya se encarga el precio de las unidades limitar las cantidades de monjes, por ejemplo :)

=====

### Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoRegne - 15 May 2011 17:38

---

Cid, si para la siguiente necesitas un ayudante para controlarlo todo yo me presento voluntario!!!! :)

=====

### Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoCid - 15 May 2011 17:40

---

**CeltiberoRegne escribió:**

Cid, si para la siguiente necesitas un ayudante para controlarlo todo yo me presento voluntario!!!! :)

jeje es muy posible , tomo nota! :)

=====

### Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoCid - 16 May 2011 13:47

---

Poca participación veo.

Gil ya ha dicho que le parece que complicar las cosas es más complicado :P Y Rarramel que le da igual. Muchas de estas ideas provienen de Caudillo y Clearco, pero quisiera conocer la opinión de los lectores...

¿Me pongo a redactar las reglas nuevas o seguimos sobre la base de las actuales?

=====

## Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoGil - 16 May 2011 15:13

---

Creo que podrías hacer un bosquejo de la campaña con las ideas que piensas incluir en esta y así poder opinar.

Por cierto, algo que haría la campaña más interesante podría ser que los ejércitos pudieran recorrer dos provincias y las flotas tres regiones...

=====

## Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoCid - 16 May 2011 15:22

---

Hecho.

He añadido al primer post los posibles añadidos.

Opiniones please.

La cosa es: lo complicamos con ejércitos y flotas personalizadas, economía más detallada y reglas algo más estrictas o seguimos jugando al risk?

saludos

=====

## Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoKeke - 16 May 2011 16:03

---

bueno aqu unas ideas que se me han ido ocurriendo con lo que habeis puesto.

1º que DAte no tenga los 2 castillos en la misma region (jejejeje)

2º He visto que hablabais de que los ejércitos movieran 2 regiones en vez de una y las flotas 3 en lugar

de 2.

Bien yo creo que sería mejor que los ejércitos hasta un determinado valor (por ejemplo 10.000) pudieran mover 2 regiones mientras que ejércitos maores a esa cantidad solo 1 región...

Tambien cambiaría la regla esa de que si 2 ejércitos mueven a la vez de una región a otra y se cruzan en el movimiento no hay combate. por mi si habría combate en un terreno aleatorio.

[Imaginaos a Romel y a Montgomery cruzándose en el desierto, sin dispararse porque tiene orden de moverse a otra región,... creo que se hubieran parado a pegarse unos cuantos tiros... jejeje ]

3º si se hace eso de los distintos niveles de Puertos, debería estudiarse como afecta eso a los clanes que actualmente no comienzan el juego sin ellos... :P

=====

## Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por Muzuane\_Askari - 16 May 2011 16:48

---

Yo pienso en cierto modo como Gil; demasiadas reglas le puede quitar dinamismo, pero como bien dice Rarramel, si todos sabemos al inicio cuáles son las reglas no tendría que haber problema.

En caso de que se decidiera hacer "fijas las unidades" de los ejércitos creo que se debería dar diferentes movilidades a las tropas. A mi siempre me gustó poder dividir tropas, hacer escaramuzas y juntarlas donde se puede hacer daño de verdad. Con las propuestas que hay ahora que penalizarán el agrupamiento y división de ejércitos las distintas "velocidades" podrían compensarlo de alguna forma.

Una opción que me parece interesante es que una vez que se otorgue un ejército a un general este tenga la última palabra en lo que se hará con él (hasta el punto de poder desertar/hacerse Ronin. Para saber cuántos de sus hombres le siguen podría utilizarse el % de victorias de ese general en la campaña). Para afianzar la lealtad de un general podrían entregársele unas provincias y convertirlo en vasallo.

=====

## Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por (HG)Rarramel - 16 May 2011 20:26

---

Esto ya está cogiendo tintes épicos!! PERO ME GUSTA MUCHO TU IDEA DE LOS GENERALES INDEPENDIENTES!! +

Será viable??

---

## Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoGil - 16 May 2011 21:24

Sí, sí todo eso está muy bien. Pero si ahora debatimos por si fulanito ha movido y ha reforzado a la vez que si ha desembarcado o embarcado aquí o allá tres veces o dos, que si usa o no usa seiscientos arqueros y bombarderos... que si tiene tanto y ha gastado cuanto... y tal y tal como decía mi tocayo Jesús.

Si le añadimos diez o doce variantes más y setecientas reglas y normativas con el fin de evitar abusar de ciertas circunstancias, etc. Los pollos que se van a armar serán de órdago. Si ahora nos surge una o dos dudas cada turno entonces ni os cuento...

Sigo pensando que la mayoría de las propuestas están bien si quisieramos desarrollar un juego de estrategia pero no si lo queremos jugar como ahora...

---

## Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoKeke - 17 May 2011 08:52

A ver estoy de acuerdo con Gil, que al final mas que una campaña vamos a hacer un Mod para el shogun jejeje.

Pero bueno aqui os dejo una preguntilla.

¿que os parecería que los castillos estuvieran definidos desde el comienzo de la partida?

Se me ha ocurrido despues de ver que en la campaña actual me haya tocado Kioto para defender

Mushashi, jajaja.

Vamos no sé, lo mismo Kioto es la ostia para defender, que no lo he probado mucho, pero veo mas jodido tomar la fortaleza de encima de la montaña por ejemplo...

como lo veriais?

=====

### Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por (HG)Rarramel - 17 May 2011 10:08

---

Es que KEKE, si juegas una batalla de asedio 3v3 hay castillos que no sirven al ser solo de 4 jugadores. En el caso de 4v4 solo hay 1 posible.

Lo que tu planteas es que si el atacante lleva 4 generales y el defensor solo 2 y el castillo es de 2v2. Entonces el atacante se jode y debería luchar 2v2 y luego otro 2v2 y así hasta que le pete el defensor lo más probable.

=====

### Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoKeke - 17 May 2011 10:56

---

si te entiendo Rarramel

Pero entonces la estrategia para asediar será hacer un gran ejercito ( lo justo para tener 2 generales en el asalto) y aliarte con alguien para siempre asediar Castillos que puedan ser tomados mucho mas faciles...

no se, creo que el defensor su máxima ventaja es su castillo y si este varia según el numero de atacantes pues no lo veo XD

=====