

Consejos para jugar las campañas.

Publicado por Sertorio - 18 Abr 2009 16:14

Saludos

He leído varios post y observo que hay jugadores que tienen problemas para hacer que su economía pueda sostener sus aspiraciones bélicas y expansionistas ;-). Yo no soy un experto pero después de jugar las campañas largas con Prusia, Austria, Turquía, España, Holanda eh Inglaterra he aprendido algunas cosas que os pueden servir de ayuda. (Las he ganado todas sin problema).

Hay que saber que en todos los juegos de estrategia lo fundamental es la economía y en este esa economía se divide en zonas. En unas importas productos hacia tu metrópolis y en otras exportas. Cuando empiezas la partida tienes dependiendo del país una flota, dos o incluso tres. En el mapa hay cuatro zonas donde solo hay puntos de comercio, costa de Brasil las dos de África, las indias orientales ósea Filipinas e Indonesia. En total son veinte puntos comerciales que cuando empiezas a jugar solo hay dos ocupados por Portugal. Estos puntos son tu objetivo prioritario y principal y de tu éxito o fracaso en su captura al principio depende que te resulte más o menos difícil ganar.

Para hacerte con esos puntos rápido separa tus flotas con este criterio, una flota con los barcos potentes, (galeón, filibote y navíos de quinta) y los demás envíalos a ocupar puntos comerciales de inmediato. Necesitaras entre seis y diez barcos mercantes dependiendo de tu habilidad para capturar barcos enemigos en esos primeros turnos así que da prioridad a su construcción en los astilleros. No pongas mas de un barco en cola en cada astillero, so pena de bloquear dinero durante varios turnos que puedes gastar en mejorar infraestructuras y todo lo que mejore tu economía.

Con la flota buena tienes como objetivo las flotas piratas, tres buenos navíos pueden o deben capturar un buen número de barcos piratas que reforzaran muy bien a tu flota. Un par de galeones pueden enfrentarse a un buque de tercera con ciertas garantías y esos barcos tardan en estar disponibles, así que ese es tu segundo objetivo, conseguir agrandar tu flota a base de capturas.

Cuando empieces a llegar con tus barcos a las zonas comerciales veras que a los pocos turnos aparecen flotas piratas, tranquilo, los piratas atacan las rutas comerciales y las flotas que no ocupan puntos de comercio, esquiválos y ocupa los puntos comerciales con tus balandros y demás cascarilla flotante (los balandros y bergantines que te dan al principio valen para esto y poco mas) cuando lleguen tu barcos mercantes ocupa los que estén vacios. (No unas barcos en los puntos de comercio hay un fallo en el juego y los puedes perder).

Solo tienes visión de las zonas comerciales en las que tienes barcos, esas son las primeras a donde irán tus mercantes, una vez ocupados los sitios posibles la cascarilla (balandros y bergantines) quedara disponible, envíalos a otras zonas a que exploren y sigan buscando sitios libres.

Durante este tiempo hay otro par de cosas muy importantes, la investigación y la diplomacia. En la investigación no empieces por lo militar, es un consejo, ve a mejorar las tecnologías filosóficas ¿Por qué? Pues para mejorar tu universidad lo antes posible, eso te dará mas puntos de investigación y reducirá los turnos necesarios para investigar tecnologías militares (mete dentro a los eruditos para investigar mas rápido).

La diplomacia es fundamental para vender lo que vas a traer de esas zonas comerciales cierra acuerdos comerciales con otras potencias y ojo, cuanto mas importante es el país, mas dinero dará el comercial con él. Ten en cuenta que con Inglaterra es muy fácil alcanzar acuerdos, con España es mas difícil, así que si eres Español pon algo de dinero en la oferta comercial, eso ayuda a cerrar el trato.

Siguiendo estos consejos deberías tener un buen aporte económico durante los primeros turnos dos cosillas más que os vendrá bien saber la IA no invade islas, con tener una unidad en tus puertos para evitar que las flotas los estropeen ya es suficiente y no te agobies porque te declaren muchos países la guerra. No es lo mismo una declaración de guerra que te hagan la guerra. Me explico, si eres España y te declara la guerra Venecia todo lo mas que veras será algún barco, si son los estados italianos esos si entraran en Nápoles a molestar, Holanda no ataca Flandes a pesar de estar en guerra y los indios atacan continuamente Florida, Marruecos es un peligro mayor que Prusia, así que resumiendo, es un juego y no se rige por la lógica histórica si no por su propia lógica y esta le lleva a que si Austria comienza una guerra con Polonia se terminara la partida y seguirán en guerra, otra cosa es que sus ejércitos luchen .

Espero que estos consejos os sirvan de ayuda en la campaña y si alguno tiene alguna estrategia o explicación que nos sirva para disfrutar mas jugando que se anime, que el juego no explica nada o casi y toda ayuda sera agradecida .

=====

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por celtíberoAlba - 18 Abr 2009 17:37



La economia es la base de todo lo demás...pero el hecho de que no te ataquen se debe a un bug del juego....esperemos que cuando lo solucionen la cosa cambie nos puedan meter.....digo...estemos preparado para los desembarcos navales.

=====

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por Sertorio - 22 Abr 2009 17:01

celtíberoAlba

Saludos Alba

He leído lo de que están trabajando en un parche que se supone que solventara lo de que la IA no hace desembarcos, sinceramente creo que hay cosas mucho peores a solucionar, pero todo lo que se arregle me parecerá bien. Por otro lado no he visto ningún comentario acerca de si mis consejos han servido de ayuda o no. Aun así os amenazo con que en unos días pondré algo sobre los niveles de dificultad y los distintos países hasta entonces un saludo.

=====

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por celtíberoAlba - 22 Abr 2009 18:22

HOLA!!

Que no respondan al post no significa que no hayan hecho caso a tus consejo. De todas formas ten en cuenta que el clan está más orientado al MP.

Tu aporta todo lo que con sideres oportuno, que muchos leen y no hablan...

un saludo!!

=====

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por CeltiberoRamiro1 - 22 Abr 2009 19:06

¡Yo, yo!

A mí me es muy útil, que soy un zopenco jugando.

Gracias. 🙏

=====

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por Piteas - 23 Abr 2009 12:50

Muy buenos consejos, funcionan. 🙏

Yo soy uno de los tontos optimistas que juega la campaña esperando que algún día San Parches Y Santa Mod hagan un milagro.

=====

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por Sertorio - 23 Abr 2009 18:28

Saludos

Gracias pos los comentarios ante todo.

Pero como lo prometido es deuda os castigare con una explicación sobre los niveles de dificultad. Todos habéis visto las dos barras que salen en la derecha abajo cuando se comienza una campaña. Una mueve el nivel de dificultad de la campaña y la otra, el de la batalla. En las batallas no esperéis que poniendo el nivel máximo de dificultad la IA se vuelva mas inteligente que no es así. Es mas difícil la victoria porque las unidades de la IA tienen mas moral y tardan mas en huir de la batalla. En el mapa de campaña lo que he notado es que los países son mas agresivos hacia ti, ósea, su nivel de hostilidad es mayor, no hacen alianzas contra ti ni esas cosas que yo al menos esperaba del Empire.

En realidad el nivel de dificultad donde se nota es con el país que decidas elegir y en tu forma de jugar. El mas fácil de los que he usado hasta hora es Inglaterra y es que a nivel máximo resulta hasta aburrido. Empiezas con una flota mayor que ningún otro con lo que haciendo lo que explicaba anteriormente te haces con casi todas las rutas comerciales en poco tiempo. Además como tienes un dique seco que te da navíos de quinta de salida te haces dueño del mar en pongamos 20 turnos sin apretar. Solo tienes que sacar mercantes sin descanso para ampliar el número de barcos que comercian en cada ruta y te encontraras con una entrada de dinero impresionante porque para rematar la jugada conseguir acuerdos comerciales es simplemente pedirlo. Si no quieres que sea tan fácil, cede puntos de comercio a tus rivales, porque la táctica de tomar esos puntos de comercio no es tanto el dinero que ganas si no el que los demás dejan de ganar. El motivo de la estrategia es que no comercie el enemigo porque tú con un barco puesto en un punto de marfil, puedes colocar un montón de mercantes y hacer que te de 6000 o mas por turno (no unas lo barcos en el punto de comercio hazlo fuera y graba al comienzo de cada turno). Si quieres que sea mas difícil déjales comerciar porque teniendo un par de puntos de comercio en marfil y en especias eso si, a tope de mercantes ya tienes dinero para "tus caprichos".

El mas difícil de los que he jugado es Turquía. No dispone de unidades militares medio decentes hasta muy entrada la partida y tanto Polonia como Persia son muy agresivas. Tienes muchos territorios, pero son poco prósperos y levantiscos además de que Rusia es un enemigo a temer y en esto es donde entra tú forma de jugar. "El que lo defiende todo, no defiende nada" cede y busca estabilidad en tus fronteras con los poderosos para arrasar a los débiles. Una de las curiosidades de la IA es que tiende a respetar los tratados mas que antes, la otra es que si un país te rompe un tratado muy pronto aunque consigas otro volverá a romperlo.

Entre Gran Bretaña y Turquía hay varios niveles de dificultad si quieres saber lo difícil que es jugar con un país guíate por el orden de los turnos, no es exacto pero te dará una idea aproximada.

Esto es todo por el momento amigos, solo apuntar que San Mod se aparecido en forma de link en <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=241158> para mi desgracia al no ser miembro de los "capuchinos-informáticos" no soy capaz de instalarlo, pero promete bastante.

=====

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por celtiberoAlba - 23 Abr 2009 20:10

Que extraño que siendo la empresa que hace el juego (CA) inglesa, jugar con esa facción sea lo más fácil ¿no? jejejeje.

Pues pensaba que Maratha sería el más difícil.

Sobre la IA, bueno en casi todo los juegos de estrategia, incrementar el nivel de dificultad significa IA mas belicosa y menos costes para ellos.

Gracias por la aportación!!

=====

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por zumalacarregui - 24 Abr 2009 16:12

Yo el comercio ni lo entiendo ni se como va. Mi forma de conseguir dinero es mejorar las ciudades y las granjas y demas y mediante la conquista de territorios en America. La flota practicamente ni la uso.

Además, si juegas con España al principio no tienes puertos comerciales, tienes que hacer uno y descubrir la tecnologia correspondiente....

Conquistar Nueva Orleans y sobretodo Texas me ha dado un pequeño respiro.

Y en Flandes la mejora a Fabrica de tejidos me da más dinero. Aunque ya de por si es un territorio muy rico.

Los holandeses quieren comprar Flandes a toda costa, todos los turnos, pero no esta en venta.
:mrgreen:

España necesita a Flandes, capitan Alatraste. :D

Para hacer barcos mercantes de esos tienes que tomar primero una ruta de comercio ? :?

=====

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por Sertorio - 25 Abr 2009 14:26

Aclaración:

Los barcos mercantes están disponibles en los puertos comerciales, en España tienes además de los del Caribe uno en la península. También pueden comerciar los galeones, te dan menos dinero en la ruta pero dan dinero. Hay un fallo o un invento del juego por el cual si con Gran Bretaña pones 10 barcos mercantes en un punto de comercio te dan una fortuna, con España no. La duda es si es otro de los

muchos fallos del juego o es que lo han diseñado así (esta duda la tengo con muchas mas cosas) por otra parte, mejorar tecnologías y edificios mejora tu economía mucho, pero el comercio sigue siendo un gran pilar de este juego, despreciarlo es aumentar el nivel de dificultad de la partida, sobre todo durante los primeros turnos.

El funcionamiento de las rutas comerciales es muy simple, los mercantes situados en los puntos con el ancla dibujada generan dinero. Mira el mapa mundial y pincha en los círculos de por ejemplo áfrica(te envían una mercancía, en áfrica es marfil), veras que de los 5 puntos comerciales salen unas líneas y se unen a una mayor. Al poner el puntero del ratón salen todos los países que usan esa ruta y el dinero que les aporta. Las siguientes rutas unen los puertos o usan caminos, esas rutas son las de comercio entre las naciones cuantos mas tratados comerciales tengas mas dinero recibes.

Despreciar el poder tener 5000 o 6000 de dinero extra al principio es mucho desprecio, pero es un juego y cada cual que tome el camino que mas le guste.

Lamentablemente en el Empires cuanto antes ganes mejor, porque cuanto mas dura la partida mas fallos salen, mas se ralentiza el paso de turno y mas veces te tira al escritorio.

Espero que esto te despeje las dudas sobre el comercio, si algo no lo dejo claro dímelo y con gusto lo explico en lo posible.

=====

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por celtiberojuanjo - 25 Abr 2009 15:35

Muy interesantes estos datos que aportas sobre todo para los que nos dedicamos mas al multi , la verda es que he empezado varias campañas por ver el sistema de juego y tengo un monton de dudas , que ahora me has aclarado aunque aun me queda alguna . preguntas de novato en campaña a ver si me puedes aclarar estas dudas.

1ª) con los indiaman o sea barcos comerciales solo tienes que ocupar los enclaves del ancla para que generen dinero por turno? no tienes que hacer nada mas? o sea no hay volver a tu pais una vez an terminado de comerciar?

2ª) solo los indiaman y los galeones pueden hacer viajes tan largos o otros barcos pueden ocupar esos puertos comerciales hasta que llegen los indiaman?

3ª) como coño capturas tu los barcos piratas? yo no he conseguido nunca capturarlos a lo sumo se rinden pero no pasan a formar parte de mi flota.

a la por hoy te dejo esas cuestiones agradecería tus consejos.

saludos Celtiberojuanjo.

=====

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por zumalacarregui - 25 Abr 2009 16:06

Sertorio escribió:

Aclaración:

Los barcos mercantes están disponibles en los puertos comerciales, en España tienes además de los del Caribe uno en la península. También pueden comerciar los galeones, te dan menos dinero en la ruta pero dan dinero. Hay un fallo o un invento del juego por el cual si con Gran Bretaña pones 10 barcos mercantes en un punto de comercio te dan una fortuna, con España no. La duda es si es otro de los muchos fallos del juego o es que lo han diseñado así (esta duda la tengo con muchas mas cosas) por otra parte, mejorar tecnologías y edificios mejora tu economía mucho, pero el comercio sigue siendo un gran pilar de este juego, despreciarlo es aumentar el nivel de dificultad de la partida, sobre todo durante los primeros turnos.

El funcionamiento de las rutas comerciales es muy simple, los mercantes situados en los puntos con el ancla dibujada generan dinero. Mira el mapa mundial y pincha en los círculos de por ejemplo África (te envían una mercancía, en África es marfil), veras que de los 5 puntos comerciales salen unas líneas y se unen a una mayor. Al poner el puntero del ratón salen todos los países que usan esa ruta y el dinero que les aporta. Las siguientes rutas unen los puertos o usan caminos, esas rutas son las de comercio entre las naciones cuantos mas tratados comerciales tengas mas dinero recibes.

Despreciar el poder tener 5000 o 6000 de dinero extra al principio es mucho desprecio, pero es un juego y cada cual que tome el camino que mas le guste.

Lamentablemente en el Empires cuanto antes ganes mejor, porque cuanto mas dura la partida mas fallos salen, mas se ralentiza el paso de turno y mas veces te tira al escritorio.

Espero que esto te despeje las dudas sobre el comercio, si algo no lo dejo claro dímelo y con gusto lo explico en lo posible.

Muchas gracias, me ha costado pero ya lo he pillado..... :rolf:

Si que es verdad, hay unos círculos amarillos donde al poner un barco te sale el símbolo del dinero y una ruta verde....que cosas :-D D

Ahora si que tengo pasta si, para hacer mas ejercitos.... 🏰

Si yo prefiero el camino de la conquista en America, pero el dinero nunca viene mal, desde luego. Más dinero, mas tropas y mas conquistas. 🇪🇸

=====

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por CeltiberoRamiroI - 26 Abr 2009 09:34

celtiberjuanjo escribió:

1ª) con los indiaman osea barcos comerciales solo tienes que ocupar los enclaves del ancla para que generen dinero por turno? no tienes que hacer nada mas? osea no hay volver a tu pais una vez an terminado de comerciar?

No hay que volver. El indiamán simboliza realmente un constante "fluir" de barcos y un monopolio del punto de exportación.

celtiberjuanjo escribió:

2ª) solo los indiaman y los galeones pueden hacer viajes tan largos o otros barcos pueden ocupar esos puertos comerciales hasta que llegen los indiaman?

Puedes ocuparlos con los barcos que tú quieras, pero el juego tiene un bug y no puedes fusionar o separar flotas que estén dentro del circulito del ancla. Tienes que sacarlos y hacer la fusión/separación fuera.

celtiberjuanjo escribió:

3ª) como coño capturas tu los barcos piratas? yo no he conseguido nunca capturarlos a lo sumo se rinden pero no pasan a formar parte de mi flota.

N.P.I.

Yo tampoco lo consigo nunca.

=====

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por Sertorio - 27 Abr 2009 23:09

Capturar barcos.

Hay un hilo muy interesante sobre batallas navales que da unos buenos consejos yo os dare unos de otro tipo.

Estamos al principio de la partida, si habéis seguido los consejos y jugáis digamos con España tenemos dos flotas. Una en el Mediterráneo y otra en el Caribe, sacamos la cascarilla a pillar puntos de comercio y nos quedara un galeón y un navío insignia de quinta. Los unimos y nos vamos a la caza del pirata, que tendrá una flota de un galeón o filibote y entre dos y tres cascajos tipo bergantín. Como tenemos la precaución de grabar antes de lanzarnos a la batalla si esta no nos es favorable pues buscamos otra flota. Hay una flota pirata rulando por el Caribe otra en el Atlántico y se dejaran caer al menos dos o tres por las zonas de comercio. Una vez en la batalla, el galeón pirata aguanta mucho castigo, así que nada de mariconadas y a bala rasa por todo lo que flote. Como el galeón o filibote aguanta más terminara solo, una vez que este solito le castigamos hasta que le veamos que empiezan a faltarle muchos cañones, eso nos permite acercarnos más con menos peligro y es cuando hay que desarbolarlo. Eso le baja mucho la moral y es posible que entre en retirada, al ser el ultimo te sale el cartelito de finalizar batalla o continuar, tu continua porque el ya no te va a disparar mas. Tu navío de quinta es más rápido, selecciona metralla y navega en paralelo con él hasta que se rinda o bien tu tripulación sea baste superior en número para lanzar un abordaje. Con esto último el juego suele darte más veces el barco que con la rendición a secas. Ojito ahora que sale otro cartel donde sale en la parte inferior el barco capturado y tienes las opciones de botín o añadirlo a tu flota (Salen varias mas pero esas no las comentaremos ahora) pulsa el + y añádelo, te vas a reparar y a por otra flota que ahora tienes tres barcos de los buenos. Si con dos barcos no eres capaz no seas ratilla y hazte otro galeón que te ayude.

Y eso es todo ;)

=====

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por Sertorio - 29 Abr 2009 23:54

Saludos.

Acabo de bajarme el parche y he comprobado que ahora la ecónoma no va igual, no sé cómo va ni me pienso molestar en mirar, como comentario os diré que la partida que estaba jugando con los EEUU en el turno creo que 30, antes del parche tenía una entrada de 15000. Después del parche pone 600 para el próximo turno :wowowo: . No le he dado, he cerrado el juego, es la gota que colma mi paciencia con este juego. :evil: Un juego de estrategia basado en la economía si esta no te permite tener entradas de dinero no es jugable. Esto ya lo hicieron en la campaña de los teutones del medieval era injugable económicamente, solo se podía jugar a base del truco de aportarte tu dinero a montones (pierde toda la gracia) :cry: . En el Imperial les parecía que no era divertido que cuando ibas por el turno 80 te sobrara mucho dinero, así que van y para evitar eso joden el juego :evil: . Porque en la partida que jugaba mis vecinos tienen 6 ejércitos completos si yo con 3 ejércitos y un montón de barcos comerciando solo me sobran 600 ¿de donde voy a sacar para las tropas que necesito? :S evil:

=====