# Debate: mod Guerra de los Treinta Años

Publicado por CeltiberoRamiroI - 10 Nov 2008 19:27

---

A los que siguen el blog del friki-modder no les habrá sido difícil imaginar el tema del mapa que estoy haciendo en estos momentos.

Se trata del primer paso para un posible mod sobre la guerra de los 30 años.

Aunque hay información bastante accesible sobre ella, me harían falta algunos datos concretos para darle un toque de realismo al mapa. Esta información sería:

- Recursos: tengo que poner los recursos que ya existen en el M2TW, pudiendo sustituir los "exóticos" (tabaco, chocolate) por otros. Lo más sencillo es usar los que aparecen en los diferentes kingdoms. Necesitaría saber qué recurso poner en cada una de las regiones apuntadas en el blog, o al menos los más representativos. Además esto debería distribuirse de manera "asimétrica", dando más recursos a regiones grandes y poderosas (Sajonia, Baviera, Württemberg, etc) y pocos o ninguno a regiones minúsculas, normalmente ciudades-estado (Ulm, Worms, etc).

- Desarrollo urbano y población: necesitaría saber qué ciudades y/o regiones eran las más pobladas a comienzos del siglo XVII. Imagino que París, Viena o Munich eran ciudades grandes, pero necesitaría más detalles, sobre todo del "maremágnun" social y político de la multitud de estados alemanes. Lo mismo respecto a la religión, cuál era la mayoritaria en cada zona, y si la diferencia con las otras era grande o pequeña. En un principio pensaba poner sólo católicos y protestantes, pero creo que los voy a dividir en luteranos y calvinistas.

- Facciones: tengo algunas bastante claras, principalmente respecto a las extranjeras que intervinieron directamente en la guerra. Serían los Habsburgo austriacos, los hispanos, Francia, Dinamarca y Suecia. Luego habría varias potencias extranjeras que serían neutrales o al menos no participarían directamente, sino con dinero, intrigas políticas, etc. Ahí pensaba poner: Venecia, Polonia, Hungría (?), Transilvania (?), Saboya, Suiza (?). A Inglaterra y al imperio otomano las dejo fuera por limitaciones del mapa.

Pero finalmente está el avispero alemán. Tengo algunas facciones claras, pero si dejo el mapa así quedarían muchas regiones en manos de los rebeldes, que acaban siendo como una sola facción. Por ello me gustaría incluir varias facciones menores independientes.

En principio pensaba poner: Bohemia, Sajonia, Liga católica (comandada por Baviera) y Unión protestante (comandada por el Palatinado). El problema es luego agrupar el resto de regiones en un

número limitado pero suficientemente amplio de facciones, pero no sé cuáles proponer (Mecklenburg-Pomerania, estados eclesiásticos, ciudades imperiales libres, círculos electorales imperiales...). Vamos, que estoy hecho un lío. :S

Cualquier información basada en datos contrastados será más que bienvenida. ;)

==========

## Re: Necesito información
Publicado por Alaehispanorum - 11 Nov 2008 00:23

_____

Que tal CeltiberoRamirol, parece que al final te vas a meter de lleno en el Mod de la guerra de los 30 años ... solo reiterarte mi apoyo y la pequeña ayuda que pueda ofrecerte ..

==========

## Re: Necesito información
Publicado por CeltiberoThormes - 11 Nov 2008 08:47

_____

Ahí te dejo cuatro fuentes:

http://www.radio.cz/es/articulo/104596

http://www.laguia2000.com/europa/la-gue ... einta-anos

http://club.telepolis.com/pastranec/int ... reinta.htm

http://www.preux-audacieux.net/historia/war30yr.html

==========

## Re: Necesito información
Publicado por CeltiberoRamirol - 11 Nov 2008 13:12

_____

La verdad es que necesitaría datos más concretos.

Todas esas páginas no añaden nada nuevo a lo que ya sabía, generalidades sobre contendientes, grandes batallas y resultado final, pero nada sobre detalles de situación demográfica, religiosa y económica en los estados antes de la guerra.

He hecho búsquedas por internet sobre esos temas pero lo que hay es prácticamente cero patatero. :S

==========

## Re: Necesito información

Publicado por CeltiberoRamiro! - 12 Nov 2008 11:48

_____

A partir de un link que me ha pasado Thormes, y tirando de hilos, he llegado a obtener un mapa de distribución religiosa, y anoche me entretuve en meter datos en todas las regiones.

Así que ese aspecto está solucionado.

Ahora a por el resto. :viciooo:

==========

## Re: Necesito información

Publicado por Diviciaco - 12 Nov 2008 14:47

_____

Yo intenté hacer un mod para mount and blade de la guerra de los 30 años, pero lamentablemente existe muy poca información sobre asuntos no militares en internet, por eso lo dejé... Bueno hay poca en español e inglés, quizá en alemán u holandes haya más cosas...Pero como en holandes solo se decir "Goeie Morgen, hoe ist je?" y en alemán Empujenestrugenbajen... :roll:

==========

## Re: Necesito información

Publicado por Alaehispanorum - 12 Nov 2008 16:27

_____

Amigo Ramiro, he estado mirando todos mis libros y demas documentacion y solo he podido encontrar alguna informacion sobre el nuemro de habitantes en algunas ciudades del año 1610, La mayoria son de ciudades españolas pero te pueden orientar un poco.

Madrid ..70 mil habitantes

Valencia 50 mil habitantes

Sevilla 100 mil habitantes la ciudad mas poblada de España

Turin en 1559 35 mil habitantes

Ivrea 8mil habitantes

Alessandria (Milanesado) 15 mil

Milan + 30 mil

Berna 40 mil habitantes

En todo el Frnco-Condado la poblacion era en1630 de 200 mil hbt

Nancy 16 mil habt

Lieja 20 mil habt

Breda 12 o 15 mil habt

Seguire buscando datos ...saludos

==========

## Re: Necesito información

Publicado por CeltiberoRamirol - 12 Nov 2008 17:34

_____

Sí, la verdad es que no abundan los datos (lo que quiere decir que hay más libertad para inventar :mrgreen: ).

Casi todos los datos demográficos y estadísticos empiezan en 1700 o incluso más tarde. De todos modos, ayer buscando buscando encontré en google books un libro descargable: The History of the Thirthy Years War, por nada menos que Frederic Schiller y traducida al inglés por el capitán Blaquiere, de la Royal Irish Artillery, en 1800. Era libre, que quede claro. Intentaré entresacar datos interesantes, porque no creo que pueda meterme entre pecho y espalda más de 400 páginas en inglés, con letras de imprenta decimonónicas. :roll:

Había una edición más moderna, pero era de acceso restringido a un cierto número de páginas.

También me bajé The Life of Wallenstein, Duke of Friedland, del teniente coronel J. Mitchell (1837). Lo mismo, con la misma letra de imprenta y en inglés, y también casi 400 páginas.

Estoy intentando localizar algunos libros en las bibliotecas de la zona y ya contaré.  :D

==========

## Re: Necesito información
Publicado por Alaehispanorum - 13 Nov 2008 12:31

_____

Algun dato mas ..

Amsterdam en 1570 ..30 mil habitantes con un crecimiento de un 5 % anual

Brujas en el año 1600 45 mil habitantes

==========

## Re: Necesito información
Publicado por Alaehispanorum - 14 Nov 2008 23:09

_____

El Mod que estas haciendo lleva muy buen camino ... un trabajo muy bueno RamiroI. Si necesitas preguntar algo no dudes, en hacerlo intentare hecharte una mano en lo que pueda ....

==========

## Re: Necesito información
Publicado por Alaehispanorum - 15 Nov 2008 02:04

_____

CeltiberoRamiroI te dejo esta pagina sobre la historia de los tercios, pero lo mas interesante es el punto numero 7 sobre otros ejercitos de la epoca...

[url:2vetl81l] www.geocities.com/es1617/TercioEs.html#intro [/url]

==========

## Re: Necesito información
Publicado por CeltiberoRamiroI - 13 Dic 2008 03:21

_____

Quiero revitalizar este hilo, para ver si alguien más se anima a dar opiniones y/o datos sobre la guerra de los treinta años.

Para empezar una conversación en privado con Alaehispanorum, que hemos decidido hacer pública.

**Alaehispanorum escribió:**

Despues de leer multitud de libros y de documentarme por si necesitabas alguna cosilla .....Pues debido a que la guerra de los 30 años estubo centrado en los asedios y las batallas campales que hubo fueron todos para impedir dichos asedios o destruir ejercitos de socorro a las ciudades asediadas ...He pensado algunas sugerencias para el Mod ..para que pueda parecerse a la situacion real ...

Primero seria acentuar mas si cabe la diferencia entre las fortalezas y las ciudades ...dejando las fortalezas como zona exclusiva para la formacion de unidades (infanteria, caballeria, artilleria) y sin que tenga produccion monetaria de ningun tipo y existiendo pocas por cada faccion 1 o como mucho 2 en las facciones mas grandes. Por contra las ciudades esten centradas solo en la produccion y la economia, siendo solo la posibilidad de crear milicias ciudadanas con muy escaso valor militar solo buenas para disparar desde las murallas, pero que saldrian corriendo a la primera salva de artilleria o al solo ver una carga de caballeria ( como los campesinos ) incluso se podria dejar anclado en la ciudad sin poder salir de alli ??

Segundo seria la gran relevancia de los mercenarios en la guerra de los 30 años, pues al igual que en la situcion historica, la guerra necesitaba mas tropas de las que se podia reclutar de forma regular (fortalezas) .. mas todavia si fortaleza propia cae en manos enemigas ...

Tercero la imposibilidad de reclutar tropas en las zonas capturadas

al menos si son de una religion enemigas (catolicos, luteranos, calvinistas) pues aunque se puede exprimir economicamente a una poblacion capturada no se puede hacer que luchen por ti ....???

Con estas ideas ...creo que se consigue que las facciones y sobre todo el jugador humano no se atrinchere en las ciudades, pues por si solas no tienen una defensa efectiva ...quiza pueda hacerle muchas bajas al enemigo en un asalto directo ...pero al final del asedio la derrota es segura. Y por otro lado al disponen de relativa pocas tropas regulares estas las mimaras mucho ....`pues una derrota de un ejercito entero puede ser un verdadero desastre al quedarte sin ejercito de campaña ...Pero tambien la perdida de ciudades te lleva a la bancarrota rapidamante ....he ahi el dilema belico .!!

**CeltiberoRamirol escribió:**

Segundo: la idea de diferenciar más entre ciudad y castillo me parece bien. Según la idea que llevaba yo en mente, las regiones grandes deberían dar más de todo, tropas e ingresos económicos, así que el

jugador deberá controlar bien la distribución de ciudades y castillos para balancear la producción. No sé cómo lo hará la IA. Es algo que tendremos que comprobar.

Lo que es imposible es controlar cuántas de cada tipo tiene cada facción. Sería posible sólo impidiendo la transformación, y que los castillos sean siempre castillos y las ciudades, ciudades. ¿Es eso lo que pretendías?

Tercero: de acuerdo respecto a mercenarios. No problemo.

Cuarto: no creo que sea posible así tal cual, prohibir el reclutamiento en zona de religión diferente. Lo que se me ocurre es condicionar el reclutamiento a la presencia de un edificio asignado a cada religión y que será automáticamente destruido al ser conquistada por otra (igual que los templos). Si la construcción dura seis turnos, simulará el retraso de 6 meses en el reclutamiento para asentar la conquista y "convencer" al populacho de que se aliste.

He estado revisando el sistema de edificios y unidades de FKoC y es completamente diferente de esto. El reclutamiento es sólo en ciudades y no hay mercenarios. Al menos revisando los ficheros, no he jugado el mod. De todos modos tiene algunos edificios nuevos que me gustan.

Tras esta conversación, he pensado si asociar la capacidad de reclutamiento a la religión sería lo más adecuado. No sé, simplemente con que una facción conquiste el territorio de otra, debería ser suficiente para que exista un rechazo en la población para luchar a favor del invasor. Sin embargo el único sistema automático del juego está referido a las religiones. Cualquier otro arreglo exigiría tirar de script, y no sé si no acabaría siendo demasiado complicado.

Mañana en un rato que tenga pondré mis ideas sobre edificios y unidades para que se vayan discutiendo. He prometido además postear esas ideas en el twcenter, así que tengo que meditarlas bien, para que expertos en otras facciones (sobre todo nórdicas y alemanas) me ilustren al respecto.

==========

## Re: Debate: mod Guerra de los Treinta Años

Publicado por Perrachica - 13 Dic 2008 03:46

---

Por si puede servir, ante el dilema del reclutamiento en regiones conquistadas de religión diferente, quizá pueda hacerse algo parecido al RTR, construyendo edificios de asimilación (en este caso, tres, con tres niveles distintos de reclutamiento).

En cuanto a la diferencia entre fortalezas y ciudades, me parece una idea excelente.

Por lo que leo, pretendeis que cada turno signifique un mes. ¿Habeis pensado ya cómo evitar el

envejecimiento de los personajes? Creo que es posible, al menos en el mod de las Cruzadas, el rey Balduino comienza con 30 o 32 años y en el turno 65 o por ahí tiene sólo 45 o 46, de modo que envejece un año cada seis turnos, me parece recordar.

==========

## Re: Debate: mod Guerra de los Treinta Años

Publicado por celtíberoAlba - 13 Dic 2008 11:54

_____

RamiroI, me pillas en el curro en cuanto llegue a casa miro mi biblioteca, q esa guerra es de mis favoritas. Ya veo si tengo algo que te pueda servir.

Así de pronto te puedo asegur que para obtener un mapa lo más detallado posible de ese period, te recomiendo te instales el juego Europa Univerasalis. En ese juego el mapa de europa está bastante conseguido, sobre todo a lo que centro de europa se refiere.

De todos modos, como te digo, tengo bastante librería sobre el asunto.

Esta tarde de contesto....

==========

## Re: Debate: mod Guerra de los Treinta Años

Publicado por CeltiberoRamiroI - 13 Dic 2008 13:16

_____

Voy poniendo algunas ideas que se me han ido ocurriendo:

- Enclaves: en las ciudades deberían predominar los edificios económicos (mercados, granjas), de orden público ("ayuntamiento" y similares), de salud y religiosos. Se podrían reclutar milicias, de bajo nivel combativo, válidas únicamente para defensa. En los castillos se encontrarían los edificios de reclutamiento, cuarteles y cuadras, junto a edificios necesarios para construir armamento, fundición de cañones para artillería, molino de pólvora (es idea de FKoC) para armas de fuego de todo tipo (esto ya es idea mía), y si se ponen unidades con algún tipo de mejora de armadura, la herrería. Para simular el tiempo de asimilación de un nuevo conquistador, se podría supeditar todo esto a la construcción de una red de oficinas de reclutamiento, que fuera propio cada facción. Hasta que el propio no esté construido, podemos poner entre 6 meses y 1 año, el enclave no aportará tropas. Mi duda es qué hacer respecto a la conversión de ciudad a castillo, ¿posible o imposible? si posible ¿cómo de costoso y largo en el tiempo?

- Unidades: según FKoC, hay pocos tipos de unidades.

Infantería: piqueros y mosqueteros (espada de arma secundaria) son la columna vertebral. Habría una unidad de milicia de cada uno para reclutar en la ciudad, y una o varias unidades entrenadas para reclutar en el castillo. Luego hay dos unidades más específicas: alabarderos y dragones (pistola y espada secundaria).

Caballería: la mayoría de unidades llevan pistola y espada secundaria, en unos casos son ligeras y en otras acorazadas (coraceros). Luego hay arcabuceros a caballo y sólo en un caso lanceros con espada secundaria.

Artillería: 5 tipos comunes a todas.

Me gustaría saber si todas las facciones deberían mantener el mismo esquema (húngaros, transilvanos, polacos?) y si podríamos establecer diferencias entre ellas, con niveles de experiencia/armadura/armamento.

Me gustaría establecer regimientos propios de las distintas zonas germánicas, sobre todo si existía alguna unidad muy característica (en Simplicisimus se hablaba mucho de la caballería hessiana, por ejemplo). Esas unidades serían también accesibles para todos como mercenarios, a un precio superior, evidentemente.

@Perrachica

No hay problema. Sé como hacerlo. En el mod de Mallorca, donde un turno era una semana, los personajes no envejecían prácticamente nada. Me inventé un nuevo sistema de turnos por script que incorpora esa propiedad.

@Alba

No tengo el Europa Universalis. Si lo tienes tú, haz una captura de pantalla para que lo vea.

==========