

ETW Interview with CA developer Thamis

Publicado por sertorio67 - 29 Dic 2008 17:16

ETW Interview with CA developer Thamis

Hello! Once again, thanks a lot for agreeing to an interview.

Alright, let's start this off slowly.

So tell me, what area of E: TW are you working with?

I'm almost exclusively working on the campaign map side of the game. My design work was on the economic system, the trade system, and the diplomacy system. On top of that I researched how the world was in the 18th century and placed cities, starting buildings and characters, and borders of regions.

I see. And what exactly does that entail?

Apart from the historical research, which of course involves books and absorbing vast amounts of Wikipedia, designing systems like trade and diplomacy required me to work a lot with spreadsheets: I've modelled how diplomatic relations change over time, how the economic power regions grows over time, and basically tried all my initial designs against Excel. Very often a spreadsheet model revealed that my design wasn't really working. And almost equally often, playing the game showed me that the spreadsheet wasn't working either. Coming up with the ideas and calculations is only a small part of the process -- balancing is the difficult bit. ;-)

Can you tell us a bit about the map? How big is it compared to other TW games, and what parts of the world does it include?

Well, of course the map is bigger than that of any previous TW game. Our map covers Europe, the Middle East, India, North America, and the Carribean. There are also some sea-only trade regions off the coasts of Brazil, Africa, and the East Indies (the Dutch Spice Islands).

In E: TW, how does the player manage their economy? Are taxes the same as in R: TW and M: TW2?

Taxes in Empire are handled differently from R:TW and M:TW2. Instead of managing each region individually, the player now has "governorships", which are treated as one tax region. Each governorship consists of many regions and has one governor. The governor can act on his own (i.e. automanage), which in most cases will be a wise choice. His traits will influence his abilities, and so will the size of your empire (larger empires are harder to manage). The player can, though, directly control the taxation levels for the upper classes and lower classes in each theatre. Also, if things get particularly nasty in one region, he can exempt this region from tax to restore order.

Does trade still play a large role in the economy of a player's faction?

Trade plays a much bigger role than ever before. Goods from the colonies are brought back to your home region and sold on to other factions. By establishing a big trade empire that has powerful and long-lasting trade partners you can become a truly formidable economic powerhouse... that is very vulnerable to its trade routes being blockaded.

How does the player initiate trade with another faction? Are there many changes to the diplomacy system?

Trade is done through diplomacy just like before. The only difference is that you can only make trade agreements with those factions that you can actually create a trade route with. Ports and sea trade therefore become very important, but of course you'll still always be able to trade with your neighbours via land routes.

The diplomacy system is now a lot more dynamic but also more understandable. Firstly, the AI's opinion of you (and other AI factions) is based on a number of factors, such as having trade routes, being allied, being of the same religion or government type, or having a reputation for backstabbing your allies. Then, diplomatic relations are two-directional: While France might quite like Savoy, the dukes of Savoy might really hate France. This will make for some really interesting gameplay.

A question that the modders will all want to hear the answer to; how many regions are there in E: TW, and what is the limit on regions?

At the moment, there are 137 regions in the game. This might still change before we release the game, but not drastically. The good news for modders is: There will no longer be a hard-coded limit on regions.

There has been a bit of confusion as to how exactly players will get from Europe to India and vice versa, since South Africa is said not to be included in the game. How exactly will players get to India?

There will be transition zones between theatres. You sail into the transition zone, and some time later your ship arrives in the next theatre. To sail from Europe to India, for example, you would sail to the Canary Islands, transition of the Ivory Coast, transition of the Straits of Madagascar, and then transition to India. If you simply select India as target destination, your fleet will do all this automatically, but it can be intercepted on the way.

=====

Re: ETW Interview with CA developer Thamis

Publicado por Gale - 29 Dic 2008 20:58

Las imágenes Serto, las imágenes...

A propósito, he traducido la entrevista en un ataque de aburrimiento, espero que os sirva a los que estáis menos familiarizados con el idioma de sécspir.:

Entrevistador: De acuerdo, empecemos despacico:

Dime, ¿qué área del ETW estáis trabajando ahora?

Thamis: Estamos trabajando exclusivamente en el mapa de campaña, mi principal trabajo es desarrollar el sistema económico, el sistema de comercio y la diplomacia. He trabajado e investigado cómo era el mundo en el siglo XVIII y las ciudades y enclaves, los edificios y los personajes (espía/asesino, diplomático...) y las regiones y sus fronteras.

¿Y que conlleva eso concretamente?.

Aparte de la veracidad histórica, que incluye leer y estudiar libros de historia y leer artículos de la Wikipedia (juas, juas, por eso acaba tan mal el juego), diseñar sistema de comercio y diplomacia requiere que trabaje mucho con los archivos del juego (documentos, hojas de cálculo, etc). He

modelado como las relaciones diplomáticas cambian con el tiempo, como el poder económico de las regiones crece con el tiempo y básicamente e intentado diseñar mis primeros diseños con Microsoft Excel. Muy a menudo una hoja de cálculo o documento revela mi tipo de diseño pero no el trabajo real del juego. Y también a menudo, la hoja de cálculo que probamos en el juego no funciona bien. Las ideas y cálculos que llevamos a cabo son una pequeña parte del proceso, el balanceo es la dificultad que hay al hacer el juego.

¿Puedes hablarnos un poco del mapa?. Cuanto de grande es comparado con los otros TW, y que partes del mundo incluye.

Por supuesto, el mapa es mucho más grande que en los otros TW, el mapa de ETW cubre Europa, el Medio Oriente, India, Norte América y el Caribe. También habrá algo de comercio naval con regiones de las costas de Brasil, África y las Indias Orientales (las islas holandesas de las especias).

En ETW, ¿como gestionará el jugador la economía? ¿Habrá impuestos como en RTW y M2TW?.

Los impuestos en Empire serán diferentes a los de RTW Y Medieval II, en lugar de gestionar cada región por separado, el jugador tendrá "gubernaciones" que serán tratadas como una única región en la que cobrar impuestos. Cada gobernación consiste en varias provincias gestionadas por un gobernador. El gobernador puede actuar por su propia cuenta (autogestión de la IA), que en la mayoría de las veces será la mejor elección. Sus rasgos influyen en sus capacidades, y dependen de lo grande que sea tu imperio (cuanto más grande más difícil de manejar). El jugador puede, también, controlar los niveles de impuestos de las clases bajas y clases altas en cada caso. Si las cosas en una región se ponen "desagradables" , el jugador puede quitar los impuestos para mantener el orden.

¿Jugará el comercio un papel importante en la economía de la facción de un jugador?.

El comercio puede jugar un papel muy importante. Las mercancías de una colonia, serán llevadas a la capital y vendidas a otras facciones. Mediante el establecimiento de un imperio comercial que tiene buenos socios (compradores y vendedores) puede convertirse en una verdadera potencia colonial y económica...aunque es vulnerable a que le bloqueen las rutas comerciales (no necesariamente por tener una mala flota, sino porque tus enemigos y otras facciones intentarán joderte la vida porque tu economía es envidable XD).

Otra pregunta, ¿Cómo puede el jugador establecer relaciones comerciales con otra facción?. ¿Hay muchos cambios en el sistema diplomático?.

El comercio se realiza a través de la diplomacia, como en los demás TW. La única diferencia es que sólo podrás realizar acuerdos comerciales con aquellas facciones con las que tengas contacto y con las que puedas crear rutas comerciales (vamos, que si no has llegado a Turquía no podrás hacer acuerdos comerciales con los turcos porque se supone que "no los conoces". Los puertos y el comercio marítimo se vuelven importantes en ETW, pero por supuesto, también podrás comerciar por vía terrestre.

El sistema diplomático es ahora más dinámico pero sigue siendo comprensible (vamos, que cualquiera podrá entender cómo mantener relaciones con otras facciones y que no será difícil manejarte diplomáticamente). Primeramente, la opinión de la IA sobre tu nación (cada nación que controla la IA tiene diferente opinión sobre tí), se basa en una serie de factores, tales como las rutas comerciales, ser o no aliados, teniendo el mismo tipo de religión o de gobierno o la relación que tengan con tus aliados.

Las relaciones diplomáticas tienen dos caminos o direcciones: Mientras Francia ve con buenos ojos a Saboya, a esta puede que no la caiga demasiado bien Francia. Esto hará para muchos el juego más interesante.

Ahora una pregunta que los modders están deseando que sea respondida, ¿cuántas regiones hay en ETW, y cuál es el límite de regiones?.

Hay 137 regiones en total. Este número podría cambiar antes de que salga el juego, pero no demasiado. La nueva noticia para los modders es que en ETW no habrá límite de regiones.

Ha habido una pequeña confusión y es que cómo podrá ir el jugador de Europa a la India y vice versa, si Sudáfrica no está incluida en el juego. ¿Cómo exactamente los jugadores podrá ir a la India

Habrà regiones y provincias de paso entre zonas. El jugador navega por una zona de paso, y algún tiempo después (supongo que unos turnos) la flota del jugador llega a otra zona de paso. Navegas desde Europa a la India -por ejemplo-, debes navegar hasta las Islas Canarias, pasar por Costa de Marfil y la costa africana, y más tarde navegar por el estrecho de Madagascar y finalmente llegar a la India. Simplemente tienes que seleccionar la India como destino de la flota y la IA viajará automáticamente, pero puede ser interceptada por una flota enemiga por el camino, aquí ya depende del jugador luchar la batalla, rendirse etc..

Menudo curre me he pegado, espero que os sirva.

=====
Re: ETW Interview with CA developer Thamis

Publicado por CeltiberoEmberrado - 29 Dic 2008 22:48

Claros y oscuros. No me convence mucho que un factor de evolución de la diplomacia o de la economía sea el tiempo. Pero bueno ya me espero cualquier cagada de CA.

Parece que las famosas bolitas doradas son puntos de transición entre escenarios.

**** Imágenes demasiado grandes ****

Re: ETW Interview with CA developer Thamis

Publicado por Alaehispanorum - 30 Dic 2008 00:00

Primero gracias (HG)Gale, por tu trabajo de traducción ...por que si no mal vamos los que no conocemos el ingles 



Creo que no aporta casi nada a lo que ya sabemos ...espero que todo lo que cuentan sea cierto y no nos llevemos mas sustos de los necesarios ...jejejejj hasta que no tengamos el Empire en nuestros pc's todo son casi especulaciones.
