Campañas, comentarios, dudas y sugerencias.

Publicado por CeltiberoEspartiata - 28 Oct 2012 20:58

Me gusta mucho lo cuidado de las campañas, muchas y muy ricas, con muchas facciones. Tengo varias cosas a comentar que no entiendo.

Está lo de la **llegada de tropas desde Roma** cuando juegas con esta facción. La idea es muy estimulante (me encanta) pero los resultado... a medio plazo son dudosos. Como no puedes recuperar las bajas de cada unidad te encuentras con que son unidades que siempre han de luchar hasta la muerte. Al llegar estan al completo de unidades pero son novatas y cuando tienen experiencia estan tan mermanadas que no sirven para nada.

Al final, si quieres tener opciones de victoria has de pasar de ellas y utilizar modestas unidades nativas que puedes ir recuperando efectivos mientras aumentan experiencia. Esto le quita rollito al hecho de llevar la facción Roma.

Creo que en la campaña las tropas romanas deberian o ser mas poderosas o poder recuperar las bajas de alguna forma porque siendo tan novatas...

==========

Re: Transcurso de las campañas, comentarios.

Publicado por CeltiberoEspartiata - 28 Oct 2012 21:09

Después está el tema de la **relación población con los ingresos que generan** a tu facción.

Entiendo que es normal que cuanta mas población mas cuesta mantener la felicidad de una urbe pero no entiendo proqué una ciudad arrasada en ciudadanos al máximo (400 habitantes mas o menos) me genere claros beneficios y una populosa ciudad de 15.000 habitantes me hace un agujero en el presupuesto del tamaño del ojete del pianista de Parada.

El resultado es que cuando conquistas una ciudad ya no has de elegir entre conseguir dinero rápido saqueandolo todo pero dejando tocada la economia de una ciudad que ahora es tuya o respetar vidas y haciendas para poder tener una prospera nueva ciudad. Ahora has de matar a todo lo vivo para que la ciudad sea productiva después.

Además nunca tienes una retaguardia en condiciones. entiendo que si te sube la poblacion en tuis ciudade has de invertir mas en edificios, guarniciones pero el caso es que he de tener un ejercito en retaguardia para ir arrasando las ciudades populosas a las que provoco destryendo templos para que

se revelen y al arrasarlas que vuelvan a ser productivas.

Es un problema que tienen otros grandes mods y no se si tiene arreglo pero por pedir no se cobra.

==========

Re: Campañas, comentarios, dudas y sugerencias.

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 28 Oct 2012 22:17

CeltiberoEspartiata escribió:

Me gusta mucho lo cuidado de las campañas, muchas y muy ricas, con muchas facciones. Tengo varias cosas a comentar que no entiendo.

Está lo de la **llegada de tropas desde Roma** cuando juegas con esta facción. La idea es muy estimulante (me encanta) pero los resultado... a medio plazo son dudosos. Como no puedes recuperar las bajas de cada unidad te encuentras con que son unidades que siempre han de luchar hasta la muerte. Al llegar estan al completo de unidades pero son novatas y cuando tienen experiencia estan tan mermanadas que no sirven para nada.

Al final, si quieres tener opciones de victoria has de pasar de ellas y utilizar modestas unidades nativas que puedes ir recuperando efectivos mientras aumentan experiencia. Esto le quita rollito al hecho de llevar la facción Roma.

Creo que en la campaña las tropas romanas deberian o ser mas poderosas o poder recuperar las bajas de alguna forma porque siendo tan novatas...

Muy buen comentario respecto a las campañas romanas!

Yo lo que hago es agrupar las unidades mermadas en una sola o en pocas con el máximo de soldados, a veces no se puede, porque son de varios mantenimientos (coste por turno) (aunque no sé si esto lo debería desvelar), pero sí que es posible entre algunas unidades compatibles, es cuestión de ir probando qué unidades del mismo tipo se pueden unir. Para intentar asegurar la experiencia lograda siempre las guardo de remanente para cuando venga un ejército de refresco, intentar unir una unidad compatible con la experimentada mermada, y así que vaya subiendo en experiencia.

Con lo desvelado, cabe la tentación que podría tener algún jugador de licenciar las tropas de alto mantenimiento y dejarse las de bajo mantenimiento, pero eso, en cierto modo, es hacer trampa. El motivo de los varios mantenimientos fue el que los gastos de mantenimiento no se disparasen demasiado, o más de lo conveniente, para hacer viable la economía, y era la única forma que vimos

(Ramiro y yo) que la maquinaria del Rome lo permitía.

Lo más divertido, y mejor para la economía es mantener la estructura histórica de la legión, es decir, la mitad o el 60% de unidades puramente romanas, y el resto auxiliarés ibéricos reclutados.

Además, las unidades nativas por si mismas, si no se acompañan de unidades fuertes romanas no tienen el mismo rendimiento en batalla.

Si se decide pasar de unidades traídas desde Roma ya mermadas y que no pueden unirse a otras y aumentar el numero de soldados, o bien pueden servir para hacer "bulto" en una población para evitar descontento por ausencia de tropas suficientes, si no tienen mucho mantenimiento, o bien directamente licenciarlas. Por ejemplo, en la batalla, jugando en tamaño de unidades gigante, unidades de 40-50 princeps o triarios ya no sirven para nada realmente útil.

Esto también ocurrió, por cierto, en la realidad histórica, y los romanos no podían progresar hasta que no les vinieran otros "refrescos" de Roma. :templario:

Respecto a aumentar el poder romano, hay que tener en cuenta, que en batalla son poderosas las unidades puramente romanas, y además, si la economía lo permite, y se les sabe sacar partido, cada cuatro turnos pueden llegar refuerzos de Italia (siempre hay que echar un ojo al retrovisor de los denarios disponibles y los ingresos-gastos previsibles). Se puede calcular si lo que cuesta cada legión de mantenimiento compensa en el presente o en el futuro próximo (siguientes turnos). Aconsejo llevar en la cabeza la cifra de mantenimiento por turno de cada legión entera, o apuntarla, para jugar con ese dato económico a la hora de traer más o menos refuerzos y cada cuanto tiempo.

==========

Re: Transcurso de las campañas, comentarios.

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 28 Oct 2012 22:30

_____

CeltiberoEspartiata escribió:

Después está el tema de la **relación población con los ingresos que generan** a tu facción.

Entiendo que es normal que cuanta mas población mas cuesta mantener la felicidad de una urbe pero no entiendo proqué una ciudad arrasada en ciudadanos al máximo (400 habitantes mas o menos) me genere claros beneficios y una populosa ciudad de 15.000 habitantes me hace un agujero en el presupuesto del tamaño del ojete del pianista de Parada.

El resultado es que cuando conquistas una ciudad ya no has de elegir entre conseguir dinero rápido saqueandolo todo pero dejando tocada la economia de una ciudad que ahora es tuya o respetar vidas y haciendas para poder tener una prospera nueva ciudad. Ahora has de matar a todo lo vivo para que la ciudad sea productiva después.

Además nunca tienes una retaguardia en condiciones. entiendo que si te sube la poblacion en tuis

ciudade has de invertir mas en edificios, guarniciones pero el caso es que he de tener un ejercito en retaguardia para ir arrasando las ciudades populosas a las que provoco destryendo templos para que se revelen y al arrasarlas que vuelvan a ser productivas.

Es un problema que tienen otros grandes mods y no se si tiene arreglo pero por pedir no se cobra.

Lo de los ingresos por ciudades es algo hardcoded en la estructura del Rome, y no depende claramente de las tropas reclutadas en esa ciudad, etc. Sí que está claro que cuanto más suben en población más descontento hay a la larga, incluso aunque se recluten edificios de recreo y mejora. Para intentar retrasarlo hay que, cuando el desarrollo del juego lo permita, destruir edificios que generen diferencia cultural y sustituirlos por los de la cultura propia romana (sobre todo templos, mercados, etc). Para saber cuales son de otra cultura basta pasar el cursor en el edificio en cuestión en el panel de edficios de la ciudad y se sabe cuáles son de otra cultura, que generan descontento por diferencia cultural. Para retrasar también el crecimiento de la población cabe la posibilidad de subirles los impuestos al máximo permisivo e ir vigilando cada turno, incluso aunque salga la cara azul de descontento, sería tolerable mientras no salga la roja que anuncia inminente rebelión. Al haber más impuestos el crecimiento se reduce, aunque sea a expensas de un descontento controlable y tolerable por impuestos, porque el descontento final por exceso de población ya no tiene otro remedio que se rebele la población y arrasarla, masacrando a la población, con lo cual ya da muchos turnos antes de que vuelva a dar problemas por ese motivo.

Cuando se toma una ciudad de una cultura claramente diferente, me refiero a llevando el jugador a los romanos, si el descontento inicial se ve muy grande, reflejado en la cara roja o azul, yo recomiendo masacrar a la población, ya que si no te obliga a permanecer con esas tropas acantonadas en esa ciudad mucho tiempo y retrasar posibles conquistas, y luego ir haciendo poco a poco edificios de la cultura romana.

Esto también tiene un sentido histórico, mira por donde se puede aprovechar la maquinaria del Rome en eso, y reflejaría la romanización o asimilación de los nativos a la cultura propiamente romana, que fue lo que paso con el paso del tiempo.

Para reclutar tropas auxiliares nativas casi lo mejor es basarse en ciudades de retaguardia más que en las recientemente conquistadas, aunque puede haber excepciones sin son poblaciones pequeñas y al tomarlas se observa que el descontento no es muy elevado.

También es posible cambiar la ubicación de la capital de la facción mediante un icono en forma de herradura, según recuerdo situado en la parte inferior izquierda, y con eso también el factor de descontento de lejanía a la capital se podría atenuar en determinadas ciudades que interesen, aunque habría que vigilar otras en que pudiera aumentar, pero se puede ir jugando con esto cada turno.

==========

Re: Transcurso de las campañas, comentarios.

Publicado por CeltiberoEspartiata - 29 Oct 2012 00:23

En lo de las ciudades entiendo bien como funciona el descontento y es normal. Lo que no es normal es

que cuanto mas habitada una ciudad menos recursos recibamos en impuestos, comercio etc.

==========

Re: Transcurso de las campañas, comentarios.

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 29 Oct 2012 05:59

CeltiberoEspartiata escribió:

En lo de las ciudades entiendo bien como funciona el descontento y es normal. Lo que no es normal es que cuanto mas habitada una ciudad menos recursos recibamos en impuestos, comercio etc.

Totalmente de acuerdo.

Creo recordar haber hecho la prueba de perder o regalar a otra facción una ciudad con perdidas económicas, o la de menos ingresos de la facción, que suele ser la más habitada, y observar en los siguientes turnos que los ingresos globales de la facción son aun menores, apareciendo entonces más perdidas en las otras ciudades. Además me parece que esto pasa también en el Medieval II, en el Rome y puede ser que también en los siguientes de la saga Total War (incluyendo los mods que he probado).

==========

Re: Transcurso de las campañas, comentarios.

Publicado por CeltiberoRamiroI - 30 Oct 2012 20:52

CeltiberoEspartiata escribió:

... y una populosa ciudad de 15.000 habitantes me hace un agujero en el presupuesto del tamaño del ojete del pianista de Parada.

...

Además nunca tienes una retaguardia en condiciones...

No me extraña. :vik: :vik: :vik:

Saludos Esparti. Disfruta las campañas, aunque sea así.

==========