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 cosillas que os pueden servir de ayuda. (Las he ganado todas sin problema).

Hay que saber que en todos los jugos 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 infractruccturas 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, esquívalos 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 los 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 CeltíberoMencey - 01 May 2009 01:12

_____

CeltiberoVito escribió:

Una duda. Tendo un mercante en indonesia de camino a algun punto de comercio y cuando me lo ataca los piratas la partida me tira el ordenador al suelo. Literalmente pantallazo azul y reinicio. Ya mer paso hace algunos turnos con otro barco y tube que undirlo para seguir. Asi no hay manera de jugar. Os ha pasado algo asi, no se si es mmi T Grafica, procesador (T5600) o un bug.

Es un bug, a mí me pasó enviando tropas suecas a norteamérica... :geek:

==========

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por Celtiberojeno - 20 May 2009 17:46

_____

Después de haber solucionado el problema con mi Empire gracias a Mor comencé a echar una campaña con el parche nuevo.

Basicamente, para empezar, más vale que comencéis las campañas desde cero y desde ese punto iros apretando el cinturón. Hasta el turno 52 mis beneficios no han sobrepasado los 10.000 por turno . Las inversiones en materia económica turno por turno hacía que me gastara prácticamente todo el money hasta quedarme con 1 en muchos turnos XD. Ahorrar no he ahorrado nada hasta el turno 56, pero tengo 22 provincias ganadas a base de gestionar bien los ejércitos activos(un sólo ejército el 80% de los turnos hasta el 56 turno) y las guarniciones. No es como antes que caes en la tentación de reclutar y reclutar, sino que tienes que formar un ejército activo con unidades de guarniciones, arriesgar, atacar, asegurar la provincia, guarnicionarla y devolver unidades a aquellos sitios de donde las sacastes

(dispersión, concentración y dispersión). Antes cuando tenías muchos ingresos llegaba un momento en que te la sudaba llevarte bien o mal con quien fuera xq tenías dinero de sobra pa dar por....a to kiski XD. Ahora intentas no caer mal, ganar protectorados que te cubran las espaldas y enfretarte a un solo enemigo por vez.

Otra cosa es que cuando pasas de monarquía a república la economía te da un palo que te quedas temblando muchos turnos hasta que te recuperas. Después de eso sustituyes poco a poco las guarniciones por milicianos más baratos, sacas tropas competentes de sus guarniciones y licencias lo sobrante para racionalizar los gastos militares.

No se, a mí, lejos de parecerme que la camapaña está caput, la veo más divertida ahora que antes. Hay que currárselo más. :)

==========

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por Mataplana - 21 May 2009 20:41

_____

Celtiberojeno escribió:

Basicamente, para empezar, más vale que comencéis las campañas desde cero y desde ese punto iros apretando el cinturón. Hasta el turno 52 mis beneficios no han sobrepasado los 10.000 por turno. [..] No es como antes que caes en la tentación de reclutar y reclutar, sino que tienes que formar un ejército activo con unidades de guarniciones, arriesgar, atacar, asegurar la provincia, guarnicionarla y devolver unidades a aquellos sitios de donde las sacastes (dispersión, concentración y dispersión). Antes cuando tenías muchos ingresos llegaba un momento en que te la sudaba llevarte bien o mal con quien fuera xq tenías dinero de sobra pa dar por....a to kiski XD. Ahora intentas no caer mal, ganar protectorados que te cubran las espaldas y enfretarte a un solo enemigo por vez. [..]**No se, a mí, lejos de parecerme que la camapaña está caput, la veo más divertida ahora que antes. Hay que currárselo más.**
:)

Todo eso está bien. A mí también me parece más divertido el que tengas que "hilar fino" en economía para prosperar, pero ¿no te parece que hubiese estado mejor si eso se pudiese controlar desde el ajuste de dificultad?: hay gente que le aburre romperse la cabeza con la economía y prefiere el "viejo estilo TW" de conquista-batalla-conquista.

Y sobre los consejos, creo que cada facción es diferente y que hay pocos consejos generales que valgan para todos; no a todas las facciones les puede interesar convertirse en república. Por ejemplo, estoy jugando con Prusia y otra con España: mientras con Prusia me interesa tener los impuestos bajos a los campesinos para desarrollarme más rápido, con España el problema es crear una flota y un ejército rápidamente... esto es, "apretar en los impuestos" durante una temporada para sacar dinero rápido.

==========

Re: Consejos para jugar las campañas.
Publicado por Celtiberojeno - 22 May 2009 00:17

_____

Cada facción es distinta, sí. A mi de hecho, como he dicho en mi post anterior, el paso a república me costó muchos temblores monetarios. De todas formas, independientemente de cuando hagas el cambio, en todas las campañas que he jugado la república me ha dejado más tranquilo con la gente en las ciudades. Es mi impresión. ;)

==========

Re: Consejos para jugar las campañas.
Publicado por Mataplana - 25 May 2009 20:38

_____

Claro; pero es que a cada estilo de jugador (y según con qué facción) le puede convenir más un sistema que otro.

Mira, yo aún no he acabado ninguna campaña entera (juego las largas), pero jugando con España me va bastante bien económicamente y no suelo tener problemas de órden público (impuestos medio-bajos) con una monarquía absolutista; el descontento lo tengo bastante controlado porque construyo muchos edificios con bonus para esto.

En mi caso todo se reducía a conseguir una inyección económica fuerte en el inicio: subiendo impuestos y teniendo acuerdos comerciales CON TODAS LAS NACIONES POSIBLES (incluso a cambio de darles varios miles de ducados). Con este dinero inicial pude construir muchos edificios de órden público y hacerme con un ejército decente con el que lanzarme a las conquistas; a más conquistas, más ingresos, sin tener que invertir demasiado en edificios económicos, ni subir demasiado los impuestos. Evidentemente, esto sólo sirve si juegas agresivamente.... . En este caso, cambiar a república me hubiese supuesto un desastre, porque durante el cambio mi expansión militar se habría detenido y con ella toda la economía y en definitiva toda la partida.

En cambio con Prusia no conseguí expandirme militarmente al inicio y eso que sus unidades son muy buenas (Polonia y Austria son más grandes, pobladas y muuuuy agresivas). En este caso, tuve que planteármelo con más calma y desarrollar primero al país desde dentro, preparándolo para soportar una carga fiscal alta en caso de guerra. Por supuesto, con esta estrategia "defensiva", la república te viene de maravilla... .

Como digo, me parece que no hay un único sistema de gobierno "bueno" en el juego: depende sobre todo del jugador y, en menor medida, de la facción.

saludos.

==========

Re: Consejos para jugar las campañas.
Publicado por mokov - 13 Ene 2011 20:12

_____

SAludos, buenísimos todos los consejos, es una pena que quien inició este hilo ahora se haya retirado de la charla descepcionado del juego. Me parece que llego algo tarde pero ojalá me puedan ayudar. Estoy jugando el mod de Empire: Total Faction y voy con la Gran Colombia intentando rehacer la historia. Tengo un gravísimo problema y es que creo que comencé a expandirme muy pronto y no tengo fuerza naval. Apenas estoy construyendo mi tercera galera y los mares están infestados de enemigos con flotillas de 10 o más naves. Las rutas comerciales marítimas están bloqueadas y así permanecerán porque me rodean islas que pertenecen a España y a Provincias Unidas y de vez en cuando desembarcan tropas al norte de la Nueva Granada, donde está mi capital.

Es duro pero me he defendido con mi ejército principal y tengo otro general avanzando hasta el norte del continente y ahora estoy próximo a conquistar México. Pero como pueden adivinar, mi economía no es nada fuerte. Pero he aquí el problema que me está arruinadno la campaña. No tengo una sola escuela y tampoco tengo dónde contruirla. El próximo pueblo a evolucionar me dice que tomará 38 turnos sí lo exonero de impuestos. Estoy en el último año del siglo XVIII y no tengo ni la más básica investigación agragia para crecer mis grnajas. Obviamente tampoco tengo acdémicos ni libertinos. No tengo una sóla investigación y he tenido que comenzar a desmovilizar veteranos de guerra para ahorrar centavos. 38 turnos tal vez los pueda resistir, pero es demasiado tiempo perdido.

¿Alguna sugerencia? ¿cómo puedo hacer que crezcan los pueblos para que me permitan construir escuelas y teatros? ¿Puedo hacer que cresca específicamente un pueblito llamado Medellín?

==========

Re: Consejos para jugar las campañas.
Publicado por Annibal - 14 Ene 2011 13:15

_____

Muy buenas Mokov, el empire no es mi fuerte, pero me parece que tu mismo te estas contestando al problema principal, la cosa tiene mala pinta, las rutas comerciales es lo mas importante en el empire, quizas lo mejor sea empezar de nuevo, aplicando todas esas buenas conclusiones,,da mucha pereza solo de pensarlo, pero cuando salio el primer total war, no paraba de empezar partidas aprendiendo la economia..bueno.. es solo un mal consejo, pero yo empezaria una nueva partida, antes de continuar, una destinada al colapso; pues las flotas son importantisimas con sus rutas comerciales para empezar a prosperar.

Bueno,,un saludo¡

==========

Re: Consejos para jugar las campañas.
Publicado por CeltíberoClearco - 15 Ene 2011 14:10

Mokov, aunque no compré la expansion del Empire, creo que lo llevas claro. La mayoria de los edificios que comentas, los indios no pueden construirlos. Ni esos, ni edificios para construir artilleria, ni edificios culturales, ni centros de comercio, ni naves que se puedan enfrentar a los invasores europeos etc, etc.

Francamente, jugar con los indios puede que sea divertido, incluso gratificante, pero no son para ganar la campaña.

Saludos.

==========

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por CeltiberoAsdrúbal - 16 Ene 2011 23:54

Respecto a los problemas de campaña planteados, quizás la solución pasaría por intentar una incursión-desembarco por sorpresa a alguna isla del Caribe: Cuba o La Española, donde ya haya una universidad construida, e intentar un golpe de mano. Si hay alguna flota que molesta, se le puede distraer con otra mientras se intenta ese objetivo. Eso sí, si se logra tomar una ciudad luego hay que defenderla ardientemente.

==========

Re: Consejos para jugar las campañas.

Publicado por mokov - 17 Ene 2011 18:13

Saludos. De nuevo gracias por los consejos. Me han ayudado más de lo que se imaginan. Sobretodo a comprender aspectos escenciales en el juego. Estamos tratando aquí dos temas así que los separaré.

Primero está lo del Warpath Campaing, que no me he tomado el tiempo para retomarlo y poner en práctica tan útiles enseñanzas pero en cambio sí he comprendido muy bien el uso de los escaramuzadores y creo que estoy listo para reiniciar una aventura con los nativos.

Segundo está lo de mi campaña con La Gran Colombia, que si bien es un mod para la misma expansión, viene a ser como jugar con unos ingleses pobres, pued tienen edificios y tecnologias europeas (o de colonos) y empiezan con mercenarios indígenas para luego reclutar infantería de línea, montaraces, caballería pesada, artillería y variedad de flotillas. Aquí sí que he avanzado, sobretodo porque la torpe inteligencia artificial que me tenía azotado con invaciones de las Provincias Unidas en mi costa norte (actual Guajira) dejó de hacerlo y se quedó atascada en La Española (actual Haití). El

consejo de capturar una isla con Universidad me resulta imposible por ahora pues tengo dos puertos bloqueados por España y Provincias Unidas; sólo me queda esperar a que un tercer puerto que acaba de aparecer genere una flota decente para hacerle frente a tantos enemigos en el mar (me parece que mientras no lo convierta en un puerto mercante, la A.I. no se preocupará por bloquearlo). Sin embargo, mi avance por tierra llegó hasta México, y allí demolí una fábrica textil (creo que era) para construir mi primera escuela después de 60 turnos. JA!

Es muy emocionante esto de mover tu bandera por todo el continente, aunque aburre un poco la torpeza de la A.I. (aunque ya me habría hecho pedazos si no tuviera errores) Almenos los nativos americanos me están poniendo el juego interesante ahora que llegué a sus fronteras, y si algún día reuno una flota poderosa será un buen entrenamiento para mí que soy un completo inexperto en batallas navales.

En fin, de nuevo gracias, les quería contar cómo iba la cosa y creo que apenas salga el shogun 2 aprovecharé un buen descuento de steam para comprar el Napoleón!

==========