

Diario de desarrollo: Planificación de cambios

Publicado por CeltíberoClearco - 13 Jun 2016 17:55

Traducido por Eishen.

forum.game-labs.net/index.php?/topic/146...arches-de-contenido/

Ojito que viene calentito....traducido del original... forum.game-labs.net/index.php?/topic/146...t-patches-plan/

Hola capitanes

Queremos compartir los planes para los siguientes parches de contenido. La lista esta sujeta a modificaciones y no es definitiva.

Parche de contenido: JUNIO

Contratación de Tripulación

Vuelven las flotas ,con mejoras

Vuelve la captura de barcos (N.T. de la IA) a excepción de los barcos de linea.

Pesca

Implementacion basica inicial de oficiales.

Periodo de proteccion de 7 dias a los puertos capturados con exito.

Provisiones/Nuevos recursos de comercio/multiples edificios de produccion nuevos.

Doble carga/doble bala

Integración potencial del servidor USA PVP 2.

Parche de contenido: Julio

Finalización del sistema de tripulación y oficiales

Pruebas de la inclusión de tierra en las batallas de puertos

Finalización de la aceleracion/deceleracion de los buques

PX por comerciar

Parche de contenido: Agosto

Primera iteracion de Guerra y Paz/ Piratas

Mejoras potenciales a la enfilada por popa

Rediseño potencial del sistema de bocetos (blueprints)

Mejoras de la IA y nuevas misiones

Parche de contenido: Septiembre

Continuacion de los cambios de Guerra y Paz

Primera iteracion de la nueva IU (interface de usuario)

Localización (N.T. traduccion a diferentes idiomas)

Apertura de la costa del pacifico (si todo va bien)

Parche de contenido: Octubre

Finalización de Guerra y Paz

Arreglo de errores y pulido general

Tabla de posiciones (leaderboard) y recompensas PvP

Parche de contenido: Noviembre

Preparación del lanzamiento oficial.

Discutid y proponed cambios si creéis que algo se ha quedado en el tintero.

=====

Re: Diario de desarrollo: Planificaion de cambios

Publicado por CeltiberoJaskier - 14 Jun 2016 08:21

Ya falta poquito para las tripulaciones y tendremos que tener cuidado con los puertos, como alguna nación consiga un avance rápido luego los puertos a atacar quedarían muy lejos durante una semana.

Y lo de las provisiones y los oficiales creo que me lo perdí. ¿Alguien sabe como irán?

=====

Re: Diario de desarrollo: Planificaion de cambios

Publicado por CeltiberoClearco - 14 Jun 2016 10:33

Por lo que voy entendiendo del foro oficial, el juego final en casi nada se va parecer a la mecanica del juego actual. Eso de tener 20 naves de guerra, asaltos expres a puertos, compass wood ni de coña. Piensan hacerlas muy costosas de mantenimiento y entre otras cosas, limitar el tiempo que pueden estar navegando sin aprovisionarse de viveres y agua. Que, naturalmente, costaran doblones al igual que mantener a la tripulación.

Los oficiales serán como las mejoras de las naves. Desde cirujanos a oficiales artilleros, velas etc.

=====

Re: Diario de desarrollo: Planificaion de cambios

Publicado por Eishen - 15 Jun 2016 13:48

No exactamente.... es mucho menos "realista" que la idea que te has hecho -para bien o para mal- tener barcos te va a ser relativamente facil, de hecho vas a poder capturar de nuevo los de la IA, y la tripulacion de cada barco no se compra por separado , los marinos van contigo de un barco a otro.... siempre que no los pierdas...perdida que aun no me queda (al menos a mi) clara del todo ya que parece que solo ocurrira con la perdida de la ultima durabilidad

En cualquier caso : lo que esta claro es que **NO** hay planes de poner mantenimiento a nada , los marinero se compran "de por vida" y las provisiones tambien
el unico efecto de las provisiones es encarecer los barcos fabricados.

=====

Re: Diario de desarrollo: Planificaion de cambios

Publicado por CeltiberoJaskier - 15 Jun 2016 14:54

¿La perdida de tripulación es solo con la última vida?

Yo había entendido que con los hundimientos de cada barco y suponía que darían igual las vidas.

Pero la verdad es que tiene su sentido, eso revaloriza las vidas de los barcos contruidos frente a los capturados de una sola vida.

Te podrás conseguir gran cantidad de barcos de manera rápida pero tendrán el riesgo de resultar más costosos que si lo construyes o compras uno construido, no me parece mala idea.

=====

Re: Diario de desarrollo: Planificaion de cambios

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 15 Jun 2016 15:35

Y al explotar, independientemente de las vidas.

Y aún así no es está claro:

We would like to describe the forthcoming change to the crew system in Naval Action

Crew will have to be hired for certain price for the sailor

Crew will be lost if you sink or blow up

Crew will become persistent between battles

Players will be provided with 40 free sailors at the start of the game which cannot be lost (to support new players), this number could go up with rank up to a certain limit

Crew will be available for hire in all ports that you can enter

Crew will have to be assigned to ships that you capture to be able to use them

Ships that you capture will have to have crew to be transported back to port

There will be only two options for the ship you capture:

Add to fleet (assigning crew)

Sink

Ships will have minimum possible crew - you won't be able to add a ship to fleet or transfer yourself to you if your crew is lower than that ship minimum for sailing

Examples of how the system works

1) If you captured a Trincomalee in a Constitution you will have to assign crew to Trincomalee and sail back under crewed in both ships. Once you arrive to port you will hire the crew again.

2) If your group lost a good amount of crew during heavy battle - you become more vulnerable for the next battle

3) You sail a cutter and your friend captures a Santisima for you. If you claim it you will not be able to sail a Santisima if its minimum crew is above 40. You will have to sink her.

What this means for you

This means that fleets could come back, but they will be based on your crew that you can manage and you will actually have to hire that crew paying for them

This means that ship capture could come back (with limitations)

This also means that ships no longer will be teleported to outposts and players will have to get their captures to ports themselves

This also means that maintenance for heavy ships will go up dramatically as it should be

This also means that losing a first rate will cost you

forum.game-labs.net/index.php?/topic/144...te-discussion/page-1

=====

Re: Diario de desarrollo: Planificaion de cambios

Publicado por CeltíberoClearco - 15 Jun 2016 16:49

Pues con lo de las provisiones de por vida me descolocas. Eso si crei entenderlo bien, en cuanto lo relacionaban con que en la realidad llevaban provisiones para unos pocos meses y agua para semanas.

Ademas, van a poner la pesca.... 🐟

=====

Re: Diario de desarrollo: Planificaion de cambios

Publicado por CeltíberoGil - 15 Jun 2016 18:02

Lo de la pesca lo van implementando poco a poco en algunos puertos empiezan a verse algunos tipos de pescado como recurso...

Pero más importante que el pescado como tipo de provisión, serían otros como frutas, verduras y carne... el pescado en el mar es fácil de obtener... Y no digamos ya el agua dulce...

=====

Re: Diario de desarrollo: Planificación de cambios

Publicado por Eishen - 16 Jun 2016 08:09

... la verdad es que tiene su sentido, eso revaloriza las vidas de los barcos contruidos frente a los capturados de una sola vida....

Si lo sumas al comportamiento actual de los upgrades (e imagino que los oficiales sera lo mismo) tambien significa que la "ultima vida" de un barco construido tiene una utilidad muy reducida , en el caso extremo de los primeras es reconocidamente a intencion...perder un primera es un pastizal insensato comparado con perder la primera vida de un pavel

Pues con lo de las provisiones de por vida me descolocas. Eso si crei entenderlo bien, en cuanto lo relacionaban con que en la realidad llevaban provisiones para unos pocos meses y agua para semana

Es fijo, su razonamiento es que con lo que nos duran los barcos no acabariamos con las provisiones de meses que llevaban las provisiones seran como cualquier otro crafeo, con la **posible** (no esta claro) excepcion de que la pesca no cueste horas de trabajo , por lo que seria el unico recurso extraible sin gastar horas . El unico efecto final es que los barcos saldran mas caros en proporcion directa a la capacidad de marinos (otro palo a los primeras)

- particularmente a mi me parece una implementacion cutre y chavacana de las provisiones

EDITO: a dia 16 por la tade parece que cambian de opinion...no queda claro como meteran las

provisiones pero pasan de ser un sobrecoste de produccion a tener utilidad para recuperar tripulación.

Pero más importante que el pescado como tipo de provisión, serían otros como frutas, verduras y carne... el pescado en el mar es fácil de obtener... Y no digamos ya el agua dulce...

el agua dulce no es nada facil de obtener en el mar 🧑🏻
aunque con las distancias del caribe tampoco sea el sitio donde la necesidad de alimentos frescos y agua salada tiene que ser mas llevaba rajatabla...pero lo dicho, no vamos a etner que cargar provisiones ni pagarlas en cada puerto, al igual que llevamos balas infinitas y no las recargamos.....

=====