

Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltíberoMandonio - 24 Oct 2008 19:43

Direcciones de correo de los jugadores:

Soldurio: Ingleses, diosmio100(arroba)hotmail(punto)com

Mencey: Francia, jasebri (arroba) hotmail (puntito) com

Regne: Sacro Imperio Romano, regnecatala[arroba]gmail(punto)com

Gil: España, rafael.gil.marc(arroba)hotmail(punto)es

Klu: Sicilia, klu_666(arroba)hotmail(punto)com

Loky: Bizancio, Raul_garcia_fernandez @ hotmail.com

Ismaylive: Rusia, ismaelsrivero @ terra.es

Kraken: Moros, piratamartin3 @ hotmail.com

Juanjo: Turcos Celti @ juanjohelena.jazztel.es

Leonidas: Egipto, lordbyron5(arroba)hotmail(punto)com

Rukser: Polonia, rukigulf/ARROBA/hotmail.com

Arbitros y copia de seguridad: celtiberostw @ gmail.com Contraseña: Numancia

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, Europa turno x)

3- Manda un correo al siguiente jugador **con copia a la dirección celtiberostw** y adjuntando el archivo de la partida guardada (se encuentra en MTW2saves).

En el asunto tienen que ir especificados el turno y la facción a quien se envía.

4- Comunica el paso del turno en el foro.

5-Realiza los contubernios diplomáticos adecuados y demás roleos. :D

Reglas de la campaña

No se puede matar a los reyes ni a los herederos utilizando asesinos. Esta es la única regla de la campaña que los jugadores *deben* tener en cuenta

Además, por defecto: (son parámetros de la campaña y los jugadores no los podrán cambiar):

1- Todas las batallas se autoresuelven

2- No se puede introducir ningún código de trucos.

Reglas arbitrales y plazos para pasar el turno

- 1- Los jugadores disponen de 32 horas para pasar el turno.

- 2- Los fines de semana y puentes se dispondrá de un máximo de 48 horas.

- 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 32/48 horas el jugador no mueve el arbitro pasara el turno.

- 5- Avisara a los árbitros el jugador anterior o el posterior al que se ausente tras las 24h sin pasar el turno.
El arbitro pasadas 8 horas pasara el turno (24+8) (40+8 fines de semana)

- 6- En caso de disputa entre dos jugadores los árbitros mediaran en la disputa y votaran la decisión

- 7- Si los árbitros intervienen por incomparecencia del jugador se considerará pasado el turno aunque el jugador se presentara en el tiempo que pase desde que el árbitro coge el turno hasta que comunica el pase.

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoGil - 02 Nov 2008 20:59

Pues eso es lo que quiero aclarar que si por alguna razón hay discrepancia sobre si se ha pasado o no el turno la cuenta que se tenga como prioritaria fuese la de gmail de ese modo no se nos olvidaría a ninguno...

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoRegne - 02 Nov 2008 21:04

LA solucion es OBLIGAR a passar el turno por Gmail, y ser opcional passarlo al correo de cada jugador...

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoGil - 02 Nov 2008 21:27

Esa es mi idea... muy bien resumido Regne...

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoMencey - 02 Nov 2008 23:01

Por mí de acuerdo. Siempre lo envío a ambos, no cuesta nada. :ugeek:

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por celtiberojuanjo - 02 Nov 2008 23:12

Despues de jugar varias campañas internacionales de otros juegos , y algunas que aun estoy jugando ahora.

La norma de duplicar los correos es obligatoria en las normas de los torneos que juego una para tu rival y otra para los arbitros del torneo, hay que decir que es una norma muy util cuando hay problemas de rivales que se retrasan demasiado.

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoRegne - 03 Nov 2008 01:52

Tengo una pregunta... La makina con que nivel de dificultad esta??

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoKraken - 03 Nov 2008 11:17

Pero ¿es tan difícil enviarlo a los dos y listo? A todo el mundo se le pude olvidar puntualmente pero por norma no es tan complicado no?

Saludos

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoKlu - 03 Nov 2008 20:42

Tan fácil como poner esto cuando enviamos el correo:

Destinatarios: xxxx(arroba)hotmail(punto)com; celtiberostw(arroba)gmail(punto)com

:P

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoLeonidas - 03 Nov 2008 20:50

CeltiberoRegne escribió:

Tengo una pregunta... La makina con que nivel de dificultad esta??

En muy difcil tanto la campaña como las batallas. Es que os estan dando problemas los daneses u otros vecinos 🇪🇺

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoRegne - 03 Nov 2008 20:51

ok

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoMencey - 13 Nov 2008 13:06

CeltiberoMandonio escribió:

Reglas arbitrales y plazos para pasar el turno

1- Los jugadores disponen de 32 horas para pasar el turno.

Proposición no de ley: reducir a 24 horas. :?:

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoKraken - 13 Nov 2008 18:33

24 horas, si alguien pasa el turno en un horario raro, y tu ese día tienes mucho trabajo puede ser complicado. Yo intento pasarlo en 24 pero hacerlo como regla me parece más peliagudo. Además que estamos pa divertirnos y no para estresarnos, más allá de que todo sea fluido. Yo creo que va bien. Además tiene que haber tiempo para mensajes privados, respuestas, messenger,... sobretodo cuando pasen algunos turnos.

Saludos

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoMencey - 13 Nov 2008 19:34

Eso implica que a 32 horas por cabeza siendo 11 camaradas puedes jugar un turno cada 14 días. !:

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoMandonio - 13 Nov 2008 19:45

Mencey, armate de paciencia que la campaña va para laaaargo.

Imaginate si fueras rusia. Hasta el turno treinta y pico no tendré contacto con el mundo civilizado :S

El problema de esta campaña va a ser la cantidad de rebeldes que hay y lo excesivamente separados que estamos todos los jugadores. Va a pasar mucho mucho tiempo hasta que algunos jugadores

pintemos un mínimo.

Un saludo.

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoMencey - 13 Nov 2008 20:40

:carcel:

=====