NAVAL ACTION
Publicado por CeltiberoFrog - 06 Abr 2015 22:08

_____

Pues esto les va a gustar a los marineros !!

==========

Re: NAVAL ACTION
Publicado por Alexandr0s - 24 Feb 2016 19:58

_____

Estais en algún clan?

==========

Re: NAVAL ACTION
Publicado por CeltíberoSoldurio - 24 Feb 2016 20:54

_____

Somos un Clan hasta con el Fifa.

==========

Re: NAVAL ACTION
Publicado por Alexandr0s - 24 Feb 2016 21:02

_____

CeltíberoSoldurio escribió:

Somos un Clan hasta con el Fifa.

Y como os llamais, y cual es vuestro rol?

==========

Re: NAVAL ACTION
Publicado por CeltíberoSoldurio - 24 Feb 2016 21:17

_____

Nos llamamos por wasap... Es broma.

Nos llamamos igual que aquí y se añadirá un tag, que puede ser el de la RAE, si nos entendemos con ellos o bien CELTI, en cuanto al "rol" pues conociendo a esto, se decidiran entre ser malos o muy malos... otra broma, cuando me entere para que sirve lo del "rol" te cuento cual es el nuestro

Un saludo.

==========

Re: NAVAL ACTION
Publicado por Alexandr0s - 24 Feb 2016 21:19

_____

CeltíberoSoldurio escribió:

Nos llamamos por wasap... Es broma.

Nos llamamos igual que aquí y se añadirá un tag, que puede ser el de la RAE, si nos entendemos con ellos o bien CELTI, en cuanto al "rol" pues conociendo a esto, se decidiran entre ser malos o muy malos... otra broma, cuando me entere para que sirve lo del "rol" te cuento cual es el nuestro

Un saludo.

A lo del rol, me refiero a que si vais en plan comerciantes, corsarios, piratas o de la Armada

==========

Re: NAVAL ACTION
Publicado por CeltíberoSoldurio - 24 Feb 2016 21:43

_____

Llevamos jugando cuatro días, de momento, podemos decir que somos de la armada.

==========

Re: NAVAL ACTION
Publicado por CeltíberoJaskier - 29 Feb 2016 12:00

Ayer volví del viaje al Sur de Cuba (con un teletransporte por supuesto), así que os paso mis conclusiones de este primer viaje de exploración.

Por el momento el resultado es unos beneficios de **12000** tras vender una carga de 40 de un total de 60.

La relación de tiempo ingresos en este caso no compensa
pero tampoco contaba con nada de lo que considero necesario para realizar un buen negocio.

Pero podría ser rentable si en lugar de llevar un Basic Cutter, vamos en un Trader Lynx que tiene una bodega 10 veces mayor. Entonces pasaríamos a unos beneficios posible de unos 150.000 limpios (siempre que encontremos suficiente mercancias), a cambio de una inversión de unos 102.000 (cálculos sobre los precios de mi primer viaje) y un viaje de quizás 1 hora (me detuve mucho por el camino así que este tiempo es el que le supongo solo al viaje), aparte de el viaje entre puertos, que dejando los contratos de compra puestos y conociendo los lugares no debería llevar mucho tiempo.

También es rentable para la construcción de barcos, un material necesario y que en La Habana es muy caro lo encontré a un poco menos de la mitad de precio, por lo que puede reducir mucho los costes de construcción.

Conclusión

Se pueden lograr bueno beneficios en tiempos razonables si se dispone de 3 factores necesarios:

1) Recursos financieros para la inversión.

2) Transporte con una bodega adecuada (Traders)

3) Conocimiento de los puertos y sus precios

==========

Re: NAVAL ACTION
Publicado por celtiberothader - 29 Feb 2016 12:37

He visto quien lleva una flotilla ,dos bring y una fragata o similar de escolta ,como se puede hacer eso?

==========

Re: NAVAL ACTION
Publicado por CeltíberoClearco - 29 Feb 2016 20:16

_____

Posible truco para los viajes comerciales desde la Habana al golfo de Mexico:

Si abres un outpost (o asi) resulta que estando dentro de cualquier puerto, puedes teletransportarte a ese outpost, tu solo sin nave.

El truco seria el siguiente: visitas un puerto neutral (o alguno español que no te conquisten) cerca de la zona a comerciar y abres outpost.

Luego desde La Habana, te puedes teletransportar a ese outpost del golfo de Mexico, allí compras un mercante grande le llenas y te teletransportas, tu y el carguero, a La Habana, vendes carga y carguero, y te vuelves a teletransportar al golfo de Mexico donde repites la operación.

El único fallo es que no se que perdidas tendrás con la venta del carguero, pero por los números que pone Jask creo que compensa y mucho.

De nada.

==========

Re: NAVAL ACTION
Publicado por CeltíberoJaskier - 29 Feb 2016 21:46

_____

Los numero reales son los 12000, el resto son cálculos escalando cantidades al mismo precio que yo conseguí.

También es cierto que los cargueros grandes no es que tengan bodega de 600 como puse yo en el supuesto, sino que son mayores incluso, de 600 es el trader pequeño.

El caso también sería conseguir buenos precios, los cuales la verdad, en mi viaje al sur los conseguí realmente buenos (aunque los precios en la Habana bajaron antes de que lograse volver), pero quizás no hubiese logrado llenar la Bodega tan rápido si las cantidades fuesen otra.

Si no me equivoco siempre se puede conseguir un Cutter Basic gratis en cualquier lado, así que con lograr un puerto comercial (yo los pondría en puerto neutral) haces un viaje y ya luego te cazas un trader para la vuelta mientras comparas precios.

Viendo un poco lo que producen algunos puertos del Golfo en esta pagina que puso Thader, veo algunos puertos con cosas interesantes. Todo sería cuestión de tomar nota de los precios y hacer una excursión.

Cuando acabe los examenes preparo el barco para zarpar

==========

Re: NAVAL ACTION

Publicado por Blasterr - 02 Mar 2016 08:17

---

pero una cosa cosa jaskier, como sabes a que precio esta en un lado y en otro? ¿lo miras antes de zarpar y luego vas comparando en el resto de puertos? y tienes q ir mirando uno por uno a ver cual es el mas barato? xq si es asi puedes estar perfectamente 2 h buscando un puerto y luego comprando todo lo que tengas que comprar jaja

==========

Re: NAVAL ACTION

Publicado por CeltíberoJaskier - 02 Mar 2016 08:47

Blasterr por eso tardé tanto en el primer viaje

Paras por los puertos y tomas nota de los precios (la mayoría de los puertos en cuanto a recursos tienen poco más de media docena), en mi caso ahora los apunté en notas de forma provisional, a expensas de tener tiempo para buscar un método más claro para anotarlo todo y comparar de forma rápida.

Pero en cuento veas unos cuantos precios ya te vas haciendo una idea de que productos y a que precios puedes sacar beneficios, así vas descartando puertos

==========

Re: NAVAL ACTION
Publicado por CeltíberoClearco - 04 Mar 2016 11:41

El parche gordo esta al caer.

Estos son los cambios en el manejo de la tripulación;

New crew mechanics + Proposed crew compositions discussion

En esencia: la mecanica actual penaliza el que la tripulacion no este completa, en un % a todo. Esto es independiente de que este haciendo la tripulacion. Siempre penaliza el mismo porcentaje.

La nueva mecanica implica que podemos poner prioridades a nuestra tripulacion. Si nos falta tripulación y estamos cañoneando, podemos quitar prioridad al abordaje y redirigir esos hombres a los cañones de tal manera que no tengamos penalización en la recarga.

Los cañones necesitan mas hombres cuanto mas "gordos" son.

Las reparaciones necesitaran un numero variable de tripulación según su gravedad. No sera lo mismo reparar un "gujero" que 10. Ahora cada uno a reparar necesitará 3 hombres. Y el cambio de asignación en las tareas llevara un tiempo, al ritmo de 5 tripulantes transferidos por cada segundo.

También hablan de dar importancia a los oficiales de la nave, coste de mantenimiento en la tripulación, Aunque creo que eso no estará incluido en este parche.

==========

Re: NAVAL ACTION
Publicado por CeltíberoJaskier - 07 Mar 2016 19:10

Aparte del manejo de tripulantes trae otras cosas curiosas, una de las que más me llama la atención es la de los edificios: Post sobre edificios Os dejo la traducción de google abajo.

Advertencia: Spoiler!

Una breve descripción de los conceptos principales para el diseño de edificios de producción.

Tipos de edificios

Astillero - construye barcos

Taller - construir mejoras

Forja - forja cosas de metal

Academia - la elaboración de notas, la tripulación y la formación de oficiales de marina, de formación, etc.

Forestal - árboles que crecen

Mina - Los recursos mineros de la mina

Plantation (podría añadirse en el futuro si las disposiciones de la tripulación y la pesca son cosa)

¿Cómo funcionarán los edificios?

Edificio puede producir los recursos que están disponibles en el puerto nacional.

Por ejemplo, si el puerto tiene hierro - entonces usted puede mina de hierro en ese puerto.

La minería o el cultivo del recurso utiliza las horas de trabajo y cuesta dinero. Costará a la mía (o crecer) es igual al precio de gama baja de la APN.

Ciertos de fabricación no requerirá un edificio. Por ejemplo tablones de molienda puede ser ordenada desde el puerto si tiene un puesto de avanzada (muelles).

Los edificios no se pueden construir en ciudades libres. (O tendrán fiscal muy alta producción).

costo de la construcción de edificios incluirá futuras cuotas de mantenimiento para reducir los clics innecesarios en el futuro.

Propuesta inicial

El jugador puede tener 5 ranuras de la economía por servidor.

Jugador tiene que cooperar con los demás aumenta la eficiencia. No se requieren más de 5 jugadores para lograr la máxima eficiencia.

Concepto de eficiencia.

El jugador puede diversificar lo que permite una mayor independencia.

El jugador puede especializarse proporcionando una mayor eficiencia por hora de trabajo invertido.

¿Cómo se puede trabajar?

El jugador tiene 5 ranuras de la economía.

Independiente jugador puede construir un astillero, una mina, la silvicultura, una forja y una academia dando una oportunidad para construir barcos en solitario.

Un jugador eficiente construirá 5 minas que proporcionan un impulso a la producción de recursos y el aumento de la eficiencia de la mano de obra por hora.

Por ejemplo (los números son arbitrarios)

5 jugadores que tienen 5 minas producirán 1.000 mineral de hierro por día (200 por mina)

1 jugador con 5 minas en un puerto producirá 1.500 mineral de hierro por día (300 por mina)

Edificios de producción proporcionarán tres beneficios inmediatos

Aumentar el valor de la conquista - puertos raras productores de recursos llegarán a ser mucho más valioso para la Nación

Escalable de alimentación - más jugadores = más oferta, menos jugadores = menos oferta

suministros garantizados y menos guerras del contrato.

Cambios propuestos adicionales a la economía

Planos oportunidad de aprendizaje dependerán del nivel de nivel de elaboración o edificio de la Academia

misiones de entrega - puertos generarán misiones de entrega si hay una gran cantidad de contratos de los jugadores en el mercado a un precio alto

Precio carta informe - NPC dejará caer una carta informe de precios dando la información de los jugadores al azar en los 3 productos de menor precio con la más alta de valores.

De bajo grado, de grado medio y de alto grado de artesanía notas deben ser implementadas

Los comerciantes europeos deben operar únicamente en las capitales

Las actualizaciones se rompen y el cañón romper opción se debe dar.

Discutir

Estamos particularmente interesados en sus ideas sobre los niveles de actualización de construcción

(¿Debemos añadir - a sabiendas de que podría desequilibrar la demanda)

UPD.

Hay otra propuesta de nuestro miembro del equipo en los recursos que pueden complementar el sistema actual.

También debe ser generado recursos en el mundo abierto (en los puertos, islas y otros lugares) que usted tiene que explorar y donde se puede construir su propio edificio de la cosecha personal en una isla aislada traer madera o de hierro desde allí a las ciudades libres o de otros organismos nacionales puertos.

Tendremos que repartirnos para ser más eficiente

Esta noche si entro con tiempo parto hacia México a crear un puerto comercial

==========

Re: NAVAL ACTION

Publicado por CeltíberoClearco - 19 Mar 2016 19:41

_____

No os perdais el final...

Autor Halsey74

forum.game-labs.net/index.php?/topic/122...-toma-de-corrientes/

==========