

Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltíberoCid - 01 May 2009 21:47

Funcionamiento para pasar el turno:

1- Cada jugador, una vez haya hecho todos los movimientos del turno, le tiene que dar a pasar turno (el relojito de arena).

2- Le aparece la pantalla de inicio del siguiente jugador. En ese momento y no antes, tiene que guardar la partida con el nombre apropiado. (Por ejemplo: TE Turno 1 Rohan)

3- Manda un correo al siguiente jugador adjuntando el archivo de la partida guardada (se encuentra en D:\juegosMedieval II Total War\mods\Third_Agesaves---depende de donde lo tenga instalado cada cual). En el asunto tienen que ir especificados el turno y la facción a quien se envía. También envía copia a

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

4- Comunica el paso del turno en el foro.

5- Realiza los contubernios diplomáticos adecuados y demás roleos.

REGLAS:

1. Todas las batallas serán auto-resueltas

2. Cheats no permitidos de ninguna clase

3. Se jugará Bien vs Mal, con Eriador y Dale como bando neutrales. Serán las únicas naciones que podrán a su elección cambiar de bando según les parezca, respetando 3 turnos antes de atacar cualquier cosa del bando al que atacan.

4. Los asesinos no podrán atacar a miembros de la familia real de ninguna facción, y cada país sólo

podrá tener uno en total operando a la vez. Es decir, máximo un asesino por nación.

Plazos para pasar el turno

1- Los jugadores disponen de 48 horas para pasar el turno.

2- Los fines de semana y puentes se dispondrá de un máximo de 72 horas (3 días)

3- En caso de no poder jugar el turno se le podrá pasar a otro jugador para que este mueva por el.

4- Si pasadas las 48/72 horas el jugador no mueve el arbitro pasara el turno.

Estos son los países y sus jugadores:

Kingdom of Gondor: CeltiberoRegne regnecatala[arroba]gmail[punto]com

Kingdom of Rohan: CeltiberoThormes

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

Kingdom of Dale: CeltiberoLoky

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

Dwarves: CeltiberoSet

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

Silvan Elves: Jossinson

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

High Elves: CetliberoEco

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

Mordor: CeltiberoCid

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

Isengard: Javi_Wan

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para

visualizarla

Orcs of the Misty Mountains: Airamand

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

Rhûn: Viden

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

Harad: CeltiberoMencey jasebri (arroba) hotmail (punto) com

Eriador: CeltiberoLerend celtiberolerend @ hotmail (pto.) com

ARBITRO:

SUSTITUTOS:

-CeltiberoRukser rukigulf(arroba)hotmail.com

-Stellios

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

SE JUGARÁ CON EL PARCHE 1.1 DESCARGABLE EN [http://files.filefront.com/TATW+11+Patc ...
einfo.html](http://files.filefront.com/TATW+11+Patc...einfo.html)

Además, hay que actualizar el Kingdoms al 1.05, descargable aquí: [http://www.worthdownloading.com
/downloa ... 8&id=14613](http://www.worthdownloading.com/download...8&id=14613)

Datos de Gmail:

cuenta: tetotalwar

Password: celtiberos
=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoThormes - 03 May 2009 01:36

CeltiberoMencey escribió:

Thormes, yo estoy jugando tal cual se hizo el mod, pero si cargase tu EDU no creo que notase diferencias porque yo no me fijo mucho en las especificidades de las unidades, etc... lo siento

Pues es una de las cosas mas importantes si se va a realizar una campaña hotseat, las estadísticas y especificidades de las unidades, tal cómo está balanceado el juego original, dará ventajas a unos y otros lo van a tener peliagudo, pero en fin...Elijo Rohan.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoMencey - 03 May 2009 02:10

Tienes toda la razón Thormes, no digo yo que no, sólo que yo el tema de los datos no lo domino... si tu EDU es más equilibrado, muchísimo mejor!! 🏰

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 03 May 2009 04:18

Venga, que sólo quedan 3 naciones libres!

Johhanson, hace falta tu email

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoSet - 03 May 2009 10:13

CeltiberoThormes escribió:

Yo me apunto con Rohan o Isengard si nos están ya pilladas.

Mi e-mail:

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

Estaría bien crear unas reglas básicas. ¿Las facciones del bien y del mal se respetarán o iremos todos a nuestra bola?

¡¡Por cierto, yo he creado ya un archivo de balanceooo!!...La lastima es que nadie lo ha probado. :cry:
:cry:

Yo no es que no lo pruebe por desprecio , mas bien es porque soy un ignorante y lo de instalar y desinstalar me da bastante respeto , así que estoy esperando a que la peña decida que instalamos .
XD:XD:XD. Seguro que esta cojonudo amigo :mrgreen: .

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoThormes - 03 May 2009 11:54

Se puede probar el de Mithrandir (el MithMod) que dicen que está muy bien también, lo que querais, pero alguno que rebalancee completamente las facciones, por que tal y como lo sacaron está muy desbalanceado en cuanto a facciones.

La instalación de estos archivos es muy facil, vais a:

C:\Archivos de programa\SEGAMedieval II Total War\mods\Third Age\Data

Copiais el export_descr_unit y lo copiais en una carpeta que recordeis o que creéis para archivos originales del mod, incluso podeis copiar toda la carpeta Data, cómo copia de seguridad.

La mayoría de EDU's son solo el archivo export_descr_unit (aunque el de Mith, lleva otro que también habría que copiar) descomprimís o descargais el archivo y lo copiais en la misma ruta de arriba, os pedirá sobreescribir, le decís que si y ya teneis un nuevo EDU y el original a buen recaudo.

Por cierto Set, te tendré muy lejos en la campaña, si establecemos contacto comercial, mándame unas buenas armaduras, las intercambiamos con buenos caballos de Rohan, aunque los enanos no les gusta el montar. :rolf: :rolf:

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoEco - 03 May 2009 13:05

CeltiberoThormes escribió:

¡¡Por cierto, yo he creado ya un archivo de balanceooo!!...La lastima es que nadie lo ha probado. :cry:
:cry:

Thormes no es que yo,por decir alguien , no hubiera querido probar tu balanceo pero el que ahora

mismo esta en el TWC , balancea stats de unidades , de flechas y de edificios , cambiando practicamente todo ...por eso ... :-D D

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoSet - 03 May 2009 13:18

CeltiberoThormes escribió:

Por cierto Set, te tendré muy lejos en la campaña, si establecemos contacto comercial, mándame unas buenas armaduras, las intercambiaremos con buenos caballos de Rohan, aunque los enanos no les gusta el montar. :rolf: :rolf:

¡Lejos!!.

¿Tu no sabes que los enanos no son rápidos pero si infatigables?.

No, me parece que los caballitos te los puedes quedar pero quizás un convoy de cerveza y cerremos el trato :mrgreen:

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoThormes - 03 May 2009 13:31

Probemos el de Mith entonces, que por lo que he leído está muy bien.

CeltiberoSet escribió:

¡Lejos!!.

¿Tu no sabes que los enanos no son rápidos pero si infatigables?.

No, me parece que los caballitos te los puedes quedar pero quizás un convoy de cerveza y cerremos el trato :mrgreen:

Juas,juas... :mrgreen: Primera misión del Consejo Nobiliario de Rohan, enviar un cargamento de cerveza a la Montaña Solitaria. :mrgreen:

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoEco - 03 May 2009 13:48

WHAT IS DONE:

Attack and Defence Stats--stas de ataque y defensa

Mental Stats and Traits -stats mentales y rasgos

Recruiting Prices-precios de reclutamiento

Upkeep Prices-mantenimiento

Units attributes-atributos de unidades

Recruiting times-tiempo de reclutamiento

Archers ranges and accuracy rate-rango y precision de arqueros

Unit pools-

Building access and effects-acceso a edificios y efectos

Culture conversion buildings-edificio de conversion cultural

Conversion recruitment requirements-requisitos culturales para reclutamiento

Units speed-velocidad de unidades

Las modificaciones afectan a todas las razas , se reduce el poder de los arqueros para dar una oportunidad a las tropas de a pie , trolls mas asequibles, las tropas "buenas" se han dirigido hacia la calidad mientras que las "malas" a la cantidad.También modificadas las conversión , los elfos etc tienen mas dificultades en convertir a los Hombres que los Orcos....

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 03 May 2009 14:20

Lo ideal es que además de un jugador por facción, se apunte más gente para ser sustituto en caso de abandono por parte de alguien. Así que corred la voz los que conozcais a alguien que pudiera estar interesado ;)

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Durin5000 - 03 May 2009 15:58

Si sobra algún país que nadie quiera llevar podéis contar conmigo.

Saludos.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Jossinson - 03 May 2009 16:00

Silvan Elves: Jossinson

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

siento la tardanza, y es jossinson, no johanson xDD

1 cosa, abeis dixo, ke los turnos se juegan y se mandan por e-mail al siguiente, vale ya me o explicareis mejor xD. y otra cosa, mi juego no es original....pero si lo necesito para jugar la campaña avisadme ke por 5 o 10 euros no me pierdo esto ni de coña xD.

los habitantes del bosque estamos listos xD, en cuanto a lo de los mods y reajustes de stats yo stoy como la mayoría, ke no e probao na por miedo a cagarla, cuando se sepa cual se usa pos ese me pongo.

saludetes a todos y todas :P

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 03 May 2009 17:45

En el primer post he puesto algunas reglas, a ver si os parecen bien.

Para jugar en hotseat, mirad este hilo:

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoThormes - 03 May 2009 18:30

¿Que son los cheats? :shock:

=====