Pequeña guia de la campaña ETW

Publicado por celtíberoAlba - 24 Mar 2009 05:22

Hola!!

Cómo yo soy muy torpe y estos del ETW no nos han dado un manual que explique las cosas, he andado un tanto perdido. Iré contando en este hilo las cosas que me vayan sorprendiendo para que si alguno de vosotros estais como yo, le saqueis provecho.

LA REGION: Capital, ciudades y recursos

Lo primero que hay que hacer cuando empezamos una campaña es aprender que nos podemos encontrar en una región. En esta nueva entrega de los TW las construcciones que se pueden hacer en una región ya no están concentradas en la capital, ahora se reparte en tres "sitios" diferentes que ocupan espacios diferentes en el mapa. Estos sitios son: la capital de la región, las ciudades y los recursos.

La capital es donde se concentran la mayor parte de ellas (carreteras, palacio, murallas) + (cuartel, Almiratantazgo, conservatorio, fundicion de artillería). Los he divididos en dos grupos porque no todas las construcciones están presenten en todas las capitales. El primer grupo es básico y común en todas las regiones mientras que el segundo va variando según sea la región.

La ciudad es un punto donde se puede construir un sólo edificio, el cual podemos elegir cuando esta ciudad es de nueva creacion o si destruimos el edificio que ya contiene. Las 4 posibilidades son: Escuela, Talleres, Parador de diligencias e Iglesia. Un caso especial es la ciudad costera con puerto, ya que en ella se podrá construir las edificaciones portuarias y no las citadas anteriormente. Los posibles tipos de puertos son 3: Mercantil, Astilleros y pesqueros. Nos deberemos decantar por uno de ellos segun necesidad o momento del juego, pudiendo volver a cualquier otro con solo destruir el existente.

Finalmente nos encontramos con los recursos, que pueden ser viñedos, cultivos, minas o plantaciones. Sólo en el caso de las plantaciones, a veces, nos dan a elegir entre varios tipos, que decidiremos por la demanda existente en el mercado. Nuevamente podremos cambiarlas en el momento que deseemos destruyendo la edificacion que exista.

Hgao una pequeña aclaracion sobre varios edificios en los que te dan la opcion de elegir entre varios tipos, de manera q nos decantemos por el que mas interese en ese momento. Estos edificios, ademas de los citados anteriormente (ciudades, puertos plantaciones), son: Conservatorio (Opera u observatorio), Casa del gobernador (militar o civil).

EL COMERCIO: Rutas y puertos

Las importaciones sólo proceden de las regiones con recursos de lujos (tabaco, cafe, etc) y para que lleguen debe existir en esa region un puerto comercial. Estos no consumen rutas comerciales. La ruta une dicho puerto con el puerto principal de tu region capital.

Las exportaciones dependen de los puertos comerciales que tengas conectados por tierra a tu ciudad capital de tu imperio. Dos por cada puerto. Resalto el hecho de que para que haya exportacion, los puertos comerciales o están en tu region capital o estan unidos a ella por una ruta terrestre. Por ejemplo: Madrdi es la capital, si haces que cartagena, gibraltar, cadiz y lisboa tengan puertos

comerciales, tus rutas comerciales serían 8. Y estariamos hablando de tres regiones diferentes (España, Gibraltar y Portugal)

El color rojo o verde claro de las rutas nos dicen que podemos piratearlas, con ellos eliminamos el ingreso comercial de dicha ruta al enemigo y nos quedamos nosotros con una buena parte. Tb podemos hacerlo metiendonos en sus puertos.

Las rutas están asociadas al puerto desde donde se crearon. Si comercias con Inglaterra cuando construyes en gibraltar el puerto comercial (dos rutas nuevas más), al bloquearte esa ruta o puerto, te piratean el comercio con inglaterra.

INVESTIGACION Podras "estudiar" tantas tecnologias a la vez como esculeas tengas en tu imperio. Si ademas metes a gentileshombres en ellas, acelerarás la investigacion. los gentileshombres sirven tb para robar la tecnologia enemiga introduciendolo en las esculas extrajeras. tb puedes matar a los iguales de otros paises para relentizar su desarrrollo, con los duelos.

CAMBIOS DE GOBIERNO Para cambiar de gobierno planificadamente sólo ha de provocar una "guerra civil" en la región de tu capital imperial. Los pasos son los siguientes:

1º) Avanzar en el pensamiento politico-social (gobierno por consentimiento)

2º)Comprobar el que el pueblo anda mosca con el actual tipo de gobierno

3º) En el turno que creas que la cosa está madura, aumentar los impuestos para provocar una revuelta. No sin antes haber retirado de tu region todas las tropas existentes en la capital y su provincia para así minimizar la "guerra civil". Eximir de los impuestos a las demás provincias que estén en la misma zona política de la capital para que así no se vean afectadas por la revuelta.

4ª) Pasar de turno y si todo va bien, en el siguiente se te dará la opcion de dirigir a los ejercitos rebeldes hacia una nueva forma de gobierno.

Pd: perdonar la ortografía pero son lñas 4:30 am

espero que os sirva y os animeis a continuar este hilo con cositas que os vayais dando cuenta.

Un saludo!!

==========

Re: Pequeña guia de la campaña ETW

Publicado por CeltiberoEspartiata - 24 Mar 2009 15:19

_____

Un magnificoi tutorial Alba!!

Podriamos anyadir que las granjas aumentan el crecimiento demografico de tu nacion y eso incentiva la aparicion de nuevas ciudades.

Un saludo.

==========

Re: Pequeña guia de la campaña ETW

Publicado por CeltiberoRamirol - 24 Mar 2009 17:33

_____

celtíberoAlba escribió:

EL COMERCIO: Rutas y puertos

Las importaciones sólo proceden de las regiones con recursos de lujos (tabaco, cafe, etc) y para que lleguen debe existir en esa region un puerto comercial. Estos no consumen rutas comerciales. La ruta une dicho puerto con el puerto principal de tu region capital.

Las exportaciones dependen de los puertos comerciales que tengas conectados por tierra a tu ciudad capital de tu imperio. Dos por cada puerto. Resalto el hecho de que para que haya exportacion, los puertos comerciales o están en tu region capital o estan unidos a ella por una ruta terrestre. Por ejemplo: Madrdi es la capital, si haces que cartagena, gibraltar, cadiz y lisboa tengan puertos comerciales, tus rutas comerciales serían 8. Y estariamos hablando de tres regiones diferentes (España, Gibraltar y Portugal)

El color rojo o verde claro de las rutas nos dicen que podemos piratearlas, con ellos eliminamos el ingreso comercial de dicha ruta al enemigo y nos quedamos nosotros con una buena parte. Tb podemos hacerlo metiendonos en sus puertos.

Las rutas están asociadas al puerto desde donde se crearon. Si comercias con Inglaterra cuando construyes en gibraltar el puerto comercial (dos rutas nuevas más), al bloquearte esa ruta o puerto, te piratean el comercio con inglaterra.

Pues esto es algo que sigue sin quedarme claro.

Veamos, yo jugando con España tengo acuerdos comerciales con Nueva España, Venecia y Francia (no recuerdo si es así exactamente, pero como ejemplo vale), pero con esta última comercio por tierra. Por tanto sólo tengo dos rutas comerciales marítimas.

Tengo 2 puertos comerciales en la península, por tanto podría tener 4 rutas, pero cuando miro las opciones en el panel de diplomacia las opciones son CERO patatero, ya que ningún país dice que tenga libre rutas comerciales.

Cuando miro suministros de azúcar, tabaco y algodón de América, veo que todo lo uso para exportación a esos tres países con los que tengo rutas.

¿En qué me beneficiaría tener un puerto más? A fin de cuentas, y todo según esta lógica, aún me queda sitio en mis puertos actuales para dos rutas más.

¿Cuándo se podrán establecer? Si esto es como supongo, tendré que esperar hasta que dos países rompan su acuerdo comercial y/o desarrollen más puertos que queden libres, y el que antes llegue...

Pero si por otro lado ya vendo todo lo que produzco, ¿se dividirán las exportaciones y mis ganancias serán las mismas?

No sé, estoy hecho un lío y prácticamente en la bancarrota. :cry:

==========

Re: Pequeña guia de la campaña ETW

Publicado por celtíberoAlba - 24 Mar 2009 18:17

_____

Hola!!

Entiendo que has destruido un Astillero, el de Cadiz o el de Gibraltar, para construir en él una puerto comercial y por lo tanto tienes derecho a 4 rutas maritimas. Si no has hecho esa operación lo que tienes en Cádiz y Gibraltar son Astilleros.

Cuando dejas el cursor sobre la "x" del barquito te indica que no puedes comerciar porque las rutas destinas están ocupadas ¿no? Pues entonces no es culpa tuya, sino de los demás paises....se te han adelantados.

Ahora me pillas fuera de juego sobre si el aumentar las rutas comerciales sin aumentar la cantidad de importaciones tiene sentido o no. De memoria te diría que sip, pues yo no he aumentado aun las plantaciones al siguiente nivel y mis ingresos, ahora q tengo 6 rutas han aumentado una barbaridad. Luego en casa lo compruebo.

Un saludo!!

==========

Re: Pequeña guia de la campaña ETW

Publicado por CeltiberoRamiroI - 24 Mar 2009 18:21

_____

celtíberoAlba escribió:

Hola!!

Entiendo que has destruido un Astillero, el de Cadiz o el de Gibraltar, para construir en él una puerto comercial y por lo tanto tienes derecho a 4 rutas maritimas. Si no has hecho esa operación lo que tienes en Cádiz y Gibraltar son Astilleros.

OK, igual no me fijé bien. :S

Esta noche vuelvo al lío.
)

==========

Re: Pequeña guia de la campaña ETW
Publicado por Genghis_Khan - 24 Mar 2009 19:53

_____

Yo he tenido la posibilidad de comerciar con otros países que tenían rutas comerciales disponibles y yo con 0/2. Porque puede ser? Por ser ruta terrestre o algo así?

==========

Re: Pequeña guia de la campaña ETW
Publicado por CeltiberoRamirol - 24 Mar 2009 21:01

_____

Genghis_Khan escribió:

Yo he tenido la posibilidad de comerciar con otros países que tenían rutas comerciales disponibles y yo con 0/2. Porque puede ser? Por ser ruta terrestre o algo así?

Pero ¿les has pedido "de bailar"? :danc:

El comercio es como el baile (de salón), que para que funcione se tienen que poner dos de acuerdo. (y si no que se lo pregunten a Ortega Cano :rolf:)

Otra posibilidad es que esos que tienen rutas disponibles no te puedan ni ver (a tu facción, quiero decir :roll:) y no quieran comerciar contigo. A mi me ha pasado con Portugal, que me pedían un potosí en aranceles y los mandé a escaparrar. :mrgreen:

==========

Re: Pequeña guia de la campaña ETW
Publicado por patrickaleman - 24 Mar 2009 21:20

---

hola mi nombre es patrick me parece muy buena esta pequeÑa guia gracia por la iniciativa tambien encontre esta guia en meri aqui esta la pagina http://www.meristation.com/v3/des_truco ... 91f7&pes=1 espero le sirva de algo ojala y sigan posteando cosas como estas vamos vamos animence, tengo un post aqui de pelicula y dpcumentales espero que escriban sobre las peliculas que ya ayann visto asi nosotros las buscamos y nos la tiramos bueno gracias chao felicicdades a los celtiberos
bravoooooooooo

==========

Re: Pequeña guia de la campaña ETW
Publicado por CeltiberoRamirol - 25 Mar 2009 10:34

---

celtíberoAlba escribió:

Hola!!

Entiendo que has destruido un Astillero, el de Cadiz o el de Gibraltar, para construir en él una puerto comercial y por lo tanto tienes derecho a 4 rutas maritimas. Si no has hecho esa operación lo que tienes en Cádiz y Gibraltar son Astilleros.

Vale, tenías razón.

He empezado otra campaña a la vista de esas ideas, para empezar "fuerte" conquistando Portugal y Marruecos. Ahora tengo dos puertos comerciales (Cartagena y Oporto) y la posibilidad de 4 rutas, que ya tengo llenas al iniciar tratos con Otomanos y Marhata.

¿Sabes si los pasos pseudoterrestres (como el de Gibraltar) cuentan como puertos unidos por carreteras para iniciar rutas? El astillero de Marruecos podría reconvertirlo a comercial si es así.

==========

Re: Pequeña guia de la campaña ETW
Publicado por Genghis_Khan - 25 Mar 2009 10:49

Asalto a la capital de región

A pesar que la conquista ya no es la única manera de avanzar tu civilización en el modo campaña, sin duda esta sigue siendo la manera más rápida. Para conquistar una región, con sus minas, talleres y ciudades vasta con asaltar a la capital de la región. A diferencia de otras entregas el asediar una ciudad

no hace mella ni causa bajas significativas por muy largo que sea el sitio. Así que esperar el asalto solo se puede deber a varios factores. Puede que estés esperando refuerzos o a un ejercito aliado o puede que esperes a que se les acaben las provisiones y quieres que ellos sean el atacante, cambiando las tornas en el campo de batalla. Sino es así no asaltar la capital puede ser un error, ya que pueden llegar refuerzos enemigos con bastante facilidad. Otro punto destacable es que si ves que la ciudad no tiene murallas a la hora de asaltar batallaras en un campo de batalla liso, nada de ciudades cerradas. Si tienen murallas, la infantería tiene unos garfios que usa para escalar y suelen ser muy rápidos, mas de lo que deberían. El asalto a la ciudad fortificada tiene el mismo modo de victoria que ediciones anteriores, aniquilar el enemigo o tomar la plaza de la ciudad.

==========

Re: Pequeña guia de la campaña ETW

Publicado por CeltiberoViriato - 25 Mar 2009 14:53

_____

Pues nada, yo no consigo montar una revolución en España. Subo los impuestos a tope y lo unico que consigo esque los holandeses o los austríacos intenten independizarse. Pero nada, España quiere seguir siendo borbonica...

Por lo menos estoy ganando una burrada de dinero.

p.d: tengo casi todas las filosóficas desarrolladas.

==========

Re: Pequeña guia de la campaña ETW

Publicado por celtíberoAlba - 25 Mar 2009 15:16

_____

CeltiberoRamirol escribió:

celtíberoAlba escribió:

¿Sabes si los pasos pseudoterrestres (como el de Gibraltar) cuentan como puertos unidos por carreteras para iniciar rutas? El astillero de Marruecos podría reconvertirlo a comercial si es así.

Pues no se me había ocurrido esa posibilidad :martillo: Yo tengo todo los puesrtos como comerciales menos el de Marruecos y el de Napoles, que son Astilleros. Lo que si me he dado cuenta es que si pierdes el puerto de gibraltar, se impide el paso de tropas terrestre de Marruecos a la peninsula....me piratearon el puerto en un turno y no conseguí hacer pasar el ejercito de un lado al otro del estrecho. Pero no lo he comprobado, pueda ser que se debiera a otro motivo.

Veo que coincidimos en nuetsra poítica exterior...Yo juego para disfrutar y no para ganar así que lo primero que hice fue enmendar lo que yo creo que fue nuestro error historico, al carajo la pilotica

europeista de los Austrias, me quedo con la politica exterior de los RR.CC, o sea, mediterraneo y atlantico. Vendí mis poseciones de flandes a mi aliado de Baviera, MIlán a los italianos y Cerdeña a Acre, Así he creado varias facciones con algo de más poder que me sirven de colchón contra turcos, holandeses y austriacos. Con ese dinero reorganicé mi economía, de manera que siempre tengo los impuestos en bajos, y así mis regiones crecen mas rapido economicamente y demograficamente. He conquistado Portugal, Trinidad y Tobago y marruecos. He intercambiado la Florida por isla de Barlovento, ya que Florida nada más que da problemas con los cheroquis y al no tener puerto, sus plantaciones no me sirven para comerciar, mientras que la otra está ya al maximo. Mi odjetivo es quedarme con el protectorado de nueva españa, crear una gran flota de galeones en america para defender mis colonias y a ala vez comerciar, y de otra gran flota de barcos de guerra en europa. Arrazar el norte de Africa y una vez consolidado mi poder en America y el mediterrenao, embarcarme en la politica exterior europea, pero para eso antes tengo que tener asegurado mi dominio del mar.

Decir que yo soy muy lento al pasar cada turno y llevo todo muy apuntado (una hoja excel donde apunto cada region que controlo con todos sus enclaves y una X en cada uno de ellos donde puedo construir para de un vistazo ver donde invertir mi dinero). Eso me ha permitido estar en 1707 siendo potencia tecnologica y de desarrollo. El ejercito lo justo para defenderme y atcaar donde pretendo. Por eso antes de embarcarme en Europa necesito mas barcos...

La economia la baso en el comercio y las mejoras de los cultivos y minas, ya que mis ciudades son casi todas escuelas (6) y el resto talleres. Paso de edificios para asesinos, religiosos y felicidad. La felicidad al tener siempre los impuesto de las dos clases en bakjos, me va bien, y sobre los religiosos, con los dos que tengo me sobran, ya que mis conquistas son muy espaciadas. Los asesinos apenas los uso, como mucho lo mando delante de mi ejercito a matar a su general.

Ya iré contando como me va....

un saludo

==========