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 ejérctio 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, dividirlas 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.

Habrá 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.

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.

Habrá 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, construíbles 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 construído.

-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 gratuíta. 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 - 17 May 2011 16:01

_____

Con las nuevas reglas, todos los clanes empiezan con el mismo castillo, aún por decidir, y según lo van mejorando pueden escoger cuál quieren. Así dejamos de lado la "suerte" y sus mal balanceo.

3 opciones para 2 vs 2, 3 opciones para 3 vs 3 y 1 opción para 4 vs 4, eliminando kioto de la lista.

Tengo que añadir el máximo de unidades que se pueden resguardar en el castillo. De este modo, si por ejemplo 4 ejércitos atacan un castillo de 2 vs 2, necesitará hacer varios asaltos sucesivos. Es la única manera de hacerlo.

saludos

==========

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltiberoRegne - 17 May 2011 16:17

_____

Cid, al tu poder escojer que tropas contengan tus ejercitos yo propondria que solo se puede defender un castillo con 1 ejercito = a general + 19 unidades.

Un saludo !!!!

==========

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltíberoKeke - 18 May 2011 15:03

_____

CeltiberoCid escribió:

Con las nuevas reglas, todos los clanes empiezan con el mismo castillo, aún por decidir, y según lo van mejorando pueden escoger cuál quieren. Así dejamos de lado la "suerte" y sus mal balanceo.

3 opciones para 2 vs 2, 3 opciones para 3 vs 3 y 1 opción para 4 vs 4, eliminando kioto de la lista.

Tengo que añadir el máximo de unidades que se pueden resguardar en el castillo. De este modo, si por ejemplo 4 ejércitos atacan un castillo de 2 vs 2, necesitará hacer varios asaltos sucesivos. Es la única manera de hacerlo.

saludos

Ok. Eso me pasa por leerme los hilos a medias...

Luego hablo la bocay a ylo teniais pensado jejeje ;)

==========

Re: Ideas para Futuras Campañas
Publicado por CeltiberoCid - 26 May 2011 00:58

_____

Con vistas a la nueva campaña, estoy redactando las nuevas reglas.

Estáis a tiempo de proponer ideas :)

==========

Re: Ideas para Futuras Campañas
Publicado por CeltiberoRegne - 26 May 2011 14:41

_____

No se como quedo al final, pero en mi opiniopn todo ejercito tendria que tenre un coste de mantenimiento.

Mi propuesta seria de un 10% por ejercito que no este en una provincia con castillo. Y un 5% por estar en una provincia con castillo.

==========

Re: Ideas para Futuras Campañas
Publicado por CeltiberoCid - 26 May 2011 16:25

_____

El tema al respecto es:

-Crear un ejército cuesta 500 kokus

-el mantenimiento de los 4 primeros ejércitos/flotas es gratis. A partir de ahí, cada ejército/flota extra cuesta 500 de mantenimiento en el cobro.

Así, los clanes con más ingresos tampoco pueden multiplicar sus ejércitos sin fin y tienen que pensar dónde y con qué mueven y atacan.

Además, luego las pondré, hay nuevas reglas en cuanto a creación, refuerzo y reorganización de ejércitos/flotas.

saludos

==========

Re: Ideas para Futuras Campañas
Publicado por CeltíberoClearco - 26 May 2011 18:17

Esta hoja de calculo, simplifica el calculo del ejercito restante tras la batalla. Si veis la forma de mejorarlo decirlo.

http://www.multiupload.com/CTRCQY05WM

Saludos

==========

Re: Ideas para Futuras Campañas
Publicado por CeltiberoCid - 26 May 2011 18:53

Gracias Clearco, pero creo que finalmente no voy a implantar el tema de los ejércitos personalizados. Seguiremos jugando con "kokus".

==========

Re: Ideas para Futuras Campañas
Publicado por CeltiberoCid - 27 May 2011 01:09

Algunas ideas que se van a implantar tras estudiarlas:

-Para simplificar el tema de las flotas, y eliminar alguna posible confusión, se tomará la regla de que cada ORDEN a una flota, gasta el TURNO de esa flota. De esa manera, se entiende que cada flota sólo puede hacer una acción por turno.

-Añadir más zonas marítimas, de 10 pasamos a 22. Eso aumentará la estrategia marítima, dada la gran importancia económica que tiene el dominio de los mares.

-Máximo 2 caballerías arqueras, para evitar posibles exploit en su excesivo uso.

-Para aumentar la táctica y el balanceo de las batallas, se permite un porcentaje de unidades de proyectiles del 25% para cada ejército. Es decir, un ejército de 4 unidades, puede llevar 1 unidad de proyectiles. Un ejército de 20 unidades, puede llevar 5, y así, en proporción, siempre al azla en caso de duda. En el caso de asedio, se permitirá un máximo de 7 para cada ejército atacante y defensor.

Se aceptan más propuestas :)

==========

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltíberoKeke - 27 May 2011 09:30

_____

Prometo intentar darle un repaso a las reglas y aportar algo este finde!

Que estoy a full de curro ;)

==========

Re: Ideas para Futuras Campañas

Publicado por CeltíberoClearco - 27 May 2011 17:49

_____

CeltiberoCid escribió:

-Para simplificar el tema de las flotas, y eliminar alguna posible confusión, se tomará la regla de que cada ORDEN a una flota, gasta el TURNO de esa flota. De esa manera, se entiende que cada flota sólo puede hacer una acción por turno.

Se me ocurre una manera de burlar el "espíritu" de esta regla. Se trata de crear muchas flotas pequeñas en el mismo mar, asi podrías embarcar múltiples ejércitos, realizar múltiples desembarcos o multiples refuerzos. Ademas si te atacan, pelean todas juntas.

Tendremos que darle alguna vuelta mas, pero cada vez estoy más convencido en que hay que tratar las batallas en mar de distinta manera a las de tierra. O sea, que flotas enemigas puedan coexistir en el mismo mar y que los ataques sean de flota a flota y no a todas las que estén en el mismo mar.

Si lo anterior no te convence, tambien podriamos limitar el numero de flotas que un clan puede tener en el mismo mar.

Saludos

==========

Re: Ideas para Futuras Campañas
Publicado por CeltiberoCid - 27 May 2011 18:36

_____

Quizás limitando a una acción de flota por zona marítima...?

==========

Re: Ideas para Futuras Campañas
Publicado por CeltíberoClearco - 27 May 2011 18:49

_____

Pues tambien.

==========

Re: Ideas para Futuras Campañas
Publicado por Annibal - 27 May 2011 19:40

_____

Kekecrack escribió:

Prometo intentar darle un repaso a las reglas y aportar algo este finde!

Que estoy a full de curro ;)

BUAH¡

==========

Re: Ideas para Futuras Campañas
Publicado por CeltiberoRegne - 28 May 2011 00:24

_____

No seria mas facil decir que una flota tiene que tener como minimo 10 K de pasta para poder transportar tropas.

==========